



Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Psicología

Doctorado en Psicología

El desarrollo del juego con las formas de la vitalidad y del
juego simbólico en la primera infancia

Doctorando: Psic. Santiago García Cernaz

Directora: Dra. Silvia Ana Español

Co-directora: Dra. Isabel Cecilia Martínez

Septiembre 2023

A los gobiernos que defienden a la educación pública
y a la ciencia pública como derechos del pueblo argentino

A Marina Barbabella,
por su acompañamiento, sus enseñanzas
y por sus clases prácticas de democracia

A Susana y Horacio, por todos los regalos

Agradecimientos

Cuando uno termina un proyecto de tantos años entiende que la trillada frase “no podría haber hecho nada de esto sin mis seres queridos” no es meramente un cliché o un rodeo de falsa humildad. Es una realidad fáctica. Más de una vez este proyecto estuvo a punto de desfallecer y allí estuvieron todas las personas queridas que comprendieron el valor de este trabajo, apoyando desde muy diversos gestos y presencias y todas ellas forman parte de esto que hoy es una tesis doctoral. Quiero agradecer en primer lugar a todas esas personas queridas que de algún u otro modo han alojado esta tesis, escuchando, compartiendo ideas, soportando angustias y ansiedades, alentando en los momentos de caída y celebrando los logros. No hay lista lo suficientemente justa para nombrar a todas estas personas, con las que estaré infinitamente agradecido. Celebro que sigamos acá y que tengamos manos para seguir escribiendo nuestras historias.

Un agradecimiento especial es para Daniel y Rocío, padre y madre de Carolina, la bebé participante del estudio, que contribuyeron enormemente haciendo lo imposible por garantizar el desarrollo del trabajo de campo.

Quiero agradecer especialmente a Silvia Español quien, además de oficiar de directora, ha sabido acompañar desde el cariño alentando en los momentos en que hacía falta apurar y siendo paciente con los procesos en los momentos en que fue necesario. Agradezco mucho a Marina Barbabella y a Ricardo Minervino, de mi querida Universidad Nacional del Comahue, por vincularme con Silvia y su trabajo.

Quiero agradecer también a Mauricio Martínez, Mariana Bordoni y Viviana Riascos del equipo de investigación en infancia temprana por colaborar con lecturas atentas, recursos, ideas y trabajos colaborativos que han servido para dar forma a las ideas que presentamos aquí. También a Sebastián Castro por los debates en el LEEM y a María Marchiano, Alejandro Ordás y Alejandro Pereira Ghiena por su ayuda con herramientas e ideas.

Agradecer además a mi familia, especialmente a Horacio, mi padre, por su ayuda con las letras y a Susana, mi madre, por su ayuda con los números. Otro agradecimiento especial es para Paolo Columbro y Magdalena Angelillo por darme siempre un hogar, sobre todo cuando estaba recién llegado a La Plata. También a mi hermano Javier Noriega, por saber estar de mil y un maneras.

Índice

Introducción general.....	12
PRIMERA PARTE	
Capítulo 1. Juego.....	18
Introducción	18
1. Primeras teorías sobre el juego	20
2. Primeras aproximaciones sistemáticas: el juego como ejercicio y como recapitulación	22
3. Teorías sociológico-culturales sobre el juego	25
4. Teorías psicológicas sobre el juego	29
4.1. El juego desde la teoría psicogenética de Piaget	33
4.1.1. El debate Piaget-Vygotski en torno a la noción de pensamiento egocéntrico	36
4.1.2. El juego desde la teoría socio-histórica de Vygotski	38
4.2. Retóricas sobre el juego	42
4.3. Criterios para definir qué es <i>juego</i> : una búsqueda continua	46
4.4. Nuevos horizontes en el estudio del juego	53
Capítulo 2. Juego con las formas de la vitalidad.....	56
Introducción: El <i>giro corporal</i> en ciencias humanas	56
1. Reacción circular como concepto original de la psicología del desarrollo	60
2. Musicalidad desde una perspectiva evolutiva	79
3. Musicalidad temprana	81
3.1. Musicalidad y procesos semióticos	87
3.2. Musicalidad y simulación/ficción	90
4. Precursores del juego con las formas de la vitalidad	92
4.1. Juego sensoriomotor	93
4.2. Juego social temprano (JST)	96
4.3. Formas de la vitalidad	99
4.3.1. Aportes desde la neurología a la noción de formas de la vitalidad	105
4.3.2. Formas de la vitalidad en las artes temporales	107
5. Juego con las formas de la vitalidad (JFV)	110
5.1. Juego musical	112
5.2. Juego con las formas de la vitalidad: categorías, subtipos y frecuencias	115
5.2.1. ¿Cuándo emerge y cómo se presenta el JFV?	117
Capítulo 3. Juego simbólico.....	120
Introducción	120
1. Estudios empíricos actuales sobre el impacto del JS en el desarrollo socio-cognitivo	122
2. El retorno a las bases: el juego simbólico en los autores clásicos	124

3. Perspectiva psicogenética: el juego simbólico en la teoría del juego de Piaget	127
4. Perspectiva socio-histórica: la teoría del juego de Vygotski-Elkonin	133
5. Continuidades y controversias Piaget-Vygotski	139
6. Estudios empíricos pospiagetianos sobre el desarrollo del juego	142
6.1. Estudios sobre los tipos de juego y su secuencia evolutiva	143
6.2. Estudios sobre las transformaciones en el modo de representar los objetos	148
6.3. Estudios sobre las transformaciones en el agente del juego	149
6.4. Sumario	150
6.5. Limitaciones de la perspectiva piagetiana: el viraje interaccionista	153
7. Estudios empíricos sobre el desarrollo del juego desde perspectivas Interaccionistas	156
7.1. Sumario	160
8. El contexto social-interactivo en el juego	161
9. Simulación y ficción... ¿es necesario distinguirlas?	165
9.1. La simulación en el juego humano y animal	166
9.2. Hacia una distinción posible entre simulación y ficción	169
9.3. Derivación de categorías observacionales para el presente estudio	176
10. Algunas consideraciones sobre las concepciones semióticas asumidas	176
Capítulo 4. Objetivos y método.....	185
1. Objetivo general	185
2. Objetivos específicos	185
3. Hipótesis	185
4. Método	186
4.1. Estudio 1: Estudio longitudinal de caso único	189
4.1.1. Objetivos	189
4.1.2. Unidad de análisis	189
4.1.3. Participantes	192
4.1.4. Instrumento	193
4.1.5. Procedimiento	194
4.1.6. Análisis de datos	199
4.2. Estudio 2: Microanálisis de eventos de JFV combinado con JS	201
4.2.1. Objetivos	201
4.2.2. Participantes	201
4.2.3. Procedimiento	201
4.2.4. Código de observación	201
4.2.5. Análisis de datos	201
SEGUNDA PARTE	
Resultados Estudio 1	
Capítulo 5. Código de observación.....	205
1. Juegos ontogenéticamente previos	206

1.1. Juego sensoriomotor	206
1.2. Juego social temprano (JST)	207
2. Juego con las formas de la vitalidad (JFV)	208
2.1. JFV improvisado	208
2.2. JFV ritualizado	208
2.3. Antecedentes del JFV	210
2.3.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría	210
2.3.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético	213
2.3.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido	215
2.3.4. Antecedentes del JFV tipo IV: con incipiente variación	216
2.3.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz	219
3. Juego simbólico	220
3.1. Juego funcional aislado	220
3.2. Juego funcional en escenas	221
3.3. Juego de ficción aislado	221
3.4. Juego de ficción en escenas	223
4. Juego combinado	223
4.1. Juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV	223
4.2. Juego sensoriomotor combinado con juego funcional	225
4.3. Juego sensoriomotor combinado con JFV	226
4.4. Juego funcional combinado con antecedentes del JFV	228
4.5. Juego de ficción combinado con antecedentes del JFV	230
4.6. Juego funcional combinado con JFV	231
4.7. Juego de ficción combinado con JFV	232
5. Categorías que emergieron en la segunda parte del análisis de datos	233
5.1. JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario	233
5.2. Otros formatos de interacción lúdica	236
Cap. 6. Resultados cuantitativos.....	239
Primera parte: Frecuencias	240
1. Juego sensoriomotor	241
1.1. Juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV	243
2. Juego social temprano (JST)	244
3. Juego con las formas de la vitalidad (JFV) improvisado y ritualizado	245
3.1. JFV combinado con juego sensoriomotor	246
3.2. JFV combinado con juego funcional	246
3.3. JFV combinado con juego de ficción	247
4. Antecedentes del JFV	247
4.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría	250
4.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético	250
4.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido	252
4.4. Antecedentes del JFV tipo IV: con incipiente variación	252
4.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz	253
5. Juego funcional aislado y juego funcional en escenas	254

5.1. Juego funcional combinado con juego sensoriomotor	254
5.2. Juego funcional combinado con antecedentes del JFV	256
5.3. Juego funcional combinado con JFV	256
6. Juego de ficción aislado y juego de ficción en escenas	258
6.1. Juego de ficción combinado con antecedentes del JFV	258
6.2. Juego de ficción combinado con JFV	260
7. Otros formatos de interacción lúdica	262
Primera parte: Duraciones	263
1. Juego sensoriomotor	264
1.1. Juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV	265
2. Juego social temprano (JST)	266
3. Juego con las formas de la vitalidad (JFV) improvisado y ritualizado	266
3.1. JFV combinado con juego sensoriomotor	267
3.2. JFV combinado con juego funcional	267
3.3. JFV combinado con juego de ficción	268
4. Antecedentes del JFV	269
4.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría	269
4.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético	270
4.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido	271
4.4. Antecedentes del JFV tipo IV: con incipiente variación	271
4.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz	272
5. Juego funcional aislado y juego funcional en escenas	273
5.1. Juego funcional combinado con juego sensoriomotor	275
5.2. Juego funcional combinado con antecedentes del JFV	275
5.3. Juego funcional combinado con JFV	276
6. Juego de ficción aislado y juego de ficción en escenas	277
6.1. Juego de ficción combinado con antecedentes del JFV	277
6.2. Juego de ficción combinado con JFV	278
7. Otros formatos de interacción lúdica	278
Segunda parte: frecuencias y duraciones	279
1. JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario	279
2. Antecedentes del JFV que incluyen objetos materiales	279
3. JFV que incluyen objetos materiales	280
Capítulo 7. Juego con las formas de la vitalidad y sus formas antecedentes.....	282
1. Detalle de la descripción de los antecedentes del JFV	283
1.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría	285
1.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético	293
1.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido	299
1.4. Antecedentes del JFV tipo IV: con incipiente variación	304
1.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz	309
2. Una trayectoria evolutiva emergente desde la perspectiva de los sistemas	

dinámicos	313
2.1. Juego mimético como atractor 1 en el desarrollo del JFV	314
2.2. Atractores, trayectorias y puntos de bifurcación	317
Cap. 8. Algo más sobre el juego con las formas de la vitalidad, sobre su incidencia en el juego simbólico y sobre el modelo descriptivo de desarrollo propuesto.....	322
1. El JFV en el segundo año de vida	323
1.1. El JFV: la construcción de recursos hacia el tipo de simetría que lo caracteriza	323
1.1.1. Duración y altura de los sonidos	324
1.1.2. Intensidad	326
1.1.3. Pulso y pauta espacial	327
1.1.4. Velocidad	328
1.1.5. Timbre y métrica	330
1.2. El JFV y los procesos de referencia... ¿interna?	334
1.3. ¿JFV o juego sensoriomotor?	335
1.4. JFV solitario	339
2. Elementos constitutivos del JFV y de sus formas antecedentes en el desarrollo del juego simbólico	342
2.1. Objetos sonoros y objetos sin uso convencional canónico en las interacciones triádicas	343
2.2. La forma repetición variación y la redundancia intermodal en los usos convencionales simulados de los objetos	348
2.3. Elementos constitutivos del JFV en el desarrollo de los casos de sustitución en el juego de ficción	353
2.3.1. El modelado de las sustituciones en el caso instrumento	354
2.3.2. El modelado de las sustituciones en el caso objeto	355
2.3.3. El modelado de las sustituciones en el caso agente	359
2.3.4. El modelado de las sustituciones en el caso receptor	364
2.4. Sumario	368
3. El desarrollo del juego funcional y del juego de ficción desde el modelo dinámico propuesto	369
3.1. Acerca del juego funcional y el atractor 1	370
3.2. La emergencia del atractor 2	374
3.3. Juego funcional, juego de ficción y atractores 1 y 2	376
Capítulo 9. Estudio 2: Microanálisis sonoro-kinético de escenas de juego.....	380
1. Escena 1: JF combinado con JFV ritualizado	380
1.1. Método	380
1.2. Resultados	382
1.2.1. Relato observacional de la escena	382
1.2.2. El motivo melódico-rítmico	382
1.2.3. Las repeticiones del motivo melódico-rítmico	383
1.3. Discusión	384
1.3.1. Un modo de estar juntos: compartir formas vitales	394

1.3.2.	La construcción de gestos protoimperativos a partir de un motivo musical	394
1.3.3.	La presencia de narrativas en las interacciones tempranas: un debate clásico	395
1.3.3.1.	La dimensión canónica y la dimensión expresiva de la performance	396
1.3.3.2.	La emergencia de una narrativa vital	400
1.3.4.	La construcción de expresiones holofrásticas	402
2.	Escena 2: JF combinado con JFV improvisado	405
2.1.	Método	405
2.2.	Resultados	405
2.2.1.	Relato observacional de la escena	406
2.2.2.	Análisis de sonido	407
2.2.3.	Análisis de movimiento	409
2.2.4.	Análisis multimodal	410
2.3.	Discusión	412
2.3.1.	Sincronía interactiva y sincronía del sí mismo	412
2.3.2.	La mutualidad en la calidad de las conductas	413
2.3.3.	El movimiento y el espacio de juego	414
2.3.4.	Narrativas vitales	414
Capítulo 10. Conclusión.....		417
Anexos.....		428
Bibliografía.....		470

Introducción

El trabajo que presentamos a continuación se sitúa en un área de investigación limítrofe entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música. Esta área ha cobrado interés en las últimas décadas a partir del denominado *giro corporal* en ciencias humanas, que ha reconceptualizado los fenómenos mentales desde una óptica que busca integrar los aspectos corporeizados de la experiencia humana como un modo de superar la dicotomía mente-cuerpo fundante del pensamiento moderno (Sheets-Johnstone, 2015). Nuestro trabajo se enmarca en la perspectiva corporeizada de la cognición humana (Calvo & Gomila, 2008), integrando la dimensión dialéctica propia de las posiciones constructivistas con una mirada atenta a la dimensión intersubjetiva del desarrollo (Rivière, 1986/2003; Español, 2014) y que concibe los procesos de cambio desde la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales (van Geert, 2003). Desde este marco, hemos abordado un objeto de estudio clásico en la psicología: el juego, un fenómeno complejo, de amplia extensión y con muy diversas formas a lo largo de la vida humana, que ha despertado el interés desde los estudios pioneros de Baldwin, Wallon, Freud, Piaget y Vygotski y que hasta la actualidad continúa siendo un objeto de profundo estudio en el área de investigación psicológica. Tradicionalmente, fue el juego simbólico la forma de juego privilegiada por los estudiosos de la conducta humana por sus llamativas y creativas manifestaciones imaginativas que, se cree, están íntimamente vinculadas con las capacidades de simbolización involucradas, por ejemplo, en el lenguaje y el pensamiento.

Recientemente, en el área limítrofe entre la psicología de la música y la psicología del desarrollo, y gracias a los aportes de distintas disciplinas somáticas, se ha documentado una nueva forma de juego en la primera infancia, el juego con las formas de la vitalidad (en adelante JFV), una forma de juego en la díada adulto-bebé que rebosa musicalidad: en un formato interactivo adulto y bebé crean motivos de sonido y/o movimiento que repiten y varían conjuntamente, construyendo así complejas experiencias de intersubjetividad (Español et al., 2014, 2022). Esta forma de juego se cree que constituye una manifestación de la creciente sensibilidad estética del niño, que conecta las interacciones lúdicas rebosantes de musicalidad propias del juego social temprano del primer año de vida con las capacidades, posteriores en el desarrollo, de interpretación y de apreciación de las artes temporales. Asimismo, el JFV se ha detectado y descrito en el tercer año de vida del niño, en el que se identificaron también formas lúdicas combinadas con elementos ficcionales característicos del juego simbólico (Español et al., 2015, 2022). Se estimó que en estos casos el JFV podría estar andamiando el desarrollo del juego simbólico, aunque, hasta el momento de presentación de este trabajo, no se había estudiado

cómo se produce dicho andamiaje en el segundo año de vida, momento en el que, se conjetura, emerge el JFV.

El objetivo del trabajo que presentamos aquí es abordar el proceso de desarrollo del JFV y del juego simbólico en el segundo año de vida. Para ello hemos dividido nuestro trabajo en dos partes. En la primera parte, que abarca los capítulos 1, 2, 3 y 4, introducimos la temática del juego circunscribiendo nuestro problema de investigación, explicitando las hipótesis y asunciones que se desprenden del marco teórico-metodológico que orienta nuestra indagación, y explicamos el diseño metodológico utilizado. En el capítulo 1, nos detenemos en la temática del juego, iniciando con un recorrido de carácter histórico desde las primeras teorías y aproximaciones sistemáticas al fenómeno del juego hasta las conceptualizaciones realizadas por las figuras pioneras en la disciplina cuyas tradiciones de investigación siguen vigentes hasta la actualidad. Además, reflexionamos sobre los criterios que se utilizan para determinar qué es lo que define a las conductas lúdicas en pos de establecer acuerdos comunes que posibiliten una perspectiva coherente con nuestros objetivos de estudio.

El capítulo 2, está destinado al JFV, forma de juego que, junto con el juego simbólico, es objeto de análisis específico en el presente trabajo. Introducimos inicialmente el contexto epistemológico-teórico en el que es formulada la categoría de JFV: el *giro corporal* en ciencias humanas. A continuación, nos detenemos a analizar un concepto original en la psicología del desarrollo, la noción de reacción circular, que consideramos esencial para construir una mirada del desarrollo que integre aspectos fundamentales de las posiciones psicogenética y socio-histórica y que nos introduce en la temática de la musicalidad humana, sobre la cual profundizamos seguidamente. Luego introducimos la mirada de D. Stern (2010) quien, con una mirada muy particular de la dimensión afectiva humana, fue el artífice de la conceptualización de las *formas de la vitalidad*, afectos con los que los niños juegan en los eventos de JFV. Finalmente, profundizamos en la categoría de JFV y lo que se conoce hasta el momento sobre sus precursores, su frecuencia y sus modos de presentación.

En el capítulo 3, nos introducimos en el juego simbólico mostrando su relevancia en la psicología actual y la necesidad de construir nuevos enfoques para su comprensión. Posteriormente abordamos el estudio del juego simbólico desde los autores clásicos hasta arribar a las dos principales teorías que han organizado los debates del siglo pasado: la teoría de Piaget (1959/2012) y la teoría de Vygotski-Elkonin (Vygotski, 1933/1979; Elkonin, 1978/1985). Dedicamos un espacio también a discutir las controversias y continuidades entre ambas teorías. A continuación, nos detenemos en los estudios empíricos pospiagetianos, señalando finalmente

las limitaciones de la conceptualización piagetiana y la necesidad de un viraje hacia perspectivas interaccionistas del desarrollo de la simbolización, sobre las cuales dedicamos un pormenorizado análisis incluyendo un repaso de estudios empíricos representativos. Finalmente, establecemos las distinciones conceptuales que consideramos coherentes con la perspectiva teórica que asumimos en el presente trabajo, reflexionando sobre las concepciones del desarrollo semiótico sobre las que nos afirmamos.

Finalmente, el capítulo 4 cierra la primera parte de la tesis estableciendo los objetivos generales, los objetivos específicos, las hipótesis y la fundamentación del diseño metodológico escogido para llevar a cabo la observación empírica. La propuesta metodológica del presente estudio consiste en un diseño mixto longitudinal-microanalítico que combina la observación longitudinal de los procesos de cambio en el tiempo con la realización de microanálisis de escenas de juego seleccionadas que son analizadas en detalle por medio de herramientas de análisis provenientes de las artes temporales. Los resultados que obtuvimos de la aplicación de esta metodología combinada son expuestos en la segunda parte del trabajo que aquí presentamos.

La segunda parte incluye los capítulos 5, 6, 7, 8 y 9 y se encuentra organizada de la siguiente manera. En el capítulo 5 presentamos el código de observación que fue construido a partir de la aplicación del método comparativo constante y constituye uno de los resultados de la presente tesis. Está constituido por categorías observacionales de distinto origen: algunas de ellas son categorías preexistentes, otras son categorías derivadas de estudios previos que abordamos en la primera parte de la presente tesis y otras son categorías novedosas. Cada una de las categorías identifica a cada una de las formas de juego simples y combinadas que observamos y sobre las cuales obtuvimos datos de su frecuencia y su duración. En el capítulo 6 exponemos los resultados obtenidos de la frecuencia y la duración de cada una de las categorías de juego, en sus formas simples y combinadas.

En el capítulo 7 nos detenemos en la categoría de antecedentes del JFV, dentro de la cual hemos distinguido cinco subtipos. A partir de relatos observacionales y un repaso de datos de frecuencia y duración significativos ofrecemos un análisis detallado de cada subtipo de antecedentes del JFV en el que proponemos un modelo descriptivo de desarrollo que abrevia de conceptos provenientes de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales. El capítulo 8 incluye dos ejes de discusión. En primer lugar, nos detenemos en la categoría de JFV y analizamos longitudinalmente los recursos que la bebé construye en el tránsito hacia el tipo de simetría en la interacción que caracteriza a esta forma de juego. Además, repasamos ciertos datos significativos que nos indican los modos en que emerge esta forma de juego y que nos conducen

a dedicar un espacio a su diferenciación con la categoría de juego sensoriomotor. Asimismo, exploramos una subcategoría novedosa que emergió en el estudio y que constituye un hallazgo del presente trabajo que es la categoría de JFV *solitario*. En segundo lugar, estudiamos los elementos constitutivos del JFV, y de sus formas antecedentes, presentes en el desarrollo del juego simbólico a partir del análisis de relatos observacionales. Finalmente, ofrecemos una mirada integradora de las trayectorias evolutivas del JFV y del juego simbólico a partir del modelo dinámico de desarrollo propuesto en el capítulo 7.

En el capítulo 9, detallamos los estudios microanalíticos realizados con escenas de JFV combinado con juego simbólico que seleccionamos del estudio longitudinal. Dado el carácter específico de cada microanálisis, dedicamos en el capítulo 9, un espacio a explicar los aspectos metodológicos de los procedimientos realizados antes de introducirnos en los resultados alcanzados, los cuales son posteriormente discutidos detalladamente.

Finalmente, en el capítulo 10 que cierra la presente tesis, realizamos una conclusión del trabajo realizado en el que señalamos los resultados principales alcanzados y ofrecemos algunas hipótesis y líneas de investigación para futuros trabajos.

PRIMERA PARTE

Capítulo 1

Juego

“Students of play explore unusual issues, even traversing the borderland of territory that some might call spiritual [...] It demands that they critically reexamine their goals as scientists and the relationship of these goals to the larger issue of their own humanity”

[Los estudiosos del juego exploran temas inusuales, incluso traspasando el límite del territorio que algunos podrían llamar espiritual [...] Exige que reexaminen críticamente sus metas como científicos y la relación de estas metas con el tema más amplio de su propia humanidad]

Robert Fagen (1993)

Caro tiene 10 meses y está sentada en el suelo de madera de su habitación. El sol se filtra por la ventana de vidrio repartido, regando formas de luz en el suelo que se entremezclan con las formas que delinean las vetas y nudos de la madera. Agarra una pelota de goma-espuma roja que le gusta mucho y, con una sonrisa en su rostro, la arroja metiéndola en una caja de cartón del mismo tamaño que su torso. En la habitación está presente su madre y otro adulto, quienes celebran con un “¡Muy bieeen!” el logro de Caro. Ella los mira fugazmente con una sonrisa tímida, vuelve a agarrar la pelota, y la vuelve a arrojar con éxito dentro de la caja. Mete su mano en la caja de cartón para una vez más volver a agarrar la pelota, pero se concentra ahora en la caja misma, comienza a manipularla, toca sus bordes, se detiene a hacer tacto sobre el cartón y mover la tapa de la caja repetidamente. Se detiene divertida a ver cómo los cálidos haces de luz que llegan desde la ventana impactan alternadamente sobre la caja y sobre su mano, la cual gira y observa con atención. Luego agarra la caja con ambas manos y la voltea para dejar caer la pelota que está en su interior. La pelota rueda lejos por el suelo y el adulto se la alcanza. Caro la agarra sin mirar al adulto y la hace rebotar enérgicamente en el suelo con una sonrisa.

Cuando está por cumplir dos años, Caro está sentada en el suelo del living de su casa, rodeada de distintos juguetes como platitos, tacitas, muñecos, y también muchos objetos como crayones y trocitos de cartón. Ella toma una muñeca réplica de una vaquerita del lejano oeste, se la muestra al adulto que está con ella y la monta en un caballo de peluche.

El adulto, atento a la escena, comienza a hacer un sonido de claqueo, chasqueando la lengua, que simula el que hacen los caballos al trotar. Caro rápidamente comienza a claquear y agarra los muñecos para, enseguida, hacerlos brincar acompasando sus movimientos con el ritmo del claqueo. Primero hace los movimientos en su espacio cercano, a su izquierda y a su derecha, ampliando los movimientos con la extensión de sus brazos. Claqueando nuevamente y comentando lo que la niña hace, el adulto la anima a continuar. Caro se incorpora sobre sus rodillas y proyecta en el espacio el movimiento de saltos con el caballo y la muñeca montada, variando la dirección y la intensidad de los movimientos, delineando un camino. Cuando decide terminar, ríe de manera cómplice y deja los muñecos a un costado.

Tanto la divertida manipulación de una pelota y una caja de cartón, o la fantasía de hacer andar a caballo a una muñeca son actividades que, intuimos, la mayoría de los observadores fácilmente considerarían como juegos. Pero también el lanzamiento de jabalina de las olimpiadas, una *mano de truco*, o la frenética repetición del azar con una máquina tragamonedas, son formas reconocibles de juegos en la cultura occidental contemporánea. Incluso se les denomina juegos a las rimas o “juegos de palabras” de un poeta, a los “juegos de miradas” de dos actrices en un escenario, o a los “juegos coreográficos” de un grupo de bailarines. Sin embargo, a la hora de definir qué es aquello que denominamos con la voz *juego*, la tarea no es en absoluto sencilla: se trata de un fenómeno complejo de definir y delimitar (Russell & Ryall, 2015; Sutton-Smith, 2011; Fagen, 2011; Smith, 2009; Pellegrini, 2009; Burghardt, 2005; Pellegrini & Smith, 1998; Martin & Caro, 1985; Rubin, Fein & Vandenberg, 1983; Fein, 1987; Garvey, 1977; Weisler & McCall 1976).

“Millones de personas gastan sus horas libres en pesca, tenis, golf, ciclismo y hobbies de todos los tipos; otros van a ver gente jugar partidos; se compenentran [engage] con fantasías (representaciones, películas y teatro); o cantan, bailan y tocan instrumentos musicales. ¿Pero entonces no es realmente todo en la vida un juego? ¿No dijo Shakespeare en Macbeth que cada uno no es sino un actor en un escenario? Cuando se trata de establecer los límites del juego, uno queda rápidamente enmarañado en una red de definiciones, controversias y nociones escurridizas que se escapan justo cuando uno piensa que las ha capturado” (Burghardt, 2005, p. xi. La traducción es nuestra)

Es sumamente complejo señalar a simple vista qué es lo que tienen en común actividades tan diversas para que puedan ser consideradas como ejemplares de la misma categoría. “Juego” es un término ambiguo en el más amplio sentido del término: Sutton-Smith (1997) ha identificado que involucra 7 tipos de ambigüedad distintos y ha listado alrededor de 130 conceptos que los teóricos del juego han utilizado para caracterizar su rasgo central. Bateson (1972/1989), desde la comunicación, argumenta que el juego es en sí mismo una paradoja, porque al mismo tiempo es

y *no es* lo que aparenta ser. Turner (1969), desde la antropología, ha caracterizado al juego como “liminal”: está en el limbo entre la realidad y la irrealidad, como si fuese un ser que habita la playa, entre la tierra y el mar.

En adelante, transitaremos algunas de las perspectivas y teorías acerca del juego, su naturaleza y sus posibles funciones en el desarrollo humano que nos serán de utilidad para construir acuerdos comunes en torno a este complejo fenómeno.

1. Primeras teorías sobre el juego

De acuerdo con Elkonin (1978/1985), el comienzo del estudio de la teoría del juego se remonta al s. XIX y suele asociarse a los nombres de Schiller, Spencer y Wundt. Schiller fue una figura prominente del emergente romanticismo alemán y buscó expandir el foco puesto por la *Ilustración* en la racionalidad para incluir también temas morales y estéticos (Henricks, 2019). Fiel a esta perspectiva romántica, su preocupación estuvo dirigida a reafirmar la importancia del espíritu humano y sus capacidades expresivas en una era marcada por el acelerado ritmo de la industrialización y la primacía de la razón como modo privilegiado del actuar humano.

Desde su perspectiva, la naturaleza del ser humano está signada por un dualismo universal entre, por un lado, un impulso “sensual” compartido con los animales que nos orienta en la búsqueda de la satisfacción de nuestras necesidades en el mundo material y, por otro lado, un impulso “formal”, específicamente humano, que impone formas racionales a la interacción mundana con el entorno y conduce a la creación de sistemas de creencias de todo tipo, como la filosofía, la ciencia, el arte, etc. Estos dos impulsos son deficientes por sí mismos, por lo que postula un tercer impulso al juego que media entre los otros dos: mediante el juego se pueden situar las emociones básicas en un marco reglado, que abren la posibilidad de exploración y la búsqueda de nuevas experiencias en uso pleno de las capacidades vitales. En este sentido, según Schiller, el juego es el cimiento de la búsqueda de la belleza y otras experiencias estéticas, que son la máxima expresión de la vida en sí misma. Los animales también juegan, y lo hacen, al igual que el ser humano, cuando sus necesidades básicas están satisfechas, cuando existe un exceso de energía que es utilizada en actividades sin fines de supervivencia. El juego es una manifestación de esa energía rebosante puesta al servicio de la búsqueda del placer y de lo bello de la vida.

Las ideas de Schiller fueron reformuladas, aunque no explícitamente, por el filósofo y cientista social británico Herbert Spencer (1896). Desde que fue planteada la teoría de la evolución por Darwin en *El origen de las especies* (1859/1921), marcando una continuidad entre las especies animales y el ser humano, fue natural que la conducta del juego pasara a ser un

tópico para la especulación evolutiva en relación a su naturaleza, origen y función (Smith, 2009). Spencer, incluso antes de la escritura de la obra de Darwin, llevó la teoría del exceso de energía a un contexto evolutivo más amplio y, al igual que Schiller, también vinculó el juego con el placer y el arte, siendo el primer científico social influyente en la tradición anglo-americana en considerar al juego infantil y al arte infantil como objetos de estudio válidos desde un punto de vista científico (Sutton-Smith, 1997). Desde su punto de vista, las especies inferiores consumen toda su energía en funciones de importancia vital, como la alimentación o la defensa de depredadores, pero cuanto más complejas sean las cualidades del animal, tanta menos energía le conllevará satisfacer sus necesidades inmediatas: habrá entonces un exceso que otorgará cierta disponibilidad para descargar esa energía en otras actividades. Una descarga de este tipo, es concebida como un requerimiento para el buen funcionamiento del sistema nervioso: las situaciones de relajación y recuperación permiten estar atentos a los estímulos externos, así como también al surgimiento de deseos internos. El juego para Spencer es entonces la puesta en acto de estos deseos en el mundo. Además, en el marco de su compromiso con la perspectiva del evolucionismo social o, como se lo ha denominado, el “darwinismo social”, considera que el juego es un ámbito para la enculturación y el ejercicio de habilidades de cooperación y competencia necesarias para el éxito individual en el mundo social, en un contexto de menor peligro para el individuo. Mientras más evolucionada es una especie o una sociedad más sublimes son los ideales estéticos que pueden alcanzarse a través del juego.

Según Henricks (2019), las teorías del exceso de energía fueron criticadas por el hecho de que ninguna especie juega exclusivamente cuando existe este exceso. Por otro lado, la teoría del evolucionismo social ha caído en descrédito y fue reemplazada por ideas que aluden a la diversidad de las transformaciones sociales y las posibles ventajas y desventajas de dichos cambios. Aun así, los aspectos que estas teorías señalan como centrales en el fenómeno del juego -como la integración entre sensualidad y razón, la conexión del juego con la experiencia estética, los modos en que las sociedades promueven la creatividad y la expresión, y las implicancias de la combinación cooperación-competencia para el desarrollo- siguen guiando los interrogantes de los estudios actuales sobre juego (Henricks, 2019).

Desde la mirada del fisiólogo y psicólogo pionero Wilhelm Wundt (1887/1917), el juego también está asociado al placer, pero su origen se vincula en el trabajo humano: todo juego tiene su prototipo en una forma de trabajo “serio”. La necesidad de subsistir obliga al ser humano a trabajar y en el trabajo aprende que la aplicación de sus energías en una actividad es una fuente de placer. En el juego, es entonces capaz de separar la actividad de su finalidad o resultados para la satisfacción de necesidades y disfrutar de la actividad por sí misma como fuente de placer. Esta dicotomía juego/trabajo también la podemos rastrear en Lazarus (1883) quien, en contraposición

a la teoría del exceso de energía, señala que el juego en las comunidades usualmente energiza y colabora con la recuperación en quienes sienten cansancio o están desanimados; por ello, está en las antípodas del trabajo, que está cargado de tensión física y mental por presiones externas, metas a largo plazo y seriedad en la actitud. El juego, en cambio, es autodirigido, está signado por metas a corto plazo y es divertido: se gesta una “ilusión” que anima el espíritu y crea un sentido de comunidad que es empoderador.

2. Primeras aproximaciones sistemáticas: el juego como ejercicio y como recapitulación

A principios del s. XX, nos encontramos con aproximaciones más sistemáticas, como la de Karl Groos (1898, 1901) que critica la teoría del exceso de energía propuesta por sus antecesores, dado que argumenta que dicha teoría no explica por qué los comportamientos toman las formas específicas que tienen. Por el contrario, a partir de dos obras muy influyentes *The Play of Animals* (1898) y *The Play of Man* (1901), postula que el juego debe estar impulsado por algún mecanismo interno propio de cada especie. Tanto en el animal como en el ser humano, el juego, así como también la imitación y el aprendizaje, es entonces considerado una conducta instintiva, cuyo fin es ejercitar las capacidades necesarias para las actividades “serias” que garantizan la supervivencia en la vida adulta. Para el pensador alemán, estas capacidades son predisposiciones hereditarias que al nacer deben aún desarrollarse y moldearse en hábitos adaptativos, por lo que la cría está en un estado de dependencia de sus progenitores. El ser humano, y en gran medida otras especies superiores también, posee un período de prolongada infancia porque la complejidad de los hábitos que se requieren para la supervivencia supone un extenso período de ejercicio y moldeado, en el que la imitación cumple un rol central. El juego sirve de plataforma para el ejercicio de estos hábitos al construir una realidad hipotética, un mundo simulado, en el que están limitadas las consecuencias de los comportamientos, como en la lucha de los cachorros, donde las mordidas están atenuadas. En cuanto la mordida efectiva se haya constituido en una conducta consolidada y deba entonces ser atenuada en las batallas ficticias, se impondrá una cierta limitación del instinto y habrá entonces consciencia de la ficción o un sentimiento de “como si”: del ejercicio nacerá el símbolo. Piaget, argumenta que aquí Groos postula una especie de “desdoblamiento de la consciencia”:

“la imaginación representa la meta lúdica como verdadera, mientras que el placer de ser causa nos recuerda que somos nosotros mismos quienes creamos la ilusión. Es en lo que el juego se acompaña de un sentimiento de libertad y anuncia al arte, floración de esta creación espontánea” (p. 207, 1959/2012),

Sin embargo, el epistemólogo ginebrino expone sus reservas de derivar la imaginación simbólica como una simple traducción interior de los comportamientos del ejercicio.

Al igual que Schiller, Groos sitúa en el juego la potencialidad de ser un puente hacia las formas más complejas de la imaginación estética, aunque enfatiza la diferenciación entre juego y arte señalando que el juego corresponde a la biología y el arte a la cultura (Sutton-Smith, 1997). Este esfuerzo de Groos de conectar los fundamentos biológicos del juego animal con la dimensión cultural de las sociedades humanas, permanece aún dentro de las preocupaciones de quienes actualmente, luego de más de 100 años de avance científico, estudian el comportamiento animal (véase Burghardt, 2005; Fagen, 2005). La teoría del juego de Groos ha sido denominada como la teoría del “ejercicio” o de la “práctica” y en sus versiones actuales posee muchos adherentes (Smith, 2009). Según Piaget (1959/2012), la teoría de Groos no es únicamente del ejercicio sino más bien del “pre-ejercicio”, dado que el juego colabora con el desarrollo de funciones que no maduran sino hasta al final de la infancia. Piaget critica a Groos la idea de que el resorte de tales actividades de pre-ejercicio es de orden instintivo; retomando la lectura crítica de Wundt, según quien, en Groos a menudo el finalismo toma el lugar de la explicación causal, Piaget afirma que *“sería un finalismo inexplicable ver en el ejercicio lúdico una preparación de los estados ulteriores en los cuales el mecanismo ejercido será integrado”* (1959/2012). Por su parte, Elkonin (1978/1985) critica a Groos la extensión directa al juego humano del sentido biológico del juego en los animales, sin considerar la especificidad que introducen los aspectos culturales en la actividad lúdica humana. Además, le critica a Groos la idea del pre-ejercicio, argumentando que, en una actividad como el juego, por definición no relacionada con la lucha por la supervivencia y por lo tanto desplegada en condiciones especiales en nada parecidas a las condiciones en las que habrá de transcurrir, por ejemplo, la caza auténtica del animal, tenga lugar una adaptación real de funciones instintivas necesarias para la supervivencia.

Con todo, encontramos antecedentes del juego como ejercicio en fuentes antiguas como la filosofía de Platón, específicamente en la *República* (1986). Allí, el pensador griego desarrolla la noción de una sociedad ideal organizada jerárquicamente en donde los gobernantes deben estar formados de modos diferenciados a los artesanos o los trabajadores y deben garantizar la educación específica del resto de la población. En esta formación, el juego cumple un rol favorecedor dado que, en la República ideal, los ciudadanos encargados de la educación de los niños deben enseñar a través del juego, con herramientas mímicas, las actividades propias de las ocupaciones que habrán de ejercer como ciudadanos adultos.

En contraposición a la perspectiva de Groos, el psicólogo norteamericano G. Stanley Hall (1908) argumenta que en el juego no se ejercitan conductas necesarias para la vida adulta futura, sino que se practican conductas filogenéticamente antiguas, retomando la idea del biólogo

alemán Ernst Haeckel, de que la ontogenia recapitula la filogenia. Según Hall, al igual que ocurre con el desarrollo de la personalidad, el juego sigue un desarrollo por estadios que reproduce de algún modo el desarrollo evolutivo de las especies: los niños pequeños eligen jugar a pelear, cantar, bailar, repitiendo ejercicios físicos ancestrales y divirtiéndose con el “salvajismo” (sic) de sus comportamientos en un grado tal que no correspondería introducirlos sino hasta la edad de 8 años en actividades más “civilizadas”. Esta concepción pasará a ser conocida como la “teoría del juego como recapitulación” (Piaget, 1959/2012; Henricks, 2019) y según Smith (2009) es propia de la tradición puritana del norte de Europa y América en la que se tendía a una visión negativa de los niños, como poseedores de un “pecado original” que requería un estricto entrenamiento, lo cual conllevaba a una visión también negativa del juego como expresión de un instinto animal. Sostiene que esta visión puritana del niño influyó en gran medida en una desestimación del juego como actividad valiosa para la infancia que podía ser estudiada de manera seria y sistemática.

Una alternativa a esta visión puritana fue la proporcionada mucho tiempo atrás por Jean-Jacques Rousseau en su obra *Emile, ou Traité de l'éducation* (1762/1918) donde proclamó la inocencia de la infancia y propuso un tratado de educación basándose en “principios naturales” que no corrompan la naturaleza pura e inocente del niño. Esta visión fue muy influyente en el campo de la educación en figuras como Pestalozzi y Froebel (Smith, 2009). El primero, educador suizo, puso en práctica las ideas de Rousseau enfatizando el rol de la experiencia práctica y el contacto con los objetos más que en el aprendizaje memorístico. Froebel, educador alemán formado con Pestalozzi, reconocido como el fundador del jardín de infantes, consideraba al juego como “*el mayor logro del desarrollo infantil... es la expresión espontánea, según la necesidad de su propia naturaleza, del ser interior del niño. . . El juego en este período de la vida no es una búsqueda trivial; es una ocupación seria y tiene profunda significancia*” (citado en Rusk, 1967, pp. 60–61). Froebel hizo aún más explícito que Pestalozzi el rol del juego para el aprendizaje, en donde el adulto debía ofrecer una adecuada guía y proveer materiales apropiados.

Según Smith (2009) otra figura influyente en la educación infantil que inspiró la creación de institutos con su propia escuela pedagógica, María Montessori, sostenía una postura distinta. Si bien consideraba que las actividades auto-motivadas como el juego son de gran valor para el desarrollo infantil, puso más énfasis en el aprendizaje en situaciones de la vida real, por ello el juego que impulsaba era el juego con materiales constructivos que favorezcan la discriminación sensoriomotora de colores y formas. Por el contrario, no valoraba el juego de simulación o socio-dramático porque los consideraba como primitivas formas de escape de la realidad, por lo que más que simular las actividades de la vida cotidiana, como comer o limpiar, promovía que los niños realicen efectivamente estas actividades para poder desarrollar las habilidades necesarias.

De todos modos, Smith argumenta que es un aspecto de su línea de pensamiento que no perduró en las escuelas Montessori de la actualidad, aunque puede haber influido en la perspectiva de Piaget, a la cual nos referiremos con mayor detalle más adelante.

3. Teorías sociológico-culturales sobre el juego

El juego es un fenómeno de amplia extensión que algunos autores han identificado con el fenómeno cultural mismo, reconociendo en distintos niveles de las macro construcciones sociales y culturales elementos ya presentes en las formas más elementales de juego. Dentro de estos autores, el pensador más influyente durante muchos años fue Johan Huizinga quien, en su clásica obra *Homo ludens* (1954/2007), defiende la idea de que el acto de jugar es consustancial a la cultura humana: la cultura humana brota del juego y, como juego, en él se desarrolla. Según el autor neerlandés todas las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana -como el lenguaje, el mito y el culto- hunden sus raíces en la actividad lúdica. Si bien Huizinga coincide con su coterráneo Buytendijk en que el juego existe en los animales y es más antiguo que la cultura humana, argumenta que el juego no puede reducirse a un fenómeno meramente fisiológico o biológico, sino que es, ya desde sus formas animales, una función que rebasa el instinto inmediato de conservación y da un sentido a la ocupación vital: todo juego *significa* algo. Discute además la idea de caracterizar al juego como “no serio” dado que tanto los niños como los adultos pueden jugar con gran seriedad, de modo que el juego, si bien puede contener risas o expresiones de placer o divertimento, es independiente de ellas. Además, si bien ser bello no es inherente al juego como tal, éste propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza: está enraizado en lo estético. *“La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado”* (Huizinga, 1954/2007, p. 18).

Huizinga señala que hay una serie de rasgos fundamentales del juego. En primer lugar, el juego es libre, debe realizarse con libertad: plantear que el niño y el animal juegan porque así se lo ordena su instinto y sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas, es cometer una petición de principio. Por el contrario, el niño y el animal juegan porque es una actividad placentera y en eso radica su libertad. En segundo lugar, el juego no es como la vida corriente; jugar es escaparse a una esfera temporal que posee su tendencia propia: el jugador sabe que hace “como si”, que las cosas no son como en la vida corriente. El juego es desinteresado porque su meta no es satisfacer necesidades, sino que se practica por el disfrute que produce su misma práctica. En consonancia, la tercera característica del juego es “estar encerrado en sí mismo”, es decir, que agota su curso y su sentido dentro de sí mismo, con un lugar y una duración

que le son propias. Tiene límite en el tiempo, con un principio y un fin, y una vez que finaliza puede recordarse, atesorarse y transmitirse culturalmente. En esta estructura, la presencia de estribillos, encadenamientos, cambios de serie, en una palabra, de *repetición*, es esencial. Asimismo, posee un lugar determinado, cercado, un “círculo mágico” en el que rigen un conjunto definido de reglas. Esto conduce a un cuarto rasgo: el juego posee un orden propio y absoluto. La desviación más pequeña puede estropear el desarrollo del juego. El juego crea orden llevando al mundo imperfecto y confuso una perfección provisional y limitada por un tiempo y lugar. Este componente de orden es lo que vincula al juego con el dominio estético:

“las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (Huizinga, 1954/2007, p. 24).

Huizinga remarca que el elemento de tensión en el juego tiene un papel especialmente importante: existe una incertidumbre, un azar, que el jugador, utilizando sus destrezas, aprovechando el máximo de sus capacidades, “más allá del bien y del mal” (p. 24) buscará resolver; esta búsqueda, aun siendo una actividad que no está orientada en la satisfacción de necesidades y que se sitúa por fuera de la vida corriente, puede absorber por completo al jugador.

Con respecto a sus funciones, Huizinga señala que el juego en cualquiera de sus formas puede ser una lucha por algo, o bien una representación de algo. En el segundo caso, que es el que más nos interesa, el niño realiza una figuración en la que

“[s]e copia algo, se presenta algo en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es. Se es príncipe o padre o bruja maligna o tigre. El niño se pone tan fuera de sí que casi cree que ‘lo es’ de verdad, sin perder, sin embargo, por completo, la conciencia de la realidad normal. Su representación es una realización aparente, una figuración, es decir, un representar o expresar por figura” (Huizinga, 1954/2007, p. 28).

Huizinga además argumenta que el juego y el arte guardan relaciones muy estrechas en la experiencia humana. Con la música poseen una relación esencial profundamente arraigada en lo psicológico, al punto de que no es sorpresa que en muchos idiomas se utilice el término “jugar” para nombrar la acción de hacer música con instrumentos musicales, como en el latín [ludere], el inglés [play], el francés [jouer], el alemán [spielen], o en ciertos idiomas árabes. Del mismo modo ocurre con la “hermana gemela de la música”, a saber, la danza: *“la relación entre danza y juego no consiste en que aquella tenga algo de éste, sino que forma una parte de él: es*

una relación de identidad de naturaleza. La danza es, como tal, una forma particular y particularmente completa del juego” (Huizinga, 1954/2007, p. 209).

Por su parte, Roger Caillois reconoce el trabajo de Huizinga sobre la función del juego para la cultura, aunque le critica que lo ha definido de un modo demasiado amplio y que es necesaria una taxonomía con una descripción detallada de los distintos tipos de juegos. Desde su punto de vista el juego es una actividad que se caracteriza por ser: (i) libre y voluntaria, no obligatoria; (ii) separada de la vida corriente, con límites precisos de tiempo y de lugar; (iii) incierta, dado que el resultado no puede estar predeterminado para que el interés de los jugadores pueda prolongarse hasta el final; (iv) improductiva, porque no produce riquezas ni crea obras, aspecto en el que se diferencia del trabajo y del arte; (v) reglamentada, en tanto se sustituyen las leyes que regulan la vida ordinaria por un conjunto de reglas arbitrarias e irrecusables que es necesario acatar como tales para el desarrollo correcto de la partida; (vi) ficticia: la acción lúdica implica una conciencia específica de la realidad que supone una dimensión de irrealidad en comparación con la vida corriente.

Para Caillois, los distintos tipos de juegos se ubican en dos manifestaciones o polos del impulso lúdico: la *paidia* -juegos de pura diversión despreocupada y libre improvisación mediante la que se expresan ciertas fantasías desbocadas- y el *ludus* -juegos que implican un sometimiento a reglas arbitrarias y convenciones imperativas que introduzcan dificultades en la prosecución de la meta. Asimismo, define cuatro categorías fundamentales ordenadas a partir de los fines que los jugadores deben perseguir en los juegos: (i) *agon* o competencia, en donde se crea una igualdad artificial para que los jugadores antagonistas se enfrenten en condiciones ideales y así poder dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor basando su superioridad en torno a una sola cualidad como rapidez, resistencia, vigor, memoria, ingenio, etc; (ii) *alea* o suerte, en los que la rivalidad consiste en que el vencedor ha sido más favorecido por la suerte que el vencido, por lo que tiene la función de dejar sin efecto las cualidades naturales o adquiridas de los individuos dejándolos en igualdad absoluta de condiciones frente a la suerte o el destino; (iii) *mimicry* o simulacro, categoría que agrupa los juegos no reglamentados que implican la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad: un hacer “como si” en el que el jugador se vuelve un personaje ilusorio, para hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo, pudiendo involucrar el uso de disfraces o máscaras, como en la representación teatral y la interpretación dramática; y, finalmente, (iv) *ilinx* o vértigo, que reúne a los juegos en el que los jugadores buscan destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, como en el juego turbulento o los juegos mecánicos.

Desde el punto de vista de Caillois, los juegos cumplen una función social en tanto sirven para ejemplificar los valores morales e intelectuales de una determinada cultura, además de contribuir a precisarlos y desarrollar habilidades específicas vinculados a ellos. Particularmente nos interesa la categoría de *mimicry*, cuyo foco son las facultades miméticas del ser humano en analogía con los fenómenos de mimesis animal: Caillois plantea que lo que ocurre en el reino animal a nivel del comportamiento, acontece en el hombre en el plano de la imaginación, de la mitología. Según Abadi (2015), Caillois con esta analogía resalta la importancia crucial del cuerpo del jugador y pone en tensión la perspectiva meramente representacionista de la mimesis:

“La mimicry no es mera representación, es producto de un impulso casi material, casi corporal, ‘casi orgánico’. Ese casi responde, una vez más, a la necesidad de Caillois de excluir los instintos del mundo humano, y por lo tanto de tamizar o modular lo que sí se quiere decir: que el impulso que produce las diversas manifestaciones de la mimicry, sus diversos juegos y expresiones culturales, reside en el cuerpo del hombre, en la (casi) animalidad del hombre, en algo que en definitiva merece portar el nombre de aquel fenómeno que, entre los insectos, hace que los cuerpos de éstos tomen las formas y colores del ambiente o de otros animales del ambiente. [...] En los juegos de mimicry resulta entonces sumamente compleja la distinción entre representación y cuerpo. La simulación es concebida por Caillois como aquella conducta que consiste ‘en ser otro o en hacerse pasar por otro’, soslayando la diferencia entre ambas cosas” (Abadi, 2015, p. 39)

En esta misma línea, argumenta Abadi (2015), se sitúa la perspectiva de Benjamin sobre la facultad mimética humana, presente por lo demás en toda la naturaleza pero que alcanza su grado más elevado en la especie humana. Dicha facultad, argumenta Benjamin, se desarrolla en la infancia a partir del juego, actividad repleta de comportamientos miméticos pero que no se limitan a la imitación de a otras personas, como la doctora o el maestro, sino también de objetos como un tren o un molino. En esta línea, la facultad mimética determina no sólo la relación con otras personas, sino con el entorno en general y con los objetos inanimados en particular, en una relación de permeabilidad en la que el límite entre el sujeto y el medio en general resultan difusos.

Esta idea de juego mimético que involucra tanto aspectos corporales como representacionales en una compleja trama, así como también involucrando aspectos del comportamiento de las personas como de los objetos inanimados, es de gran valor, como veremos más adelante, para la comprensión de la trayectoria evolutiva del juego con las formas de la vitalidad.

4. Teorías psicológicas sobre el juego

Las conductas lúdicas han sido objeto de estudio psicológico desde los comienzos mismos de la disciplina, tal como ya anticipamos con los aportes de Wilhelm Wundt, padre de la psicología experimental, a fines del s. XIX. A principios del s. XX, en la obra de Sigmund Freud, encontramos otra aproximación teórica al fenómeno del juego que ha sido muy influyente. Inicialmente, en *El creador literario y el fantaseo* (1908/1992) considera al juego infantil como la primera huella de la actividad poética. “[T]odo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada” (p. 127). Además, señala que lo opuesto al juego no es la actividad seria, dado que el niño cuando juega puede hacerlo con mucha seriedad, empleando grandes montos de afecto en la actividad, sino que, por el contrario, lo opuesto al juego es la realidad efectiva. La única diferencia que Freud señala entre el juego y el fantaseo, es que el primero aún se apuntala en objetos y situaciones de la realidad palpable y visible. “Así, el adulto, cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea. Construye castillos en el aire, crea lo que se llama sueños diurnos” (Freud, 1908/1992, p. 128. El resaltado es del original). En el juego, el niño puede realizar deseos que en la realidad efectiva no le son posibles: el deseo de ser grande, de hacer las cosas que hacen los adultos. De aquí se desprende que lo que motiva tanto al juego como a la fantasía son deseos insatisfechos, que son así cumplidos en una realidad alternativa.

Posteriormente, en *Más allá del principio del placer* de 1920, Freud (1920/1992) ofrece otra interpretación del juego infantil. Allí, el juego es conceptualizado como una de las manifestaciones de la compulsión a la repetición del aparato psíquico, en la que el infante simboliza situaciones traumatizantes de su experiencia vital. En el título mencionado, describe un curioso juego de su nieto de un año y medio que consiste en arrojar, desde adentro de su cuna, un carrete de hilo mientras sostiene con su mano un extremo del mismo y grita “oh...” (del alemán, ‘Fort’: ‘se fue’); luego tira del extremo del hilo para regresarlo gritando “da” (‘acá está’) y repite una y otra vez el mismo procedimiento. Esta observación anecdótica le sirve a Freud para ilustrar cómo, a través del juego, el infante puede elaborar las angustias, en este caso aquellas provocadas por las ausencias y retornos de su madre, al realizar de manera activa lo que es vivido pasivamente. De esta manera, en la repetición de la situación traumática posibilitada por la fantasía del juego, puede dominarlo y simbolizar la experiencia introduciéndola en el circuito propio del principio del placer. Según Garvey (1977), esta perspectiva freudiana, posteriormente extendida por el psiquiatra K. L. Menninger (1949), se ubica dentro de lo que se denominan las teorías del “juego como catarsis”, en tanto se considera que en el juego se vuelve a experimentar y resolver o dominar una situación dificultosa.

En esta línea, Erickson (1950) señala que en el juego los niños “alucinan” una maestría que realmente no tienen y de esta manera pueden ser autónomos de un modo que no pueden serlo en ningún otro lado. Asimismo, Peller (1954) relaciona las temáticas de la fantasía del juego de los niños con los distintos estadios del desarrollo de la sexualidad infantil propuestos por Freud. Además, Klein (1955/1989), pionera del análisis de niños, fue quien dentro de la corriente psicoanalítica establece al juego como la técnica por excelencia para el acceso al funcionamiento psíquico del niño, análoga a la asociación libre propuesta por Freud para la clínica de adultos: en el juego los niños despliegan sus fantasías, conflictos, angustias, poniendo en acto sus herramientas de simbolización, así como también permite construir la relación transferencial con la figura del analista, necesaria para las intervenciones clínicas.

Mención especial requiere el trabajo de Winnicott (1971/1979), quien amplía notablemente la conceptualización psicoanalítica del juego señalando que se trata de un fenómeno universal, del cual el dispositivo de terapia psicoanalítica es su forma más especializada. A diferencia de Klein, quien afirmaba que el juego se corresponde directamente con los objetos subjetivos internos y la descarga directa de la pulsión, Winnicott distingue entre los juegos dominados por la descarga pulsional y los que implican la sublimación de la meta de la pulsión. Plantea que, si bien el jugar tiene que ver con los objetos subjetivos, su valor radica en que supone un trabajo de simbolización en el que el objeto externo se vuelve metáfora del objeto subjetivo interno y no la manifestación directa de fantasías inconscientes. Por ello, para Winnicott el juego propiamente dicho implica sublimación y no descarga directa de la pulsión en ausencia del trabajo psíquico simbolizante; éste último tipo lo denomina *juego estereotipado* y alerta con que, en ausencia de juego propiamente dicho, conspira contra la meta del espacio analítico. Winnicott insiste en que jugar es un hacer, muy distinto a desear o pensar, por lo que requiere un tiempo y un espacio: se trata de un fenómeno transicional que discurre en un *espacio potencial* que no corresponde con el mundo interior ni con el mundo exterior, sino que involucra a ambos y se origina en el vínculo madre-bebé gracias a la actitud amorosa de la madre. Una madre *suficientemente buena* es aquella que puede realizar una adaptación activa a las necesidades del bebé y disminuirla paulatinamente conforme crecen las capacidades del bebé para tolerar la frustración. Este ir y venir de la madre crea el espacio transicional en el que discurre el jugar: entre la creatividad primaria o ilusión de omnipotencia mágica en la que el objeto exterior es exactamente lo que el bebé necesita, y la percepción objetiva basada en la prueba de realidad que supone a menudo la frustración total o parcial. Según Winnicott, inclusive en la adultez nunca nos encontraremos libres de vincular la realidad interna con la exterior, de modo que el alivio de esa tensión lo hallamos en esta zona intermedia en la que transcurre el jugar y que se prolonga en actividades como el arte y la religión.

En el s. XX, sobre todo después de la década del '20, se observa en las ciencias sociales, un generalizado rechazo de las explicaciones basadas en determinismos biológicos, por lo cual las teorías evolutivas del juego perdieron atención, para comenzar a tener más espacio las teorías basadas en determinismos culturales. Las teorías evolutivas y psicoanalíticas del juego tuvieron un efecto positivo general en el campo de la educación y ciencias afines, en tanto comenzó a partir del '20 a gestarse una ética del juego, es decir, *“una reivindicación fuerte y sin reservas de la importancia funcional del juego, a saber, que es esencial para el desarrollo (humano) adecuado”* (Smith, 2009, p. 28. La traducción es nuestra).

Desde la perspectiva de la psicología de la *Gestalt*, en la obra de Karl Bühler (1918/1934) encontramos otra aproximación explicativa del juego. Este autor introduce el concepto de *placer funcional* ligado al juego: con el fin de garantizar la doma de las energías excedentes del individuo, la evolución ha dotado de placer a la actividad por sí misma, ha creado el mecanismo del placer obtenido por el funcionamiento de los órganos corporales, independientemente de todo resultado conseguido en la actividad. El placer funcional propio del juego se presenta como un motivo, como el objetivo en aras del cual se despliega la actividad y asegura así su repetición, la que, principalmente en los individuos jóvenes, funciona como motor incesante de prueba y error para la adaptación de las conductas. En consonancia con estos asertos, el pensador alemán ha definido al juego como una *“actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga”* (1918/1934, p. 504-505).

Por su parte, el psicólogo y pensador neerlandés Frederic Buytendijk (1935/1974), que ha dedicado estudios al juego, sostiene que es necesario establecer una distinción entre el juego y el ejercicio de habilidades serias: diferenciándose de la teoría del ejercicio de Groos argumenta que la actividad psicomotora no necesita ser ensayada para poder funcionar, sino que maduran independientemente del ejercicio por un proceso endógeno de maduración. Asimismo, discute la idea de que toda actividad placentera sea juego: el movimiento acompañado de placer no es sinónimo de juego, sino que éste es siempre *“juego con algo”*, con algún objeto diferenciado del entorno. Buytendijk, argumenta que los animales que juegan son los cazadores natos, los carnívoros, los cuales poseen el rasgo distintivo, en su relación con el medio, de una propensión a objetivos físicos configurados y claramente diferenciados. En este sentido, el juego es una actividad orientadora, dirige la percepción y la acción hacia los objetos de valor para la supervivencia. Los objetos propicios para el juego son aquellos que otorgan posibilidades, es decir, que son en parte conocidos y en parte desconocidos, dejando un campo potencial para la configuración de imágenes y fantasía.

Esta idea del juego como actividad orientadora es compartida, aunque no explícitamente, con otras perspectivas psicológicas que abordaron el estudio del juego como la teoría del campo de Kurt Lewin (1935). Lewin propone una teoría dinámica del juego, partiendo del supuesto de que el espacio vital del individuo se distingue en distintos grados de realidad e irrealidad. El primer estrato versa sobre hechos, mientras que el segundo es propio de la imaginación y la ilusión. En el niño pequeño, e incluso hasta bastante entrada la pubertad, estos estratos se encuentran relativamente indiferenciados, tal como enseñan, señala Lewin, las observaciones de Piaget sobre el animismo y el pensamiento mágico infantil. Esto también se puede observar en la particular seriedad con la que el niño juega y la falta de distinción entre deseo y realidad que allí a menudo tiene lugar. Argumenta que un comportamiento no puede ser determinado como lúdico o no-lúdico desde el punto de vista del observador, sino que debe determinarse desde el espacio vital del niño que juega. A Lewin le interesa el juego especialmente por su vínculo con la capacidad de sustitución.

El juego, sostiene Lewin, posee una propiedad dinámica fundamental: por un lado, trata con fenómenos relativos al estrato de la realidad en tanto, a diferencia de la ilusión, son accesibles a la observación externa; pero, por otro lado, la mutabilidad de los objetos y de los personajes que el niño asume en el juego conlleva que esté menos relacionado con las leyes de la realidad que otros comportamientos no-lúdicos. *“El campo de juego es, por tanto, una región más o menos limitada con respecto a la realidad que muestra incluso en su contenido una relación más inmediata con la irrealidad de los castillos de aire y los ideales de deseo”* (Lewin, 1935, p. 106). Sliosberg, discípula de Lewin (citada en Lewin, 1934), llevó a cabo una investigación empírica con niños sobre la capacidad de sustitución en distintas situaciones. Halló que la aceptación del niño de una acción u objeto sustituto para cumplir una meta o satisfacer una necesidad depende si la situación es lúdica o no-lúdica. En la situación seria o no-lúdica, el niño rechaza acciones u objetos sustitutos y, viceversa, en las situaciones lúdicas los niños a menudo rechazan el objeto o acción real. Sliosberg concluye que, de modo general, cuanto mayor es la intensidad de la necesidad a satisfacer, menor es el valor de los objetos y las acciones sustitutas. Sin embargo, mientras más alta sea la tensión que se genera por una necesidad que no puede cumplirse de modo directo en la realidad, mayor será la tendencia a la utilización de un objeto u acción sustituta. De este modo, la situación lúdica configura un nuevo “campo” perceptivo en el niño, que confiere valor a objetos y acciones que no lo tendrían en una situación no-lúdica, convirtiéndolos en candidatos para la sustitución.

Por su parte, desde la perspectiva sistémica, Bateson (1972/1989) señala que el juego, tanto humano como animal, tiene un carácter paradójico porque se trata de algo que es y al mismo tiempo *no* es lo que aparenta ser. El ejemplo paradigmático que ofrece Bateson es el juego

de luchas entre animales, muy comunes en los cachorros, en el que las acciones poseen un nivel de señalización dirigido al compañero de juego para hacerle saber que no se trata de una lucha real, sino que *es un juego*. Según Bateson, es como si el animal señalara: “esta dentellada juguetona denota el mordisco, pero no denota lo que sería denotado por el mordisco”. El juego, por lo tanto, tiene la peculiaridad de que los mensajes o señales intercambiados son en cierto sentido no verdaderos o no tomados en serio y que lo denotado por esas señales es inexistente: en el juego de luchas no hay ningún combate. Según Bateson esta señal supone un nivel meta-comunicativo, en el que el mensaje comunicado al otro versa sobre la propia comunicación. Desde un punto de vista evolutivo, es un hito crucial que el animal pueda establecer esta distinción mapa-territorio, en el que el signo conductual se diferencia como “señal” dirigida al otro, tal como ocurre en el juego y en otros comportamientos animales como ciertas conductas histriónicas de los pájaros o acciones de engaño de los monos. Esta idea va en consonancia con el trabajo de Burke (1966) quien señala que el juego puede ser pensado como lo que denomina “negativo dramático” [dramatistic negative]: para los animales que no tienen la capacidad de decir “no”, funciona como un modo de indicar el negativo a través de una acción afirmativa que claramente no es lo mismo que representa, entonces el negativo puede ser dramatizado sólo a través de la presentación de un forma estilizada y gestual del positivo, como por ejemplo, mordisquear en lugar de dentellar.

Desde la psicología cultural, Jerome Bruner retoma la propuesta de Bateson y agrega que el juego se trata de un comportamiento que se haya “amortiguado” en sus efectos, de modo que se reduce la gravedad de las consecuencias de los errores y fracasos. Por ello, es una actividad que funciona como un excelente medio de exploración en la infancia. Asimismo, esta lúcida idea que Bateson plantea es la que en gran parte inspira la noción de suspensión, núcleo conceptual central de la teoría de semiosis por suspensión de Ángel Rivière (1984/2003, 1990, 1992, 1997, 1999; Rivière & Español, 2003) sobre la cual nos detendremos en el capítulo 3.

4.1. El juego desde la teoría psicogenética de Piaget

Una de las perspectivas que mayor influencia tuvo en la teoría del juego es la que propone Jean Piaget (1959/2012; Piaget & Inhelder, 1967/1997). Para comprender la perspectiva piagetiana acerca del juego y su rol en la vida psicológica infantil, es necesario tener en mente los conceptos nucleares de su sistema teórico. Recordemos que Piaget plantea que el desarrollo cognoscitivo está vertebrado por un rasgo de continuidad funcional con mecanismos de adaptación biológica. Estos mecanismos son invariantes funcionales y son responsables de la construcción, en un desarrollo espiralado, de las estructuras de conocimiento que varían a lo largo de la vida: gracias

al mecanismo compuesto entre la adaptación del sujeto al medio externo y la organización de las estructuras cognoscitivas del sujeto, se construyen paulatinamente tanto el sujeto cognoscente como el objeto de conocimiento, dando lugar al desarrollo de la inteligencia. La adaptación está, a su vez, constituida por un proceso dialéctico constante entre la asimilación de los objetos a los esquemas precedentes y la acomodación de los esquemas precedentes a los nuevos objetos. En la equilibración entre estos dos mecanismos de asimilación y acomodación ubicamos las conductas de adaptación inteligente, que implican tanto una transformación del objeto como del sujeto que conoce, e implican un esfuerzo de éste para poder adaptarse a y transformar un medio externo complejo.

No obstante, Piaget señala dos mecanismos que son de vital importancia para el desarrollo psicológico y que implican un desequilibrio en la balanza entre la asimilación y la acomodación: hablamos de la imitación y el juego. Aunque no es el objetivo de este trabajo abordar el tema de la imitación, es necesario mencionar que ésta implica una labor de acomodación en detrimento de la asimilación. El niño, allí realiza una conducta en la que se acomoda a un modelo externo, subyugando la asimilación a esquemas previos -hasta donde se lo permite el nivel de desarrollo, dado que, en los primeros meses de vida, el bebé sólo podrá realizar imitaciones de conductas que ya forman parte de su repertorio conductual. Entonces, la imitación implica que la acomodación predomina sobre la asimilación. Si bien Piaget no se dedicó sistemáticamente a estudiar el impacto de las interacciones entre personas en el desarrollo humano, la imitación es un mecanismo intersubjetivo fundamental para el desarrollo socio-cognitivo del bebé (Bordoni, Español & De Grande, 2016).

Junto con la imitación, entonces, habíamos mencionado al juego: enseguida veremos por qué. Para Piaget, si la imitación es el primado de la acomodación, el juego es asimilación que predomina sobre la acomodación, es una simple asimilación reproductiva o funcional. *“El juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia”* (Piaget, 1959/2012, p. 126). En ese sentido, Piaget afirma que la mayor parte de las reacciones circulares, el instrumento primordial de la adaptación inteligente en el que se repiten indefinidamente acciones esquemáticas con el propio cuerpo o con objetos buscando reproducir resultados interesantes, se continúan en juegos. Más adelante, en el capítulo 2, nos detendremos con mayor detalle en la noción de reacción circular.

En *La formación del símbolo en el niño*, título fundamental de la obra de Piaget (1959/2012) que dedica al desarrollo de la representación en el niño y donde se explora con gran detalle en la imitación y el juego, el pensador ginebrino dialoga con los criterios usualmente utilizados para distinguir al juego de la actividad no-lúdica. Argumenta que el juego no es una

actividad “aparte” en sí misma, sino que se distingue por una cierta orientación de la conducta o vecindad hacia un “polo” ya presente en todas las conductas. En primer lugar, el juego es un fin en sí mismo, no es un medio para otra cosa, lo cual lo diferencia del trabajo y otras actividades no lúdicas orientadas a una meta: retomando a Baldwin, agrega que este rasgo señala el carácter *autotélico* del juego. En segundo lugar, el juego es espontáneo, contrapuesto a las obligaciones del trabajo y de la adaptación inteligente a la realidad. En tercer lugar, el juego es una actividad para el placer: retomando la perspectiva freudiana, señala que el juego procede según la regulación del principio de placer, mientras que la conducta inteligente adaptada procede desde el principio de realidad. Sin embargo, también se observan juegos que reproducen simbólicamente acontecimientos manifiestamente penosos, situados, siguiendo a Freud, “más allá del principio del placer”, con lo cual Piaget (1959/2012) argumenta que más que el placer, el factor primario es la asimilación de lo real al yo y el concomitante sentimiento de dominio sobre lo acontecido que de allí se desprende (cf. Goncü & Gaskins, 2002). En cuarto lugar, el juego carece relativamente de una organización racional o lógica: al modo del simbolismo inconsciente freudiano, no está dirigido más que por la asimilación de lo real a los caprichos del yo. En quinto lugar, en el juego el yo libera conflictos por compensación o liquidación, mientras que la actividad seria o no-lúdica se debate en conflictos ineludibles. Finalmente, señala el criterio mencionado por Curti, la sobremotivación: por ejemplo, barrer un piso no es un juego, pero barrer describiendo una figura reviste un carácter lúdico. *“El juego principiaría así con la intervención de motivos no contenidos en la acción inicial y todo juego podría caracterizarse por el papel que desempeñan motivos posteriormente agregados”* (Piaget, 1959/2012, p. 204). Como señalamos más arriba, estos criterios no disocian el juego de la actividad no lúdica, sino que remarcan la existencia de una orientación cuyo carácter más o menos acentuado corresponde a la tonalidad más o menos lúdica de la acción. Piaget subraya que, en definitiva, lo que distingue a estos criterios -autotelismo, espontaneidad, placer, carencia relativa de organización racional, liberación de conflictos y sobremotivación-, como denominador común es la presencia de una primacía de la asimilación de lo real a las inclinaciones del yo.

El juego -y, sin duda, la imitación- a lo largo del desarrollo, está organizado según la estructura que organiza el funcionamiento cognoscitivo en cada estadio del desarrollo psicológico infantil. Por ejemplo, en el estadio sensoriomotor el bebé jugará a asimilar su propio cuerpo y los objetos a esquemas de acción como succionar, golpear o agitar, por puro placer funcional, sin que exista una equilibración con una acomodación orientada a la comprensión inteligente del propio cuerpo o del objeto. Del mismo modo, en el estadio preoperatorio o de la “inteligencia representativa”, el niño jugará, por ejemplo, a asimilar un zapato a un esquema de acción propio del uso funcional de una taza. Así, Piaget distinguirá tres tipos de juegos en el desarrollo infantil:

el *juego de ejercicio* o juego motor, propio del periodo sensoriomotor, que va, aproximadamente, de 0 a 18 meses; el *juego simbólico*, inherente al período de la inteligencia representativa, que abarca de los 18 meses a los 7 años (recordemos que las edades son orientativas, mas no normativas); el *juego de reglas*, que corresponde al estadio operatorio concreto, que se prolonga desde los 7 a los 11-12 años de edad, aproximadamente.

El niño siempre juega con lo que sabe, aplica los esquemas que construyó, en contextos de exploración inteligente, en otros contextos donde predomina el funcionamiento esquemático asimilatorio por sobre las características propias de los objetos o cuerpos involucrados: se trata de una *asimilación deformante*. De este modo, un zapato podrá usarse como si fuese una taza, es decir, asimilando el objeto a un esquema inadecuado. Piaget señala que aquí es donde el niño puede introducir sus propios deseos, aquellos que no puede cumplir en la realidad efectiva, como ser madre o andar a caballo, los puede cumplir en el reino del “como si” propio del juego. En diálogo explícito con la perspectiva psicoanalítica freudiana considera que el juego, así como el sueño, se dirigen por la búsqueda de la satisfacción de los deseos propios, bajo la égida del principio de placer.

4.1.1. El debate Piaget-Vygotski en torno a la noción de pensamiento egocéntrico

Antes de continuar avanzando con las perspectivas psicológicas sobre el juego, es necesario detenernos brevemente a analizar los términos de un punto de controversia entre Piaget y Vygotski. En *El lenguaje y el pensamiento en el niño* (1948/1983), Piaget propone una hipótesis del desarrollo del pensamiento humano, donde argumenta que el niño transita del pensamiento autista al pensamiento inteligente o dirigido, pasando por una fase intermedia que es el pensamiento egocéntrico. Retomando las conceptualizaciones de Bleuler y Freud sobre el pensamiento autista, señala que es la forma más primitiva de pensamiento, es individual -no es comunicable a otros-, se centra en la satisfacción alucinatoria de deseos (aunque para el bebé no es alucinatorio sino real), funciona mediante imágenes y es propia de los ensueños. No se trata de un pensamiento dirigido de modo lógico, no hay consciencia de fines, tareas o motivos, por ello no es un modo de pensamiento adaptado a la realidad, sino que se regula por el principio de placer. El pensamiento dirigido es en cierto modo contrario: es consciente, persigue fines que buscan la adaptación a la realidad, por lo que es susceptible de verdad o error tanto lógica como empíricamente y es comunicable por el lenguaje. El elemento funcional, estructural y genéticamente intermedio entre el pensamiento autístico y el pensamiento dirigido es el pensamiento egocéntrico. El pensamiento egocéntrico es contemporáneo a las manifestaciones del juego simbólico que comienza a gestarse a partir de fines del segundo año de vida del niño.

Esta forma de pensamiento se regula por la lógica del sincretismo, el cual se caracteriza, de modo análogo a las manifestaciones del inconsciente freudiano, por los mecanismos de la condensación -una cosa puede ser más de una a la vez- y el desplazamiento -una cosa que está en lugar de otra-. Estos rasgos pueden observarse claramente en el simbolismo del juego, donde una almohada puede representar un bebé durmiendo, y de ese modo realizar deseos, como el de ser madre, que no pueden cumplirse en el mundo real.

Otra manifestación clave del pensamiento egocéntrico es el lenguaje egocéntrico que, según Piaget, es una forma del habla que es transicional entre el habla privada y el habla social, genéticamente posterior. Por la presión social el niño se irá descentrando de su monólogo egocéntrico para dar a paso a formas convencionales y arbitrarias de comunicarse, es decir, el lenguaje social. Del mismo modo, el juego simbólico también está destinado a desaparecer, según Piaget, para dar a paso a formas más adaptadas a la realidad social, como lo son el deporte (forma superior del juego de reglas) y el trabajo, dentro del cual ubica también los oficios artísticos. El niño estará cada vez menos interesado en representar el mundo según su forma individual y *deformante* de asimilar la realidad para, progresivamente, ir construyendo formas cada vez más adaptadas y racionales. Esta concepción del juego simbólico tiene su correlato en la concepción de la categoría de “símbolo” que detenta Piaget, la cual abordaremos con mayor detalle en el capítulo 3, destinado al juego simbólico.

Lev Vygotski (1933b/1996), desde la psicología sociocultural rusa, critica, como ya anticipamos, la idea piagetiana del pensamiento autista como modo más primitivo, y por extensión critica esta idea también en Bleuler y Freud: no concibe posible que el mundo subjetivo de los sueños propio del pensamiento autista y la regulación del principio del placer, sea más primitivo, ontogenética y filogenéticamente, que el pensamiento adaptado a la realidad. Si bien coincide que, en fases más avanzadas del desarrollo, el pensamiento lógico prima posibilitando formas de conducta mucho más adaptadas a la realidad, argumenta que lo más primitivo no puede ser alucinatorio, sino que debe existir algún nivel primario de principio de realidad, tanto en el ser humano como en los animales. Vygotski retoma de Lewin la idea de que las acciones del niño son acciones del “campo”, se adaptan exclusivamente al campo perceptivo donde transcurre la actividad del niño: cada objeto en una situación dada tiene para el niño una fuerza atrayente o repelente, es decir, una valencia afectiva, que le incita a la acción, por ejemplo, la puerta a abrir, la bolita a hacer rodar. Lo que caracteriza a la consciencia del niño en la primera infancia, según Vygotski, es la unidad de funciones sensoriales y motoras, con el rasgo de que la percepción y el afecto no están diferenciados aún. En este sentido, para el niño de esta edad pensar no significa recordar, sino que la percepción es la función dominante. Por ello, el modo adaptado a la realidad prima como forma de pensamiento y es anterior a cualquier satisfacción alucinatoria de deseos.

Asimismo, Vygotski señala que, del mismo modo, el habla social no puede ser genéticamente posterior al habla privada, sino que ocurre exactamente al revés, de acuerdo con la Ley de doble formación de las funciones psicológicas superiores: *“toda función en el desarrollo cultural del niño aparece en escena dos veces, en dos planos: primero en el plano social y después en el plano psicológico, al principio entre los hombres, como categoría intersíquica y luego en el interior como categoría intrapsíquica”* (1931/2000, p. 150). Cuando el niño se habla a sí mismo está reproduciendo las pautas de las relaciones entre personas y construyendo así la formación más delicada de la sociedad: la conciencia humana. Es decir, el desdoblamiento de la conciencia que implica el habla privada es el efecto de la interiorización de las relaciones interpersonales mediadas semióticamente y orientadas así a la auto regulación de la propia conducta (cf. Silvestri & Blank, 1993).

Piaget (1977) responde a las críticas realizadas por Vygotski acordando con que aceptó, sin detenerse a criticar, la secuencia “demasiado simplificada” (p. 203) que postula Freud -en la que el principio de placer es genéticamente previo al principio de realidad- y acordando también en que enfatizó demasiado las semejanzas entre el pensamiento autista y el egocéntrico. Además, se mostró de acuerdo con que la función del lenguaje es inicialmente comunicativa y que posteriormente se diferencia en una función egocéntrica y otra comunicativa. No obstante, señala que no puede seguir a Vygotski en que ambas formas lingüísticas son igualmente socializadas, dado que, si bien el niño puede tener presente el punto de vista del otro y que haya entonces contacto social, puede tener una creencia equivocada que sino trata de entender la diferencia con el punto de vista del otro, estará de todos modos comportándose de un modo menos adaptado a la realidad social por ausencia de cooperación intelectual. Rivière (1984/2003) señala que aquí Piaget no repara en que, desde la perspectiva de Vygotsky, la naturaleza social del lenguaje egocéntrico tiene un doble sentido: uno más superficial que alude a que el niño lo vive subjetivamente como social y uno más profundo que refiere a que es a través del lenguaje egocéntrico que el individuo se desdobra reflejando en sí mismo las pautas de interacción con el otro, elaborando así el tejido mismo de la conciencia. Es en este segundo sentido en el que sugiere que Piaget *no sigue* adecuadamente a la crítica vygotkiana.

4.2. El juego desde la teoría socio-histórica de Vygotski

Por su parte, Vygotski (1933/1979) además aporta una teoría psicológica diferente sobre el desarrollo del juego. Sostiene que ante todo el juego es *social*, no es un fenómeno individual espontáneo o endógeno, sino que se trata de una forma de actividad que no podría desarrollarse por fuera de la interacción social en una cultura. Vygotski coincide con sus contemporáneos en

que el juego es una actividad placentera, sin embargo, afirma que el placer no es el rasgo esencial, sino que se trata de una forma de actividad que se diferencia de otras porque el niño crea una situación imaginaria: el juego *“es una peculiar relación con la realidad, que se caracteriza por crear situaciones ficticias, transferir las propiedades de un objeto a otro”* (Vygotski, 1933/1996, p. 349). Según su lógica, un niño pequeño tiende a gratificar sus deseos de modo inmediato, no tiene la capacidad de postergar aquello que desea. No obstante, cuando alcanza la edad preescolar¹ emergen tendencias y deseos que no pueden satisfacerse de modo inmediato, entonces, el niño, para resolver esta tensión, se sumerge en un mundo ilusorio e imaginario en el que aquellos anhelos tienen cabida: el mundo del juego. Emerge, así, en el desarrollo del niño, un nuevo proceso psicológico de actividad consciente, específicamente humano, que llamamos imaginación. Antes de la edad preescolar, es decir, antes de aproximadamente los 3 años de edad, si bien existe el juego, desde la perspectiva de Vygotski, no es juego propiamente dicho, sino que para que sea considerado como tal debe haber una situación ficticia creada por la función de la imaginación. En la infancia temprana, antes de los 3 años, los niños no saben crear situaciones ficticias en el sentido estricto del término porque no asumen ni tienen consciencia de un rol. Al asumir un rol, el niño define un campo, en el sentido de Lewin, con nuevas connotaciones semánticas y visuales. Para quebrar la unión entre la función sensorial y la motora, necesaria para la construcción imaginativa, Vygotski argumenta que el lenguaje es crucial, el cual se desarrolla desde el período de la infancia temprana a partir del desarrollo de los significados funcionales de los objetos. El lenguaje modifica la percepción, dando nacimiento a la percepción semántica. Así, como corolario del período de infancia temprana tiene lugar una nueva formación: la consciencia propiamente dicha, que da surgimiento a la estructura semántica y sistémica (en el sentido en que se ponen en relación las distintas funciones de la consciencia) y el niño comienza a comprender verbalmente los objetos y su propia actividad; surge además la comunicación consciente con las otras personas.

Según Vygotski, al jugar y situarse en un plano imaginario de acción, el niño debe comportarse según ciertas reglas de conducta, aunque éstas no se formulen explícitamente ni por anticipado. Y ello tiene un valor crucial para el desarrollo psicológico. En la vida real, el niño o niña se comportan según roles: son hijos, son hermanas, son compañeros, etc., pero no lo hacen conscientemente. En cambio, la situación imaginaria del juego, en donde, por ejemplo, la niña juega a ser doctora, la obliga a advertir y respetar otras reglas de conducta: las del rol que asume. Esto es esencial, dado que las conductas que están por fuera de las reglas rompen la situación

¹ Vygotski periodiza el desarrollo infantil según una serie de etapas separadas por períodos de crisis: 1) Primer año (2 meses- 1 año); 2) Infancia Temprana (1-3 años); 3) Edad preescolar (3-7 años); 4) Edad escolar (8-12 años); 5) Pubertad (14-18 años) (Vygotski, 1933/1996)

imaginaria y son rápidamente advertidas por los compañeros. *“Aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego”* (Vygotski, 1933/1979, p. 145). Así, la situación imaginaria del juego se vuelve un campo fértil para el desarrollo del control consciente de la conducta, proceso psicológico superior específicamente humano. En este sentido, el psicólogo ruso afirma que *“la evolución a partir de juegos con una evidente situación imaginaria y ciertas reglas ocultas, a juegos con reglas manifiestas y situaciones imaginarias poco evidentes señala el desarrollo del juego del niño”* (op. cit., p. 146).

La teoría del juego de Vygotsky ha sido continuada por uno de sus discípulos, Daniil Elkonin, principalmente en su obra *Psicología del juego* (1978/1985). De hecho, Linaza (1985) sugiere que cabría rebautizar la teoría del juego de Vygotski como la teoría Vygotski-Elkonin en reconocimiento a lo que cada uno aporta a ella. Elkonin, retomando la definición de Vsévolodski-Guerngross (1933, citado en Elkonin 1978/1985), sostiene que el juego es una variedad de prácticas sociales que consisten en reconstruir fenómenos de la vida. Aunque no se trata de cualquier fenómeno vital sino de aquellos que destacan por su contenido social y humano: las tareas y las normas de las relaciones sociales.

“Vista así la forma desplegada del juego, se hace posible comprender su afinidad con el arte, cuyo contenido abarca, además, el sentido y las motivaciones de esa vida. El arte es a juicio nuestro, la interpretación con medios estéticos peculiares esos aspectos de la vida y actividad humana, en la presentación de dichos aspectos de las personas para hacerles vivir esos problemas, aceptar o rechazar la interpretación que el artista hace del sentido de la vida” (Elkonin, 1978/1985, p. 29)

El juego como forma de actividad, guarda una íntima relación genética con la actividad artística, dado que, en las sociedades modernas, las diversas formas de arte desplazan poco a poco, en la adultez, a las formas desplegadas de la actividad lúdica; otras formas de juego son desplazadas por el deporte. En este punto, podemos observar una continuidad con la perspectiva piagetiana del juego.

Fieles a su tradición materialista y marxista, para Vygotski y Elkonin, este vínculo entre juego y arte tiene sus orígenes, a su vez, en otra actividad fundamental de la existencia humana: el trabajo. Si bien el vínculo entre trabajo, juego y arte, y la relación entre lo lúdico y lo serio han sido señalados por distintos autores, es originalidad de la teoría del juego de Vygotski-Elkonin su estudio sistemático desde un enfoque materialista-histórico.

El trabajo es, históricamente, anterior al juego y al arte, dado que *“el hombre, en general, mira primero a los objetos y fenómenos desde el punto de vista utilitario y sólo después desde el estético”* (Pléjanov citado en op. cit. p. 26). El juego y el arte, desde esta matriz de pensamiento, emergieron como formas de reconstruir, sin fines utilitarios, las tareas productivas y las relaciones

humanas vinculadas a ellas. Sirvió, inicialmente, como una forma ritual de colectivizar y de establecer y delimitar, por medio de su representación “ociosa”, las normas de la organización de las labores productivas y de los vínculos entre las personas que las llevan a cabo. Posteriormente, el juego comenzó a funcionar como forma de socializar y entrenar en las tareas productivas a los miembros más jóvenes de la sociedad: por medio del despliegue organizado de formas abreviadas del trabajo adulto y del uso de herramientas en miniatura o de juguetes que representan icónicamente utensilios laborales, al alcance de la anatomía en desarrollo de los niños. Por medio, también, del establecimiento de situaciones de colaboración y competencia que ponen de relieve la destreza en la ejecución de la actividad, el valor de la práctica y el trabajo en equipo, en un contexto lúdico en donde las acciones no tienen consecuencias serias -i.e., jugar a la cacería, disparando con arco y flecha a un saco de trapo, no tendrá las mismas consecuencias que disparar realmente a un animal salvaje enfurecido, aunque, el juego servirá, de todos modos, para entrenar la habilidad de tiro con arco.

En suma, el juego, y más específicamente el juego protagonizado, pronto se constituyó como medio para que los niños aprendan tanto la forma como la orientación de la actividad productiva adulta, así como también se integren paulatinamente en la organización y división social del trabajo por edad y por sexo. Es por ello que afirman que no hay posibilidad de la presencia de juego protagonizado en una sociedad en donde aún no se ha organizado el trabajo: no se trata de una forma universal de actividad, sino que es relativa a una determinada forma de cultura. La importancia social del juego se debe, entonces, tanto a su función de entrenamiento de los hombres y mujeres en las fases tempranas de su desarrollo como a su papel colectivizador.

Podemos apreciar que en la teoría de Vygotski-Elkonin, el juego, como forma de actividad, es analizado sistemáticamente siguiendo tanto la línea de desarrollo cultural, como la línea de desarrollo ontogenético, y hallando, en ambas, los vínculos entre juego, arte y trabajo. En el capítulo 3 continuaremos desarrollando esta primera aproximación a la teoría de Vygotski-Elkonin sobre el juego, profundizando en aspectos necesarios para la comprensión del desarrollo de la simbolización en la infancia temprana.

En la teoría de G. H. Mead (1934/2015), encontramos una perspectiva que guarda cierta consonancia con la perspectiva vygotskiana. El pensador estadounidense, padre del pragmatismo, asignó al juego un rol central en sus análisis de la psicología social (Giddens, 1964). Sostiene que, al actuar los roles de los otros en el juego, el niño desarrolla una concepción de las respuestas sociales apropiadas a estos roles y forma así lo que denomina como el sí-mismo objetivo [objective self], un prerrequisito para el pleno desarrollo del sí mismo como sujeto de una sociedad.

4.3. Retóricas sobre el juego

Según Sutton-Smith (1994, 1997, 2011), autor que ha servido de distinguido guía para muchos de los actuales teóricos del juego animal y humano (Fagen, 1993; Pellegrini, 1995; Burghart, 2005), la ambigüedad y el carácter paradójico del juego pueden atribuirse en parte al fenómeno, pero también en gran medida a las retóricas culturales a las que adscriben las distintas teorías y los contextos en los que se utiliza el término “juego”. Estas retóricas son discursos o narrativas implícitas que los autores de las distintas filiaciones y disciplinas utilizan, de modo deliberado o no, para persuadir a otros. Se basan en sistemas de valores propios de las ideologías subyacentes a esos discursos y van en consonancia con los tipos de juegos y jugadores que cada autor recorta como ejemplar prototípico para desarrollar sus perspectivas y generalizarlas hacia el amplio universo del juego. Sutton-Smith, en su clásica obra *Play* (1997) distingue siete retóricas presentes en las teorías del juego, de las cuales sólo cuatro son aplicables a la comprensión del juego infantil (Pellegrini, 1995), que es lo que aquí nos convoca.

La primera de ellas es la retórica del *juego como progreso*, la cual supone que el juego no tiene valor sólo por sí mismo, en tanto se reconoce como actividad placentera, sino porque sirve al desarrollo progresivo de otras funciones. Es la retórica predominante en la literatura sobre desarrollo infantil en donde la mayoría de las teorías argumentan que el juego es una forma de adaptación o que provee algún desarrollo “útil”, aún sin que exista una evidencia conclusiva sobre este rol adaptativo del juego en animales o humanos. Sutton-Smith argumenta que esto señala la existencia de una retórica basada en la idea de progreso que se asienta en una perspectiva histórica, originada en el s. XIX, en la que el progreso es inevitable o al menos alcanzable en las sociedades humanas. Un principio fundamental en el que se basa esta retórica es una diferenciación marcada entre el juego en la infancia caracterizado por ser abierto y creativo, orientado al progreso, y el juego en la adultez caracterizado por ser cerrado y con función recreativa. En el capítulo 3 profundizaremos en la manifestación actual de esta retórica en la investigación del juego simbólico por parte de la disciplina psicológica.

La segunda retórica es el *juego como poder*. Reposando en esta retórica podemos encontrar una de las teorías pioneras sobre el juego que es la del exceso de energía inaugurada por Schiller en el s. XIX, y también las teorías del instinto en las que el juego es una expresión de impulsos o fuerzas innatas. Es una retórica que va en consonancia con el *leiv motif* del poder de la energía como motor de la “civilización” y la industrialización de fines de s. XIX. Sutton-Smith señala además que esta retórica ha sido alimentada por el contexto histórico de la escolarización obligatoria, en donde grandes cantidades de niños debían ser disciplinados y comenzó a ser notoria la existencia de un “exceso” de energía que dificultaba mantenerlos sentados y quietos.

No ha sido tan influyente en la teorización del juego infantil dado que ha sido eclipsada por la idea de juego como progreso, más conveniente a los fines del disciplinamiento. La retórica del *juego como poder* también incluye las teorías del juego como catarsis que explicamos más arriba, como la desarrollada por el psiquiatra K. L. Menninger (1949).

La tercera retórica es el *juego como imaginario*, en donde se reúnen aquellas perspectivas que señalan que lo esencial en el juego es que tiene lugar una transformación. Dentro de esta retórica encontramos teorías o líneas de pensamiento que utilizan distintas terminologías para aludir a esta transformación: imaginación, fantasía, fantasmagoría, creatividad, arte, romanticismo, flexibilidad, metáfora, mitología, serendipia, simulación, deconstrucción, heteroglosia, hacer presente lo ausente (o de hacer ausente lo presente), juego de significantes. Alimentada por valores y conceptos provenientes de las artes, la literatura y la semiótica, los juegos de los que usualmente se habla son presentados como modos de pensar acerca de la cultura o como textos a ser interpretados.

Se trata de una retórica cuyos orígenes pueden rastrearse en el romanticismo, en donde la imaginación se volvió el foco de atención como un modo de aspirar al conocimiento y trascender el ideal de la racionalidad fría de la *Ilustración*. Así, la visión inocente y libre de un niño jugando con su imaginación se volvió una metáfora privilegiada para los autores románticos, expresada explícitamente por primera vez por Schiller: "*El hombre sólo juega cuando es hombre en el sentido pleno de la palabra, y sólo es enteramente un hombre cuando está jugando*" (1795/1965, p. 80). McFarland incluso señala que, a partir del romanticismo, el concepto de imaginación vino a ocupar el lugar que otrora ocuparía el concepto de alma:

"[La] imaginación se volvió tan importante porque el alma había sido tan importante y porque el alma ya no podía llevar su carga de significado. Ese significado era la seguridad de que la vida tenía sentido. Sin alma, no hay sentido. Pero incluso si el alma se marchitaba bajo el ataque de la ciencia y el escepticismo, mientras hubiera imaginación como un validador secundario, al menos quedaba la posibilidad de sentido" (1985, p. 151. La traducción es nuestra)

Los autores románticos, asimismo, se encargaron de identificar el juego con el arte en tanto ambos involucran actividad estética libre, autonomía y originalidad en el individuo. La primera referencia en la psicología a esta asociación entre juego y arte aparece en Spencer "*el juego y el arte son la misma actividad porque ninguno sirve, de manera directa, a los procesos conducentes a la vida y tampoco está dirigido a beneficios ulteriores, los fines próximos son los únicos fines*" (1896, p. 694). Las ideas de Rousseau también resuenan en esta retórica, así como también los mundos imaginados por Lewis Carroll, constituyendo lo que Sutton-Smith denominó como el paradigma del niño imaginario (1994). En la génesis del arte moderno este punto de vista

infantil ha sido privilegiado en artistas como Picasso, Matisse, Gris, Kandinsky y Klee; se manifiesta en ellos un deseo de poder pintar como un niño, en tanto es evidente que el niño artista no pinta lo que ve sino lo que imagina desde un punto de vista en donde todo es nuevo y fresco. Está presente en la perspectiva Margaret Lowenfeld (1935), psicóloga infantil pionera en la terapia del juego, quien consideraba al arte como una forma de juego. Asimismo, en *Homo Ludens* de Huizinga (1954/2007) encuentra también ejemplos en los que la noción de juego y la noción de poesía están indiferenciadas, como uno de los modos en que opera esta retórica que amalgama juego y arte.

Sutton-Smith (1997) argumenta críticamente que esta retórica romántica ha conducido por un lado a cierta indiferenciación entre juego y arte, y a la consideración como formas de juego a un amplísimo conjunto de actividades diversas -como la exploración, la manipulación, la experimentación, la lectura, hacer y escuchar música, pintar, bailar, entre otras- que conllevan cierto grado de autonomía, originalidad y libertad, produciendo así, en muchos casos hasta el día de hoy, que la categoría de juego se vuelva un tanto vaga. Asimismo, Sutton-Smith sostiene que el reducido interés que las áreas de la psicología no abocadas a la terapia han dedicado a la fantasía infantil, ha estado canalizado, en los últimos 20 años, en estudios cognitivos sobre la naturaleza de la simulación [*pretend*]. Además, señala la presencia de un sesgo hacia los aspectos abstractos y racionales de la imaginación, hacia una búsqueda de establecer los grados de abstracción, basándose en el número de transformaciones, la complejidad de la estructura de roles, los grados de irrealismo y las formas de descontextualización, desestimando aspectos emocionales o irracionales. Es decir, hay una consideración de la imaginación en términos exclusivamente de complejización, en consonancia con la predominancia de la retórica del *juego como progreso* analizada más arriba. Son embargo, reconoce que estos estudios sobre la simulación han, de hecho, contribuido mostrando cómo los niños pueden sostener universos de juego por sí mismos, ya sea grupal o individualmente, abonando la idea del juego como un reino por derecho propio, independiente de la realidad cotidiana. Así, el juego “*es un mundo que se maneja más como un teatro que como la vida cotidiana*” (Sutton-Smith, 1997, p. 159)

Finalmente, la cuarta retórica sobre el juego que aplica al juego infantil, es la *retórica del sí mismo* [*rhetoric of self*], que considera que el juego tiene sus bases en la psicología individual del jugador, sin una adecuada consideración de aspectos históricos y antropológicos del juego. Dentro de esta retórica, algunos plantean mecanismos intrapsíquicos, otros se basan en la neurología, y otros se refieren a la calidad de experiencia de juego del jugador. Dentro de estas últimas, las cuales gozan de una considerable popularidad, sus proponentes interpretan la naturaleza del juego en términos de distintos caracteres propios de la experiencia subjetiva del jugador: el juego es bueno porque es “divertido”; es una experiencia óptima, un escape, una

descarga; es intrínsecamente motivado; es voluntario; es una actualización del propio potencial; produce excitación o entusiasmo; es placer ausente de conflictos; es una elección libre; es autotélico o paratélico. En suma, la nota clave de esta retórica es la libertad individual y se ha planteado que es imposible definir el juego desde “afuera” a partir de un conjunto de actividades o comportamientos específicos, sino, tal como plantea Millar (1968), que el juego es una *actitud* del jugador.

Esta retórica, al igual que el *juego como imaginario*, ha nacido en el romanticismo y a menudo es difícil distinguirlas entre sí. Sutton-Smith argumenta que el foco puesto en la subjetividad y los aspectos individuales para la comprensión del fenómeno del juego, va en consonancia con el *individualismo* imperante en las sociedades occidentales contemporáneas. La retórica del sí mismo se ha instalado frente a la caída de la autoridad de las instituciones tradicionales, lo que conlleva que la búsqueda de la autenticidad del sí mismo se convierta paulatinamente en un proyecto de realización personal: la libertad propia del juego se inserta en esta búsqueda como un medio propicio para la ritualización de la construcción de un sí mismo auténtico. Señala que esta retórica tiene como una de sus fuentes filosóficas a la perspectiva fenomenológica de autores como Husserl, Heidegger y Gadamer que, desde una postura crítica al cartesianismo que plantea al sí mismo como un residuo emocional no apto para construir conocimiento científico, defienden la idea de un sí mismo en el que su “mundo de vida” es una realidad ontológica con su propia validez “objetiva”.

Gadamer fue quien dentro de la fenomenología se ocupó más explícitamente de la temática del juego, en tanto le sirve para mostrar la realidad objetiva de los estados del ser que transita el individuo en la actividad de jugar. Desde su punto de vista es útil considerar los usos del término “juego” en distintos contextos, dado que todos los usos de la palabra “juego” -como en el *juego de las luces*, el *juego de las olas*, el *juego de las fuerzas*- tienen en común la referencia a un movimiento de ida y vuelta sin dirección a una meta o fin ulterior, sino como un vaivén que se renueva a sí mismo en una constante repetición. Gadamer alude aquí también a que “spiel”, es decir, “juego” en alemán, en ciertos usos también significa “danza”. Este movimiento libre captura al jugador sobrepasando su realidad cotidiana y de algún modo el jugador pasa a ser un instrumento del juego constituido como realidad separada del mundo; en gran medida el placer de jugar proviene de este “hechizo” que envuelve al jugador.

“El juego tiene su propia esencia, independiente de la consciencia de aquellos que juegan. El juego existe -de hecho, juego propiamente- [...] cuando no hay sujetos que se están comportando ‘lúdicamente’. Los jugadores no son los sujetos del juego; por el contrario, el juego simplemente adquiere presentación a través del jugador” (Gadamer, 1960/1982, p. 103. La traducción es nuestra)

En este sentido, desde la perspectiva fenomenológica, el juego tiene que ver con lo ontológico más que con lo epistemológico. Por su parte, Vanderberg ofrece una conceptualización del juego recuperando la perspectiva filosófica de Heidegger y argumenta que el juego es expresión de la proyección de los deseos en un futuro posible: *“esta perspectiva es contraria a la noción freudiana de juego como dominio de eventos traumáticos del pasado. [...] Esta perspectiva basada en Heidegger sugiere que somos nuestro futuro y nos interesa el pasado sólo porque influye en nuestras proyecciones hacia el futuro”* (Vanderberg, 1988, pp. 207-208. La traducción es nuestra).

Con todo, la teoría más influyente dentro de esta retórica del sí mismo es la de Csikszentmihalyi, quien postula el concepto de *flow* para describir esos estados de concentración en una actividad en que se produce una fusión tal entre acción y consciencia que tiene como efecto una pérdida de la autoconsciencia. El estado de *flow* ha sido conceptualizado a partir de la investigación de decenas de testimonios de jugadores de ajedrez, escaladores, bailarines, cirujanos, artistas, meditadores, por lo que es un estado que, si bien se plantea como autotélico, puede ocurrir tanto en el juego como en el trabajo. Esta indiferenciación entre juego y trabajo es un aspecto de la teoría propuesta por Csikszentmihalyi que ha recibido fuertes críticas: Sutton-Smith (1997) argumenta que pretender caracterizar el juego de manera exclusiva por la experiencia del jugador es insuficiente y que es necesario poner el énfasis en interrogarnos en qué aspectos de las acciones específicas del juego radica el hecho de que le resulten tan motivadoras al jugador.

Las retóricas sobre el juego son en gran medida inevitables para poder establecer criterios conceptuales sobre qué es y qué no es juego, por lo que la explicitación de las ventajas, así como también de las desventajas o puntos ciegos de cada retórica es necesaria para el trabajo reflexivo que supone cercar tan complejo y polisémico fenómeno. Más adelante ampliaremos la propuesta de Sutton-Smith a partir de otros trabajos más recientes (2011) para contribuir al trabajo reflexivo.

4.4. Criterios para definir qué es *juego*: una búsqueda continua

En la búsqueda de establecer criterios y circunscribir las funciones del juego, Bruner (1986) señala una serie de rasgos. En primer lugar, como ya hemos anticipado, señala que el juego es una actividad que se encuentra amortiguada en sus consecuencias por lo que se presenta como una actividad exploratoria por excelencia para la infancia. En segundo lugar, es una actividad que se justifica por sí misma, dado que su ejercicio es estimulante más allá de la búsqueda de un resultado. Si bien puede haber un objetivo en el juego, a menudo estos cambian en el

desenvolvimiento del juego para dar paso libre a la fantasía. En este sentido, hay una primacía de los medios empleados por sobre los fines, lo que convierte al juego en una actividad que promueve la invención. En tercer lugar, el juego no es aleatorio o casual, sino que parece obedecer a un plan, a menudo como una forma de imitación idealizada de la vida. Menciona a modo de ejemplo, el juego de dos hermanas gemelas que inventan el “jugar a las gemelas” cuya regla es compartir todo con total igualdad, lo cual es bastante distinto de la vida ordinaria. En cuarto lugar, Bruner retoma esta idea, que podemos rastrear en la obra de Piaget, de que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en el que se transforma éste a partir de los deseos del niño, lo que conlleva una sensación de omnipotencia que otorga a la actividad un alto grado de motivación. En quinto y último lugar, Bruner señala el aspecto indiscutible de diversión que supone la actividad lúdica, y que incluso los obstáculos que se incluyen en el juego están porque divierte superarlos.

Garvey, en su clásico *Play* (1977), ofrece una serie de criterios que creemos adecuados para caracterizar a una actividad como lúdica y diferenciarla de otras actividades. En primer lugar, es una actividad placentera, divertida: es usual que esté acompañado de expresiones de placer como sonrisas, risas, excitación. En segundo lugar, no tiene metas o fines extrínsecos, sino que es un disfrute de los medios de la actividad por sí mismos. Esto último lo diferencia de otras actividades como el arte y el trabajo, que pueden ser placenteras, pero tienen una meta o producto resultante de la actividad. En tercer lugar, es espontáneo y voluntario: si es obligatorio pierde el carácter lúdico. En cuarto lugar, supone una participación activa del jugador y, por último, guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que *no es* juego. La idea propiamente dicha de “juego” implica un contraste y una semejanza entre el comportamiento lúdico y un comportamiento no-lúdico análogo. Así, puede ser pensado como una actividad en *modo simulado*, en tanto exige a los jugadores que comprendan que lo que se manifiesta no es lo que aparenta ser.

Rubin, Fein y Vanderberg (1983) en una revisión de la literatura sobre desarrollo infantil sostienen que ninguna definición de juego es suficiente y que deben ser necesariamente multidimensionales. Los autores ofrecen una definición a partir de tres dimensiones: disposición psicológica, comportamiento y contextos que fomentan el juego. Dentro de la dimensión disposicional señalan que hay un consenso bastante generalizado en señalar la ausencia de propósitos externos por parte del jugador, lo cual convierte al juego en intrínsecamente motivado con una predominancia de los medios por sobre los fines. Con respecto a la dimensión contextual incluyen una atmósfera que sea familiar (en términos de objetos y personas), seguro y agradable, la presencia de un adulto mínimamente intrusivo, y que el niño esté libre de stress, hambre o fatiga. Finalmente, observar las conductas consecuentes o precedentes al juego es especialmente

útil para describir ciertas dimensiones de formas particulares de juego, como por ejemplo, en el juego turbulento [*rough & tumble*], en el que los niños simulan “luchitas” no agresivas, se puede observar si los niños después de la luchita continúan juntos significa que no hubo agresión y que fue un juego, si por el contrario luego del juego se separan, es porque hubo agresión y no puede considerarse juego. Este cuadro los autores lo completan señalando que el juego implica el dominio o la maestría por parte del jugador, el cual posee un rol activo en el juego y la ausencia de reglas impuestas externamente.

Fagen (1974), desde la etología, propuso que hay dos modos principales, y no excluyentes, de enfocar la caracterización del juego: el enfoque funcional, en el que se privilegia el propósito o meta de la conducta, y el enfoque estructural, en el que observa el comportamiento en sí y el modo en que se ejecuta. Con respecto al enfoque funcional, como se ha mencionado previamente, es común señalar que el juego no tiene un propósito externo, lo cual diferencia al juego de conductas como el trabajo o la exploración. Sin embargo, Smith (2009) señala que esto es paradójico con el hecho de que a menudo en el campo del estudio del juego se argumenta acerca de los beneficios que tiene esta actividad para fortalecer o desarrollar habilidades útiles para la adolescencia o la vida adulta, aún sin que exista un consenso acerca de si son beneficios inmediatos o a largo plazo. Desde el punto de vista de Smith resulta más conveniente considerar estos beneficios desde el punto de vista del jugador, el cual, cuando juega, no está pensando en ejercitarse, dando así un carácter de intrínsecamente motivada a la actividad.

Con respecto al enfoque estructural propuesto por Fagen, Smith señala la presencia de “señales de juego” [*play signals*] en la conducta del jugador, presentes también en el juego animal, que indican la orientación lúdica de la conducta como las risas o la “cara de juego con boca abierta” [*open mouth play face*] documentada por Blurton-Jones (1967, citado en Smith, 2009). Estas señalizaciones en la conducta son especialmente importantes en, por ejemplo, el juego turbulento donde debe quedarle claro al partenaire que no hay una orientación agresiva en las “luchitas”, sino una intención lúdica. De todos modos, no todas las formas de juego humano están acompañadas de este tipo de señales. Otro tipo de caracterización estructural supone observar cómo están secuenciadas las conductas en el juego. En esta línea, la etóloga Loizos (1967) argumenta que una secuencia conductual puede ser pensada como lúdica si los comportamientos que la constituyen son repetidos, fragmentados, exagerados o reordenados.

Smith (2009), agrega al enfoque funcional y al estructural propuestos por Fagen, un tercer enfoque que consiste en observar cuáles criterios utilizan las personas para distinguir qué es juego de lo que no lo es, es decir, desde el punto de vista de un observador externo. Recupera la propuesta de Krasnor y Pepler (1980) quienes postulan una serie de cuatro criterios: motivación

intrínseca, no-literalidad (o elemento “como si”, simulado, de las conductas), afecto positivo -que refiere a la diversión propia del juego- y flexibilidad -que refiere a la variación de forma y contenido-. Los autores señalan que ninguno de estos criterios funciona como una distinción tajante entre juego y no-juego, sino que se trata de un continuo en donde mientras más criterios se reúnan más clara será la presencia de conducta lúdica para el observador. Smith y Vollstedt (1985) tomaron estos cuatro criterios y agregaron uno más, el criterio de primacía de los medios sobre los fines, para realizar una prueba empírica de la fiabilidad de estos criterios con adultos que observaron filmaciones de niños en el jardín de infantes. Encontraron que los criterios que más presentes estuvieron en los episodios en los que hubo mayor acuerdo en considerarlos como “juego” entre los distintos observadores son la no-literalidad, la flexibilidad y el afecto positivo: con la presencia de dos de esos criterios ya había un acuerdo de un 85% sobre el carácter lúdico del episodio, si están presentes tres el acuerdo es del 100%.

En *The Genesis of Animal Play*, Burghardt (2005) ha intentado integrar las variantes en las definiciones de juego que las distintas disciplinas y tradiciones han elaborado, señalando que tienen en común que el juego es no funcional (en el mundo real), es típicamente voluntario, no-serio, repetitivo y relajado. Sutton-Smith (2011) responde a Burghardt argumentando que esto puede aplicar a formas específicas de juego pero que podemos pensar en excepciones en formas de juego con caracteres contrarios.

En consonancia con dicha crítica, Sutton-Smith (1997) ha argumentado que una adecuada conceptualización del juego debe considerar tanto el juego animal como el humano, el juego infantil como el adulto, la participación activa en el juego como la diversión vicaria o en rol de espectador del juego de otro/s, y la consideración del juego en distintas culturas. Por ello, luego de la consideración de la amplitud de formas que adquiere el juego -tanto en el mundo humano como en el animal-, luego del análisis de las distintas retóricas desde las que se lo ha explicado y la multiplicidad de disciplinas que lo han abordado, ha propuesto que el rasgo común y más saliente del juego es su *variabilidad* (Sutton-Smith, 1997). Esta caracterización guarda un poderoso paralelismo con los rasgos que el biólogo evolutivo S. Gould (1996) señala como característica central de la evolución biológica: no se trata de la precisión adaptativa, sino justamente de la variabilidad. A partir del paralelismo con la perspectiva de Gould, Sutton-Smith propone su propia retórica sobre el juego, que es también una retórica evolutiva del juego. El juego se caracteriza por los *cambios extravagantes*, a menudo disparatados, bizarros, exagerados, que muestran la presencia de un *potencial latente*. Además, el juego es *redundante*: en tanto se construye una estructura o habilidad, esta se replica en decenas de formas similares, en una genuina proliferación. Esta variabilidad extravagante y la redundancia múltiple conducen

a un tercer rasgo de gran importancia que es la *flexibilidad*, directamente asociado con la ventaja evolutiva que nos otorga como especie el prolongado período de inmadurez de las crías humanas.

“Defino al juego como una simulación virtual caracterizada por la escenificación de las contingencias de la variación, con oportunidades para el control engendradas tanto por el dominio como por un caos mayor. Claramente, el motivo principal de los jugadores es la performance estilizada de temas existenciales que imitan o se burlan de las incertidumbres y los riesgos de la supervivencia y, al hacerlo, involucran las propensiones de la mente, el cuerpo y las células en formas estimulantes de excitación [arousal]” (Sutton-Smith, 1997, p. 231. La traducción es nuestra)

Propone que sería prometedor para la teoría del juego una teoría de la performance lúdica a la manera de las teorías de la performance folklóricas (Bauman, 1992; Abrahams, 1977; citados en Sutton-Smith, 1997) que, vinculando el juego con el arte, enfatizan la idea de performance como comunicación estética con la audiencia. Desde su punto de vista *“mucho del placer de las acciones en el juego puede decirse que tiene una cualidad estética, cuando uno hace el movimiento correcto en el momento correcto, de la manera más elegante, hábil y apropiada”* (Sutton-Smith, 1997, p. 192. La traducción es nuestra). En esta línea, recupera como valioso el trabajo de Garvey (1993, citada en Sutton-Smith, 1997) en el que ha demostrado que el juego tiene su propio registro lingüístico, diferentes tiempos verbales que cumplen distintas funciones lúdicas; esto configura formas lingüísticas y paralingüísticas “estilizadas” que son muy entretenidas para los jugadores. También en esta línea recupera el trabajo de Gertsmyer (1991, citado en Sutton-Smith, 1997) quien explícitamente busca construir una teoría de la performance lúdica retomando las categorías aportadas por Garvey. En una observación sistemática de los 21 a los 32 meses del juego de su propia hija, Gertsmyer reconoció distintas formas de acción estilizada: la presencia de rasgos del habla dirigida al bebé cuando se encontraba “en rol” de ser madre; la utilización de efectos de sonido para identificar y realzar una acción no-verbal como “bruum-bruum” al mover un autito de juguete; la utilización de lo que denomina “enmagiar” [magicking] en donde se condensan los tiempos y se abrevian las acciones para representar procesos más extensos de la vida cotidiana como agitar un bowl mientras verbaliza “cocinamos... cocinamos” para aludir en un tiempo acotado al prolongado proceso de cocción de la comida; la presencia de expresiones faciales o tonos de voz dirigidos al compañero de juego para dejar clara la intención lúdica, como reír cuando se realizan acciones violentas. Se configura un “lenguaje” propio del juego, que enmarca, ritualiza, estiliza el discurso y los gestos. Señala que más que buscar categorías generales que caractericen el juego como “Flow” o “actitud”, es necesario realizar microanálisis de esos aspectos moleculares de la conducta de los jugadores.

Sutton-Smith, además plantea que en este modo de estilizar las acciones hay una dialéctica entre lo mundano y lo virtual que cree más conveniente para comprender la naturaleza del disfrute en el juego que la que usualmente se plantea entre lo real y lo irreal. Para el autor el mundo imaginario del juego es una realidad por derecho propio, por lo que considera más adecuado pensar la dualidad en términos de dos realidades: una mundana y la otra virtual. Las acciones del juego son modelos, mimesis o burlas de las acciones mundanas, por lo que, en este sentido, son acciones acerca de otras acciones. Aquí retoma la noción de meta-comunicación de Bateson, sobre la que nos hemos detenido más arriba, y sostiene que las acciones en la realidad virtual del juego son meta-acciones: en tanto acciones centradas, enmarcadas, redundantes y estilizadas son acciones acerca de otras acciones de la realidad mundana.

“Entre la acción mundana original (cuidar del bebé) y el comentario lúdico (modelado, mimetismo o burla del cuidado del bebé con maternales), tenemos una tensión binaria que, se puede argumentar, es la fuente inicial del disfrute dialéctico del juego” (Sutton-Smith, 1997, p. 195. La traducción es nuestra)

Además, en el dinamismo del juego también se puede distinguir que cada acción es una variación lúdica de la acción anterior, algunas veces con una mayor transformación hacia el sinsentido. Este dinamismo que va del *juego* [play] en tanto marco organizador hacia el carácter *juguetero* [playfulness] como movimiento de fuga de esos marcos, es una segunda dimensión dialéctica presente en el disfrute de jugar. De este modo, tenemos dos relaciones dialécticas en el juego: una *dialéctica referencial* entre la realidad mundana y la virtual que conduce a las transformaciones o sustituciones simbólicas, y una *dialéctica lúdica*, dentro de la propia forma del juego, entre el marco del juego y el carácter juguetero que introduce las variaciones que se fugan del marco. La identificación de esta doble dimensión dialéctica aporta, según Sutton-Smith, una conceptualización estructural del juego como performance extática que pone en el centro la incongruencia y la ambigüedad.

En un artículo posterior, Sutton-Smith (2011) complejiza este punto de vista recuperando la distinción entre emociones primarias y secundarias del neurocientífico portugués Antonio Damasio, uno de los referentes principales de la perspectiva corporeizada de la mente (cf. Sletvold, 2019). Las emociones primarias fueron inicialmente categorizadas por Darwin en *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre* (1872/1998) en donde ofrece una mirada evolutiva de las expresiones emocionales, basándose en el supuesto de que el hábito de expresar emociones mediante ciertos movimientos y/o expresiones faciales, aun cuando resulte innato en el ser humano, habría sido adquirido en la evolución por algún camino de forma gradual, de modo que múltiples especies comparten un conjunto reducido de expresiones emocionales universales. Posteriormente, Ekman (1971) e Izard (1979) con estudios de

laboratorio obtuvieron resultados que confirmaban la presencia de un grupo de emociones básicas a las que les corresponde un despliegue facial discreto que es reconocido del mismo modo por personas de distintos medios culturales, lo cual señala su carácter universal e innato: se trata de ira o enojo, miedo, alegría, desagrado, tristeza, interés y sorpresa. Estas emociones incluyen a las seis que Damasio propone como primarias -ira, miedo, alegría, desagrado, tristeza y sorpresa-, las cuales distingue de un grupo de emociones secundarias que están destinadas a modular o regular las presentaciones de las expresiones emocionales primarias: empatía, orgullo, envidia, vergüenza, culpa y humillación. Sutton-Smith (2011), retomando esta distinción de Damasio, propone que el juego posee un carácter de dualismo antipatético: en el juego los individuos buscan afrontar el stress que producen las emociones primarias (a excepción de la alegría) modulándolas hacia emociones secundarias. Al introducir reglas y pautas, en el juego se compensan los desequilibrios generados por emociones como el miedo, la ira, o el desagrado.

“...las dualidades antipáticas podrían concebirse como algo que ocurre porque el juego involucra la representación de terribles y fatídicos enfrentamientos y eventos no convencionales, pero por lo general nadie muere, pierde su camisa o es profundamente avergonzado” (Sutton-Smith, 2011, p. 9. La traducción es nuestra)

Fagen (2011), en continuidad con Sutton-Smith, sostiene que el juego es una manifestación de la flexibilidad cognitiva que caracteriza nuestra especie. Para dicho autor, las claves para comprender la naturaleza del juego son la primacía de los medios por sobre los fines y la orientación no-funcional de la conducta. Señala que actualmente en el campo de estudio sobre el juego, hay consenso sobre la hipótesis de que éste imparte flexibilidad, adaptabilidad y resiliencia al comportamiento, en consideración al lento curso del desarrollo humano y al rasgo abierto de los programas que caracterizan a la especie humana. Además, argumenta que todas las formas de juego comparten un rasgo estructural que es el de que poseen cualidades de movimiento comunes. Desde la infancia temprana surgen los juegos sociales contingentes con el adulto, que implican ritmos, fraseos, miradas, sonidos, expresiones faciales y contacto corporal con la forma de una danza o un musical, que exploran estas cualidades de los movimientos, presentes en formas ulteriores de juego en la infancia. En consonancia también con los planteos de Sutton-Smith (2011) con respecto a la necesidad de construir una nueva retórica sobre el juego que incluya los procesos de comunicación estética con el otro a la manera de las performances artísticas, es necesario desarrollar modos de abordaje que consideren las cualidades de los sonidos y los movimientos que, según Fagen, caracterizan al juego desde sus más tempranas manifestaciones.

4.5. Nuevos horizontes en el estudio del juego

Considerando lo antedicho, Fagen argumenta que el campo de la musicalidad comunicativa (Malloch & Trevarthen, 2009) y la utilización de microanálisis como herramienta de observación de las cualidades del sonido y el movimiento propias del juego humano, ahora reenocados hacia variables espaciales y temporales no consideradas previamente, constituyen un cambio de perspectiva que puede transformar nuestra concepción del desarrollo humano y el campo de estudio del juego: las raíces de la mente humana se buscarán en la música y la danza.

“El curso espacio-temporal de la vida humana puede ser leído no sólo como una partitura musical sino también como una performance en curso de una canción improvisada, o quizás más propiamente como la danza, en el estricto sentido del término ‘ritmo’...” (Fagen, 2011, p. 93. La traducción es nuestra)

En este contexto, Fagen remarca la necesidad de una perspectiva corporeizada [embodiment], superadora del dualismo cartesiano mente-cuerpo, en el abordaje del juego, dado que la mente está “intersubjetivamente abierta” al encuentro corporal con el otro, a partir de conductas como los entonamientos afectivos, las melodías kinéticas, la sincronía, etc. (cf. Stern, 1985/1991; Bråten, 2007; Malloch & Trevarthen, 2009), para las cuales los bebés muestran tempranas capacidades de percepción e interacción. Los estudios en musicalidad comunicativa, argumenta, han conllevado además reconceptualizar nuestra noción de tiempo cronológico hacia formas de la temporalidad más ligadas a la idea griega de *Kairós*: la vivencia de un presente ampliado en el encuentro con el otro que envuelve el pasado y el futuro. Asimismo, reconsiderar la noción de individualidad: la mente es un fenómeno extendido por los distintos cuerpos y objetos que habitan nuestro espacio y con los cuales interactuamos y acoplamos a nuestras actividades y movimientos de manera sinérgica.

Inclusive, Sydnor y Fagen (2012), sostienen que el juego, en tanto fenómeno a la vez ordinario y extraordinario, que puede ser reglado o libre, que tiene sentido y a la vez sinsentido, y que es expresión de la flexibilidad puede servir de paradigma integrador de nuevas visiones de mundo en la labor científica.

“El juego es una ilimitada epistemología, ontología, método y/o formato presentacional que desprivilegia/reconcilia -que entremezcla más completamente- nuestra necesidad humana de una historia con la naturaleza paradójica, carente de trama [plotless], de lo que es ser humano -y no humano. El desafío es caracterizar el juego aún más, dado este entendimiento, utilizando una concepción más amplia (¿mística? ¿sagrada?) de lo académico que puede que nunca sea identificada con la ciencia ‘científica’ (ya sea que tal ciencia sea tomada en última instancia como biológica o social) y que puede superar la teoría cultural en modos que requerirán que extendamos nuestras perspectivas

intelectuales más allá de los dominios estándar de la realidad conocida” (Sydnor & Fagen, 2012, p. 81. La traducción es nuestra).

En este sentido, los estudios en musicalidad comunicativa, utilizando herramientas de análisis de la música y la danza, desde una perspectiva corporeizada, extendida, emocional de la mente, constituyen abordajes auténticamente novedosos en el estudio del juego, fenómeno complejo que requiere enfoques renovados. Fagen sugiere que podría surgir algo nuevo en el campo de estudio del juego si se tiene en cuenta la capacidad expansiva de las conceptualizaciones que surgen del estudio de las interacciones tempranas, específicamente la intersubjetividad y la musicalidad comunicativa: *“La chispa creativa del juego trae lo nuevo a la existencia. Lo ‘nuevo’ puede consistir en juegos más complejos y elaborados en la infancia tardía y en la niñez temprana”* (Fagen 2011, p.96. La traducción es nuestra). El juego con las formas de la vitalidad (Español et al., 2014), bien podría ser el tipo de juego que Fagen tenía en mente cuando sugirió la posibilidad del surgimiento de juegos más complejos y elaborados en la infancia tardía.

En el próximo capítulo abordaremos los fundamentos teóricos de la categoría de juego con las formas de la vitalidad que es, junto con el juego simbólico, foco de estudio en la presente tesis.

Capítulo 2

Juego con las formas de la vitalidad

Music expresses that which cannot be put into words and cannot remain silent

[La música expresa aquello que no puede ponerse en palabras y que no puede permanecer en silencio]

Víctor Hugo

Muy atrás del pensamiento tengo un fondo musical. Pero todavía más atrás está el corazón latiendo. Así, el más profundo pensamiento es un corazón latiendo

'Agua viva' (Fragmento) - Clarice Lispector

Introducción: el *giro corporal* en ciencias humanas

Como hemos explicado en el capítulo 1, el juego es un fenómeno que en la psicología ha sido un tópico de investigación y reflexión desde los comienzos mismos de la disciplina. Siguiendo el norte marcado por el *giro lingüístico* en las ciencias humanas, el estudio de un tipo de juego, el juego simbólico, ha sido tradicionalmente privilegiado, en gran parte, por el vínculo que, como veremos en el capítulo 3, se cree que guarda con funciones psicológicas complejas como el lenguaje, la autorregulación y la capacidad narrativa.

En las últimas décadas, asistimos a un cambio de paradigma en las ciencias humanas, al que la bailarina y filósofa Maxine Sheets-Johnstone (2015) ha bautizado como el *giro corporal*. Este vuelco supone el abandono de la escisión cartesiana que comprende los procesos cognitivos como susceptibles de abstraerse del contexto corporeizado en el que emergen, supuesto básico del modelo representacionista y computacional del cognitivismo clásico (Chomsky, 1959, 1968/1992; véase también Gardner, 1985): la cognición humana modelizada como una máquina de Turing en la que el cerebro es el *hardware* y la mente es el *software*. Alternativas al cognitivismo clásico como lo es el conexionismo recaen en el mismo paradigma representacionista (Calvo & Gomila, 2008) y puede identificarse también en los modos de recepción de la obra de Piaget en Argentina: si bien el autor ginebrino fue pionero en la consideración de la interdependencia entre sujeto y entorno para la construcción de conocimiento (Calvo & Gomila, 2008), no obstante, en la recepción de su obra la génesis del conocimiento en el niño fue leída en una clave teleológica que sitúa el egocentrismo infantil

ligado a la irracionalidad primitiva y la meta del desarrollo en la racionalidad moderna y adulta (Tau, Yacuzzi & Ribero, 2011), situando así a las estructuras lógico-formales y las representaciones abstractas como las formas más adaptadas de la inteligencia. Si bien existen procesos cognitivos que, por sus grados de abstracción, pueden ser analizados como un cómputo de representaciones -valga como ejemplo prototípico de ello el famoso juego de ajedrez en el que el campeón mundial Kasparov fue derrotado por la computadora Deep Blue- existen numerosas funciones mentales, así como también distintos procesos de génesis de mecanismos de abstracción, que hacen estallar dicho paradigma y requieren reunir cuerpo, mente y entorno en su comprensión (Gallagher & Zahavi, 2008).

El amplio conjunto de estudios y propuestas dentro de la cognición corporeizada, recupera como antecedentes filosóficos a las perspectivas fenomenológicas de figuras como Merleau-Ponty, Husserl, Heidegger, Gadamer y Wittgenstein II y el pragmatismo de Dewey y James (Gallagher & Zahavi, 2008; Calvo & Gomila, 2008; Varela et al., 1991). Estas propuestas se agrupan dentro de lo que se denomina como *4E Cognition* que concibe a la mente como corporeizada (embodied), situada (embedded), enactuada (enacted) y extendida (extended) (Newen, De Bruin & Gallagher, 2018; Rowlands, 2010).

"[...] según los defensores de la cognición 4E, los fenómenos cognitivos que estudia la ciencia cognitiva moderna, como la navegación espacial, la acción, la percepción y la comprensión de las emociones de los demás, dependen en cierto sentido de los detalles morfológicos, biológicos y fisiológicos del cuerpo de un agente, un entorno natural, tecnológico o social adecuadamente estructurado, y la interacción activa y corporeizada del agente con este entorno" (Newen et al., 2018, p. 5. La traducción es nuestra)

La perspectiva corporeizada sobre la mente o teoría del *embodiment* (Clark, 1997; Noë, 2004; Gallagher, 2005) ha puesto el foco en los aspectos corporeizados de los procesos psicológicos, impulsando un renovado interés por el estudio del rol que juega la experiencia corporal vital en la cognición. Dentro de estas propuestas, la iniciativa enactivista de Varela et al. (1991) es la que más abiertamente abordó la dimensión experiencial de la vida humana en la ciencia cognitiva (Español, Martínez & Rodríguez, 2022). El carácter enactivo refiere que la cognición implica un compromiso activo en y con el entorno del agente (Varela, Thompson, & Rosch, 1991), es por ello que se afirma que la interacción produce un mundo. En términos de Español, Martínez y Rodríguez, desde la perspectiva de Varela

"[l]os procesos motores y sensoriales no pueden separarse de la cognición vivida. La cognición se entiende como la enacción de un mundo -que produce un mundo- a través de una historia viable de acoplamiento estructural. Desde el nacimiento, entramos en un mundo compartido, una situación fundamental que nos permite dar sentido a nuestro mundo o tener un mundo" (2022, p. 4. La traducción es nuestra. El resaltado es del original)

Una distinción esencial de este enfoque considera que el cuerpo vivido, más allá del cuerpo objetivo propio de la biología y las ciencias naturales, debe ser considerado como constitutivo de la experiencia humana y, por lo tanto, parte integral de la pesquisa científica que busca comprender los fenómenos mentales (Gallagher & Zahari, 2008). Es decir que el cuerpo “da forma” a los procesos mentales, tanto en su desarrollo como en su ejecución una vez “adquiridos”.

“la cognición más sofisticada, organizada en símbolos o representaciones, permanecerá dentro de los parámetros que recibe de experimentar el mundo con una visión binocular, una audición estereofónica, dos manos libres para alcanzar objetos y una posición erguida para la locomoción” (Español, Martínez & Rodríguez, 2022, p. 4)

El carácter corporeizado de la cognición implica además su propiedad *situada*, en el sentido de ser dependiente de procesos extracorporales del entorno en el que se encuentra inmerso el cuerpo. Por ejemplo, los estudios de Thelen (Thelen & Smith, 1994; Thelen, 2000a, 2000b; 2005) han mostrado que la habilidad motora no está totalmente especificada en la actividad neural e involucra modos de acople del cuerpo con el entorno que participan en el logro de la ejecución de los patrones motores. Lo que cambia a lo largo del desarrollo es la naturaleza del acople. Estudios como los de Thelen, ponen en entredicho la dicotomía mente/cuerpo de la ciencia cognitiva clásica. Este rasgo situado implica además un entorno físico y socio-cultural caracterizado por la intersubjetividad y la construcción de sentidos compartidos (Di Paolo, Rohde & De Jaegher, 2010; Durt, Fuchs, & Tewes, 2017). No obstante, aún existe desacuerdo en las formulaciones de la *4E Cognition*, sobre si la relación de la mente con procesos corporales y extracorporales del entorno es una relación de dependencia causal o es de constitución (Newen et al., 2018).

Finalmente, el carácter extendido implica que la cognición se encuentra más allá de los procesos intracraneales, está distribuida en procesos del entorno como los objetos y las redes interactivas con las otras personas (Clark & Chalmers, 1998). Algunas formulaciones plantean que a estos 4 rasgos de la cognición debe agregarse el carácter de afectivo o emocional, aspecto desterrado de la indagación científica según los ideales de la razón ilustrada y el escisionismo cartesiano, que para su comprensión requiere de la consideración de aspectos corporales de la cognición que no han sido considerados por la perspectiva cognitiva clásica (Newen et al., 2018). De modo concomitante a la emergencia de estas perspectivas sobre la cognición humana, en las disciplinas del desarrollo humano se comenzó a concentrar el foco de indagación en la dimensión temporal de las interacciones comunicativas adulto-infante, dando lugar a cambios en las metodologías de indagación: a los estudios longitudinales se sumaron los microanálisis, dotando a la observación de las interacciones tempranas de una lupa que permitió visibilizar procesos que

van de segundos a milisegundos de duración (cf. Schaffer, 1977). Esta renovación metodológica permitió, entre otras cosas, ampliar la difundida versión darwiniana de las 7 emociones básicas hacia repertorios afectivos que involucran dimensiones temporales no considerados previamente que, de manera progresiva, comenzaron a ser descritas por metáforas provenientes de la música. En términos de Stern

“Cuando se piensa en la experiencia de los niños pequeños, con frecuencia se recurre a las metáforas de la música. Esto no es extraño, dado que ambos tipos de experiencias son no verbales, captadas intuitivamente e involucran el flujo de formas en el tiempo. Sugeriré que ciertas experiencias básicas de tiempo y forma que son comunes a nuestro encuentro con la música también son comunes a las interacciones socio-afectivas ordinarias y diarias de un bebé” (2000, p. 21. La traducción es nuestra

Por su parte, Dissanayake (2000, 2008, 2017), enfatizando en la perspectiva multimodal de la interacción adulto-bebé, destacó que en ellas se pueden encontrar antecedentes de las artes temporales, no solo de la música sino también de la danza. Los estudios en musicalidad temprana se consolidaron (Papoušek, 1996), dando lugar a la introducción de herramientas de análisis propias de las artes temporales, como la danza y la música, hacia el campo de la psicología del desarrollo.

En este amplio y complejo marco de la cognición corporeizada, recientemente, se ha documentado una nueva forma de juego cuyo foco es la repetición y variación de motivos sonoro-kinéticos entre el adulto y el bebé. A diferencia del juego simbólico, esta actividad lúdica no es figurativa, en el sentido de que no refiere o no representa situaciones u objetos distintos de sí mismo, sino que su foco es co-construir, compartir y variar motivos de sonido y movimiento que generan una comunión afectiva en el aquí y ahora de la díada. Es decir, que permiten compartir la misma *forma vital*. Este nuevo tipo de juego ha sido bautizado como *juego con las formas de la vitalidad* (en adelante JFV; Español, Martínez, Bordoni, Camarasa & Carretero, 2014), en reconocimiento al concepto de formas de la vitalidad de Daniel Stern (2010).

En las siguientes secciones, abordaremos el marco conceptual general y las hipótesis, derivadas del marco teórico, que guían nuestra exploración del desarrollo del JFV en el segundo año de vida. Además, explicaremos los antecedentes conceptuales y la categorización del JFV. En § 1 revisaremos la noción de reacción circular como concepto original de la psicología del desarrollo que permite elaborar un marco conceptual integrador de las formulaciones psicogenéticas e interaccionistas del desarrollo psicológico, y que nos conduce a la temática de la musicalidad humana. A continuación, en § 2 abordaremos la musicalidad desde una perspectiva evolutiva, profundizando en hipótesis sobre su origen en la filogénesis de la especie humana. En § 3 nos adentraremos en el fenómeno de musicalidad temprana a partir de los análisis de los rasgos y principales manifestaciones de la musicalidad comunicativa, caracterizando en § 3.1 los

procesos semióticos involucrados en la música y en § 3.2 introduciéndonos en su vinculación con las capacidades de simulación/ficción. En § 4 abordaremos los precursores del JFV. En primer lugar, desarrollaremos el estado actual de conocimiento sobre los juegos ontogenéticamente previos al JFV, el juego sensoriomotor en § 4.1 y el juego social temprano en § 4.2 En segundo lugar, en § 4.3 ahondaremos en el concepto de formas de la vitalidad, detallando aportes de estudios provenientes de la neurología en § 4.3.1 y su vínculo con las artes temporales en § 4.3.2 Por último, en § 5 explicaremos el contexto de formulación de la categoría de JFV, detallando en § 5.1 uno de sus antecedentes conceptuales, el juego musical, y en § 5.2 detallaremos la categoría de JFV distinguiendo sus subtipos y sus formas de presentación de modo simple y combinado con el juego simbólico, para finalizar señalando los datos disponibles actualmente sobre la trayectoria evolutiva de su frecuencia.

1. Reacción circular como concepto original de la psicología del desarrollo

La noción de reacción circular constituye un concepto original de la psicología del desarrollo que describe procesos de muy amplio alcance en el desarrollo humano. Constituye además un concepto central en la presente tesis por razones que analizaremos a continuación.

Un supuesto básico que guía nuestro trabajo lo constituye una visión constructivista del desarrollo humano que Ángel Rivière ha expresado de modo magistral en 1986 en su artículo *Interacción precoz: una perspectiva vygotskiana a partir de los esquemas de Piaget*:

“[H]ay un mismo conjunto de principios constructivos que permiten explicar la génesis de los esquemas de acción e interacción, y del niño como habitante de un mundo social y físico [...] los recursos funcionales de asimilación reproductiva y recíproca, de acomodación y de organización, y ciertas construcciones estructurales (por ejemplo, las llamadas reacciones circulares) a que da lugar la coordinación de los esquemas del niño tienen una especial significación en la construcción solidaria del sujeto y los objetos sociales, que a su vez implica la instalación del niño en un mundo personal de intenciones y símbolos” (Rivière, 1986/2003)

Es decir que la continuidad funcional de los mecanismos de construcción de conocimiento, que Piaget postuló para comprender la génesis del conocimiento físico del bebé, podría servirnos también para comprender el desarrollo de las interacciones del bebé con las otras personas, interacciones que, como analizaremos a continuación, no fueron consideradas sistemáticamente por Piaget en sus observaciones. Específicamente, la reacción circular es, según Rivière, una construcción estructural que permitiría integrar los mecanismos funcionales propuestos por la perspectiva psicogenética piagetiana a la luz de la idea fundamental de las posiciones interaccionistas, es decir, la *Ley de doble formación de los procesos psicológicos superiores* de Vygotski (1931/2000). Por otra parte, permitiría revisar el marco vygotskiano del

desarrollo según el cual la línea de desarrollo natural y la línea de desarrollo cultural son independientes durante las fases más tempranas del desarrollo ontogenético, en términos de Wertsch:

“Específicamente, significaría que la línea natural de desarrollo no podría explicarse únicamente sobre la base de la maduración orgánica. En su lugar, habría que emplear un gran conjunto de principios explicativos, incluidos los propuestos por Piaget para el desarrollo de la inteligencia sensoriomotora” (Wertsch, 1985, p. 47. La traducción es nuestra)

En este sentido, creemos que la propuesta de Rivière pone en entredicho la clásica dicotomía de la psicología del desarrollo entre “conocimiento físico” y “conocimiento social”, comportada también en la influyente noción de intersubjetividad que postuló Trevarthen (1977, 1982, 2015, 2017) -sobre la que nos detendremos más adelante-, y que creemos necesario superar para comprender adecuadamente el desarrollo la simbolización en el juego, meta que constituye uno de los objetivos principales de la presente tesis.

Con este supuesto en mente, dedicaremos a continuación un espacio a la fundamentación de la hipótesis de Rivière, realizando un rastreo y caracterización de la noción de reacción circular. Analizaremos también la revisión crítica de Español (2007,2010, 2014; Español et al., 2022) de la hipótesis propuesta por Rivière a la luz de aportes más actuales de la psicología del desarrollo. Finalmente, abordaremos brevemente el modelo de la ontogénesis de la percepción multisensorial de información amodal temporal propuesto por Martínez (2016, 2019, 2022), que recupera la propuesta de Rivière y Español, específicamente, respecto del vínculo entre el desarrollo perceptivo y de las experiencias de intersubjetividad.

Si bien fue popularizada en la psicología por el trabajo de Piaget, la noción de reacción circular fue acuñada inicialmente por el psicólogo estadounidense James Mark Baldwin (1906, 1909; cf. también Baldwin 1896, 1901, 1905, citado en Loredó & Sánchez, 2006) para caracterizar el desarrollo de todo organismo vivo, desde una perspectiva no dualista entre la adaptación orgánica y la psicológica. En su pensamiento, la actividad del ser vivo es, desde los inicios, *funcional* y no meramente mecánica: cada órgano o músculo del ser vivo se diferencia y se desarrolla funcionando, no por el despliegue de un esquema preformado. Y esta actividad funcional implica siempre algún grado de conciencia psicológica. Así, buscará en las teorías fisiológicas de su época los aportes que le permitan observar estos procesos en todos los organismos vivos, incluidos los unicelulares.

Estas teorizaciones las retomará de los aportes de la fisiología organicista alemana, particularmente de los representantes de la “teoría del movimiento orgánico”: Eimer, Engelman,

Verwon, Kühne y Schultz. La teoría centraba su foco en el fenómeno de la “irritabilidad orgánica” o contractilidad como característica definitoria de la materia viva. Se trata del fenómeno según el cual todo organismo vivo puede detectar cambios, positivos o negativos, en el ambiente y reaccionar conforme a ellos. La irritabilidad supone entonces un grado elemental de conciencia, al menos en el sentido de un movimiento general de expansión-contracción con el cual el organismo intenta regular la estimulación externa por medio de reacciones centrales. La tradición organicista afirma que esta reacción no es pasiva, es decir, no equivale a una simple acción mecánica que, por ejemplo, implique una transformación de energía equivalente entre el organismo y el medio, sino que el fenómeno de irritación supone una descarga de energía potencial del organismo que tiende a la regulación y a la perpetuación del estímulo externo: es una reacción funcional desde sus formas más elementales. Pfeffer, otro de los autores mencionados por Baldwin, utiliza el ejemplo de las plantas que continúan creciendo en la dirección a las que se las obliga aún después de haber sido liberadas del tutor: la actividad del organismo, por medio de la “imitación” del estímulo externo, tiende a regular la estimulación recibida por medio de adaptaciones que repiten y perpetúan cíclicamente un estado inicial.

Baldwin, entonces, retoma estos aportes de la fisiología para pensar el desarrollo psicológico, poniendo el énfasis en la idea de que estas reacciones implican una pauta *repetitiva* -aunque no estereotipada- para regular la estimulación recibida. Así, Baldwin utilizará a lo largo de sus obras la noción de reacción circular y la de imitación como sinónimos, en tanto pone el énfasis en los aspectos repetitivos de la imitación, más que en los aspectos intersubjetivos (Loredo & Sánchez, 2006).

“Por tanto, me sitúo ciertamente dentro de los límites de la evidencia biológica si sostengo que la reacción de tipo imitativo es la primera por lo que se refiere al orden y significación psicológicos, y ello es especialmente así si consideramos que [...] cabe dar cuenta del progreso de la conciencia de acuerdo con estadios correspondientes a grandes rasgos con los estadios de diferenciación exigidos por las teorías fisiológicas y anatómicas” (Baldwin, 1894, citado en op. cit.)

En su obra *El desenvolvimiento mental en el niño y en la raza* (1906), Baldwin define a la reacción circular como *“una reacción muscular que intenta alcanzar los estímulos capaces de producir los mismos estados, que, a su vez, tenderán a los mismos estímulos y así sucesivamente”* (p. 251). Loredo y Sánchez (2006), haciendo un recorrido por las distintas obras en las que Baldwin trabaja la noción de reacción circular o imitación orgánica, resumen:

“Para Baldwin, en definitiva, la reacción circular consiste en la repetición de una pauta de actividad inicialmente basada en coordinaciones sensoriomotoras innatas (en el protoplasma celular en caso de organismos inferiores) que permite el contacto con alguna

dimensión beneficiosa del ambiente (es decir, con un objeto) y que se reproduce hasta que la necesidad del organismo ha quedado satisfecha. La repetición incluye variaciones que facilitan la exploración de nuevas dimensiones del objeto y afianzan un proceso de desarrollo definido por la complejidad progresiva de la propia reacción circular..." (2006, p. 263).

Así, Baldwin ubica a la reacción circular como un principio funcional genérico inherente al desarrollo de la vida, a partir del cual se puede comprender la emergencia de lo psicológico y lo simbólico en el desarrollo orgánico tanto a nivel ontogenético como filogenético: desde los inicios la actividad del organismo no es mecánica sino funcional.

Quien retoma la noción de reacción circular para referirse a conductas mucho más específicas que las aludidas por Baldwin, es el psicólogo francés Henri Wallon que, en su obra *L'Enfant Turbulent*, la define como un *"ejercicio funcional que conduce al mantenimiento o al redescubrimiento de un resultado nuevo interesante"* (Wallon, 1925, citado en Piaget, 1936/2009, p. 85). Vamos a continuación a detenernos brevemente en el rol que Wallon le otorga a la reacción circular en el desarrollo infantil. En su obra *La evolución psicológica del niño* (1986/2000), Wallon ofrece una perspectiva genética para comprender este rol. En las primeras semanas de vida, los movimientos del bebé son súbitos, intermitentes y con una dispersión esporádica a través de los grupos musculares. Pareciera, señala Wallon, como si se produjeran *"explosiones debidas a una simple liberación de energía en fragmentos disociados del aparato motor"* (op. cit. p. 44). Como estos movimientos no tienen conexiones sistemáticas entre sí ni con las impresiones del mundo externo, argumenta, no pueden dejar huellas en la vida psíquica ni tener una dirección o intencionalidad: *"Sin una relación exacta entre cada sistema de contracciones musculares y las impresiones correspondientes, el movimiento no puede pasar a formar parte de la vida psíquica ni contribuir a su desarrollo"* (op. cit. p. 44).

Ahora bien, para comprender cómo se produce este desarrollo de las conexiones entre movimientos e impresiones, Wallon se sirve de la diferenciación propuesta por Sherrington (citado en Wallon, 1968/2000) entre sensibilidad *propioceptiva*, del propio cuerpo, y sensibilidad *exteroceptiva*, dirigida al exterior por medio de los órganos de los sentidos. La sensibilidad propioceptiva está vinculado a las reacciones de equilibrio y a la contracción tónica de los músculos. *"Entre el tono muscular y las sensibilidades correspondientes parece existir una especie de unión y de reciprocidad inmediatas: la localización y la propagación de sus efectos que pueden superponerse con exactitud [...] la contracción muscular y la sensación parecen sostenerse mutuamente, como si estuviesen estrechamente adheridas una a la otra"* (Wallon, 1968/2000, p. 44).

Sin embargo, prosigue Wallon, no existe una conexión de esta índole entre las impresiones exteroceptivas y las contracciones musculares que posibilitan el movimiento, dado que actúan sistemas complejos de conexiones nerviosas que no están constituidos desde el nacimiento. Para que se establezcan estas conexiones es necesaria la *reacción circular*, en donde cada sensación suscita movimientos que la hacen más específica y cada movimiento tiene unos efectos sobre la sensibilidad que provocan nuevos movimientos, hasta que se realice esta concordancia consolidando así una “conciencia sensorial”. Así, en la teoría de Wallon

“...todo el edificio de la vida mental se construye, en sus diferentes niveles, por la adaptación de nuestra actividad al objeto y los efectos de la actividad sobre la actividad misma son los que dirigen esta adaptación. Los ejemplos de actividad circular son constantes en el niño. El efecto producido por uno de sus gestos suscita, en todo instante, otro nuevo destinado a reproducirlo y, a menudo, a modificarlo mediante la repetición de variaciones sistemáticas. Así, el niño aprende a usar sus órganos bajo el control de sensaciones producidas o modificadas por él mismo y a identificar mejor cada una de sus sensaciones produciéndola de manera diferente a las que le son próximas” (Wallon, 1968/2000, p. 45).

Asimismo, Wallon señala que es mediante la reacción circular que el niño aprende a diferenciar los efectos o consecuencias que responden a sus acciones de los que no. Por medio de la repetición y la variación de los movimientos, el niño puede ir diferenciando aquellos gestos cuyo efecto es favorable, de los gestos cuyos efectos son inútiles para producir el resultado deseado. Agrega, además, que el niño a menudo busca reproducir con sus acciones ciertos resultados ya conocidos, en donde encuentra una fuente de placer por el hecho de percibir que es el autor efectivo de esos resultados. Del mismo modo, cuando sorpresivamente, en el curso de una acción, el niño se topa con un resultado inesperado pero interesante, seguirá repitiendo los movimientos y los variará para poder hallar nuevamente ese resultado inesperado. En suma, Wallon ubica entonces la reacción circular “*a medio camino entre los movimientos puramente fisiológicos y los comportamientos complejos, que son -afirma- los que implican progreso o desarrollo*” (Loredo & Sánchez, 2006, p. 264)

Piaget, por su parte, señala que, si bien la noción de reacción circular fue acuñada por Baldwin, sostiene que éste la ha definido de un modo muy amplio, por lo cual utiliza la acepción ofrecida por Wallon que hemos citado más arriba y la define como “*un ejercicio funcional adquirido, que prolonga el ejercicio reflejo y que tiene por efecto fortificar y mantener, no solamente un mecanismo completamente montado, sino un conjunto sensoriomotor de resultados nuevos perseguidos por sí mismos*” (1968/2000, p. 98). En *El nacimiento de la inteligencia en el niño* (1936/2009), Piaget distingue entre reacciones circulares primarias (RC1), secundarias (RC2) y terciarias (RC3). Sitúa a la RC1 como el punto de partida de las adaptaciones

inteligentes adquiridas del subestadio II sensoriomotor, de los 2 a los 4 meses, que se distancian de la adaptación meramente refleja por una diferenciación incipiente de la asimilación y la acomodación.

“La asimilación refleja consiste, como ya hemos visto, en una repetición acumulativa, con incorporación progresiva de los objetos al ciclo reproducido de esta manera. Pero nada implica todavía, en una conducta semejante, que esté dirigida por los nuevos resultados en los que desemboca [...] Por el contrario, en el dominio de la adaptación adquirida la repetición se orienta hacia un resultado nuevo (nuevo sea por el carácter de los marcos sensoriales que lo definen, sea por los procedimientos utilizados para obtenerlo)” (p. 75)

Es decir que la RC1 apunta al resultado nuevo, lo cual la diferencia de la adaptación hereditaria o refleja. Los resultados nuevos son descubiertos por azar y se conservan vía reacción circular. Las RC1 implican esquemas primarios como succionar, mirar, escuchar, tocar, asir, y están siempre centrados en la exploración del propio cuerpo del bebé. Para distinguir si la conducta observada corresponde a una actividad refleja o a una conducta adquirida que se repite en una reacción circular Piaget se centra en los afectos que acompañan la acción y la cualidad de los movimientos generales de las extremidades que lo acompañan. Como muestran los ejemplos de la protrusión de la lengua de Laurent, su hijo, cuando los movimientos son agitados, responden a la búsqueda del alimento, propia de la actividad refleja. Cuando observa en Laurent movimientos lentos y rítmicos, con una “mímica de satisfacción”, un “juego de la lengua”, se trata de la adaptación adquirida propia de la reacción circular. Esta misma interpretación de la cualidad de los movimientos y las expresiones emocionales está presente en la distinción que establece Piaget entre las RC1 adaptativas de las RC1 lúdicas en *La formación del símbolo en el niño* (1959/2012).

La conquista de la coordinación entre la prensión y la visión abre la posibilidad para el desarrollo de las reacciones circulares secundarias (RC2), a partir del subestadio III sensoriomotor, de los 4 a los 8 meses aproximadamente. A diferencia de las RC1 que son centradas en el propio cuerpo, las RC2 se centran en el mundo exterior, en los objetos y superficies espaciales, e implican esquemas secundarios como sacudir, balancear, frotar, entre otros. Las primeras RC2 se producen con objetos cercanos al bebé como la cuna, los móviles, frazada, sábanas, almohadones. De todos los hechos que llaman la atención del bebé, los únicos que desencadenan las RC2 son los que se perciben como dependientes de la actividad propia y al estar centrados en los resultados del mundo exterior, suponen una incipiente diferenciación entre medios y fines. Sin embargo, al igual que las RC1, las RC2 tienden a la repetición más que a la búsqueda de lo novedoso, por lo que aún son eminentemente conservadoras.

A partir del subestadio V sensoriomotor, de los 12 a los 18 meses, el bebé comienza a resolver problemas por búsqueda experimental de nuevos medios. A diferencia de las RC1 y RC2, en las reacciones circulares terciarias (RC3) el objetivo no es la conservación de un resultado de la acción obtenido fortuitamente, sino que es intencionalmente modificado con la finalidad de estudiar su naturaleza. Si bien el bebé busca repetir resultados interesantes lo hace graduando y variando los movimientos para descubrir las fluctuaciones del resultado. La asimilación y la acomodación se diferencian en mayor grado: la acomodación comienza a tener valor por sí, por ello los objetos nuevos, no asimilables por completo, constituyen un verdadero interés del bebé. Comienzan así las “experiencias para ver”: tanteos acumulativos en donde la acomodación dirige la asimilación al tiempo que estos tanteos van siendo asimilados.

Piaget también menciona un tipo de conductas íntimamente vinculadas a las RC2 y que implican un desarrollo de la asimilación en el sentido de la generalización. El bebé ejecuta esquemas frente a objetos nuevos, aunque actuando sobre ellos como si fuesen objetos familiares: el bebé busca sólo ejercitar sus esquemas secundarios por pura asimilación funcional, pero al aplicarlos a objetos nuevos, se observa un desarrollo en el sentido de la generalización. La siguiente observación de Piaget de su hija Lucienne a los 0; 5(3)² es muy ilustradora:

“Lucienne a los 0; 5(3) apenas tiene a su disposición más que un solo esquema, que emplea en el transcurso de sus reacciones circulares y de los intentos para prolongar los espectáculos interesantes: sacudir su pie o su cuerpo entero para producir balanceo. Además, naturalmente, sabe asir, chupar, etc. Ahora bien, cuando se le presenta un nuevo objeto, se produce el hecho curioso de que ensaya sucesivamente los esquemas de la prensión y los de las sacudidas de los pies, pero aplicando sobre todo los primeros a los objetos inmóviles y próximos y especialmente los segundos a los objetos en movimiento o suspendidos delante de ella [...]

Una regla de cálculo: intentos exclusivos de prensión. Ningún movimiento de pies.

Unos tirantes que yo balanceo lentamente: sacudidas de los pies, luego intentos de prensión.

Un trozo de lacre: únicamente prensión.

Un reloj colocado muy cerca de la cara: primero prensión, luego cuando lo elevo demasiado alto, sacudidas de los pies.

Esta observación nos permite, pues, percibir hasta qué punto el nuevo objeto es asimilado inmediatamente a un esquema, es decir, reconocido genéricamente como susceptible de originar una conducta familiar, incluso cuando los esquemas habituales son muy reducidos

² La convención piagetiana para la notación de la edad se lee del siguiente modo: Años; Meses (Días).

en número. Posteriormente, por supuesto, a medida que los esquemas se multiplican, el nuevo objeto es sometido a más variados intentos.” (Piaget, 1936/2009, p. 264)

Así, Lucienne a los 5 meses, aplica sus dos esquemas conocidos a todos los objetos nuevos que se le presentan. Es digno de notar que, Lucienne, ha diferenciado un esquema, el de las sacudidas de los pies para los objetos más distantes o suspendidos sobre ella, y que este esquema es el mismo que, ya desde el mes 3, Lucienne aplica a aquellos objetos que responden de modo contingente a sus conductas (obs. 94, véase infra).

En la misma observación de Lucienne, Piaget señala la presencia de una peculiar conducta con la forma de las RC2 que denomina *procedimientos destinados a prolongar los espectáculos interesantes*, dado que son conductas en la que la bebé, por medio de esquemas que aplica a objetos conocidos en otros contextos, busca prolongar estímulos que acaba de percibir y que le resultan interesantes o atractivos sin que haya provocado ella misma la primera aparición del estímulo: el mismo esquema de sacudir los pies que aplica para mover los objetos que cuelgan del techo de su cuna, lo aplica luego para provocar el balanceo de otros objetos, como unos tirantes o un reloj que sostiene el propio Piaget. Son conductas estructuradas como una RC2 dado que buscan reproducir y conservar resultados, pero al mismo tiempo generalizan su principio al aplicarse a situaciones que no son provocadas objetivamente por los movimientos y acciones del bebé.

“[S]e trata de una conducta de transición, que mantiene aún algo de la reacción circular secundaria, pero cuyas formas superiores anuncian las combinaciones características del cuarto estadio: es la actividad por medio de la cual el niño busca prolongar los espectáculos interesantes de que acaba de ser testigo sin que haya provocado él mismo la aparición primera (por ejemplo, prolongar el balanceo de un reloj percibido a lo lejos, etc.)” (Piaget, 1936/2009, p. 266)

Por su parte, Rodríguez (2006), observa en los “procedimientos destinados a prolongar los espectáculos interesantes” una variante del famoso juego de cucú-tras o *peek-a-bo*, en los que el adulto aparece y reaparece del campo de visión del bebé utilizando distintos recursos vocales y expresivos que repite y varía para generar sorpresa en el bebé. La autora facilita como ejemplo la siguiente observación de *El nacimiento de la inteligencia*:

“A los 0; 7(2), Laurent está golpeando un cojín cuando hago sonar mi dedo corazón contra la raíz del pulgar. Laurent sonríe y se pone a golpear el cojín, pero fijando su mirada en mi mano: como yo no me muevo, él golpea cada vez más fuerte con una mímica no equívoca de deseo y de espera, y en el momento en que me pongo a sonar los dedos de nuevo, él se para como si hubiera concluido. Un instante después, me escondo en una gran cortina y reaparezco cada unos cuantos minutos: entretanto Laurent golpea cada vez más fuerte

sobra las mantas mirando la cortina. Misma reacción mirando una lámpara” (Piaget, 1936/2009, p. 178)

Rodríguez señala además que en la observación anterior es notorio que Piaget, si bien reconoce que el bebé busca afectarlo a él, paradójicamente ha despojado de su dimensión comunicativa a estas situaciones como si sólo se tratasen de situaciones de interacción sujeto-objeto. Piaget considera que el bebé reacciona de modo mágico-fenomenista, en tanto utiliza esquemas para producir efectos en los objetos que no están vinculados objetivamente con la provocación de tales efectos, aunque yerra, según Rodríguez, en no considerar que son conductas adecuadas para comunicarle a Piaget lo que él correctamente interpreta como un estímulo del bebé para que repita la acción.

Según Rivière (1986/2003), los ejemplos más precoces que Piaget da de RC2 en *El nacimiento de la inteligencia en el niño* (1936/2009) son situaciones muy similares a las utilizadas por Watson y Rammey (1972) en su estudio sobre la percepción de contingencias. Estos autores hallaron que lactantes de 8 semanas daban respuestas sociales inequívocas a objetos inanimados cuando podían controlar el movimiento de los mismos, mediante un dispositivo a presión alojado en la almohada donde descansaba su cabeza. Las reacciones circulares de movimientos de cabeza se acompañaban de risas y expresiones sociales como los protogestos descritos por Trevarthen (1977, 1982).

Dicho autor, señala que un aspecto de la intersubjetividad primaria es la diferenciación precoz de ciertos “esquemas de persona” -o protogestos- de los esquemas dirigidos objetos -por ejemplo, los esquemas de “pre-reaching”. Los esquemas dirigidos a personas tienen un aspecto muy distintivo y peculiar: consisten en coordinaciones complejas de movimientos de cabeza y brazos, orientaciones cefálicas y oculares, movimientos de boca y vocalizaciones. Además, son actividades que están muy integradas y tienen un ritmo específico, con un “clímax” y un declive claro. Según Trevarthen (1977), estas acciones demuestran intenciones rudimentarias en la medida en que están orientadas a lograr un determinado tipo de experiencia, en consonancia con los planteos de la perspectiva ecológica de Gibson en la que la percepción depende de las acciones que el individuo realiza para extraer información del ambiente (Martínez, M. & Igoa, 2022). Dado que en el recién nacido estas acciones dependen de la configuración del sistema nervioso, Trevarthen (1977) asume que las acciones que el bebé diferenciadamente dirige a los objetos y a las personas están prefiguradas de manera innata. Por lo tanto, desde su perspectiva, la orientación de acciones específicas dirigidas a personas señala la presencia de una intención comunicativa, que permite construir tempranas experiencias de intersubjetividad primaria, que es de origen innato y en el que su desarrollo hacia formas de intersubjetividad secundaria, en la

que se coordinan las acciones dirigidas a personas con las dirigidas a objetos, depende de la maduración del sistema nervioso (Trevvarthen, 2015, 2017).

Sin embargo, de acuerdo con Rivière (1986/2003) el estudio de Watson y Rammey pone en entredicho el origen innato de la intersubjetividad primaria y la intención comunicativa defendido por Trevarthen (1977) dado que las mismas respuestas sociales desencadenadas por la interacción con personas son igualmente provocadas frente a un objeto inanimado en unas condiciones determinadas: cuando el objeto se mueve de modo contingente con las conductas del bebé. De hecho, los *objetos sociales*, las personas, proporcionan contingencias estimulares a las respuestas del bebé mucho antes de que los bebés puedan obtenerlas de objetos no-sociales, dado que carecen de la habilidad instrumental necesaria.

Los ejemplos que proporciona Piaget de RC2 son comúnmente situaciones en que objetos físicos proporcionan una experiencia de contingencia imperfecta, semejante a la que brindan las personas en los juegos con el bebé: muñecos de trapo sostenidos sobre el techo de la cuna de Lucienne, sonajeros colgados sobre la cuna de Laurent, muñecos atados a un cordón del techo de la cuna de Jacqueline.

En un ejemplo de reacción circular caracterizada como intermediaria entre las primarias y las secundarias (Obs. 94, *El nacimiento de la inteligencia*) Lucienne a los 0; 3 (5) sacude su coche con un movimiento de levantar y bajar fuertemente las piernas y hace balancear los muñecos colgados del techo. Se ríe mirándolos cuando los objetos se mueven. Como el movimiento de piernas lo realiza a menudo como expresión de gran alegría, Piaget no está seguro si lo repite por el placer que le da ver el balanceo de los muñecos en el techo (es decir, un resultado en el mundo exterior, contingente de modo imperfecto con sus esquemas de acción, es decir, RC2) o por el placer que le da el movimiento en sí (esquema que repite por placer propioceptivo, contingente de modo perfecto, es decir, RC1). Al cabo de unos días y con una serie de experimentos de balanceo de los muñecos, Piaget empieza a observar que el resultado que busca decididamente Lucienne con sus movimientos es el balanceo de los muñecos.

Como mencionamos más arriba, las personas proporcionan contingencias estimulares a las respuestas del bebé mucho antes de que los bebés puedan obtenerlas de objetos no-sociales. Ello llegará más tarde con las RC2, cuando el bebé pueda coordinar los esquemas de la visión con los de la prensión, requisito necesario para la adquisición de la acción instrumental. Mucho antes de la llegada de las RC2, el niño ya obtiene estimulación contingente a su propia conducta por parte de sus compañeros sociales en lo que Rivière denomina “reacciones circulares sociales” o “juegos circulares” y ello tiene un gran valor para el desarrollo. Se trata de

“...juegos de repetición, en que [los adultos] partiendo de sus ‘interpretaciones en términos de intención’ de las conductas expresivas del niño suscitan repetidamente esas respuestas expresivas mediante el juego de repetir una y otra vez una gama de gestos semejantes [...] brindan al bebé una estimulación lo suficientemente repetitiva, estable y relacionada temporalmente con su propia conducta, como para que éste pueda percibir con claridad la relación de contingencia que evocan sus propias respuestas sociales, pero también lo suficientemente variable e ‘imprevisible’ como para mantener la atención del bebé hacia la relación durante períodos cada vez más largos” (Rivière, 1986/2003, p. 125).

Si bien los juegos circulares comparten la misma clase de proceso que constituye el prototipo de asimilación de la experiencia física, a saber, las reacciones circulares, Rivière afirma que carece de sentido la distinción entre reacciones circulares sociales primarias y secundarias. Es decir, los juegos circulares relacionados con la percepción de contingencias imperfectas son siempre secundarias. Se trata del primer “desfase horizontal” entre la estructuración de los esquemas sociales y no-sociales en el desarrollo ontogenético. Asimismo, es propio de estos juegos circulares, que se acompañen de un placer funcional que produce la situación comunicativa como tal, y sin otra función que la asimilación recíproca de los esquemas de interacción de dos o más personas. Allí el adulto, dando estímulos repetitivos y variados de modo contingente a las respuestas del bebé, las cuales aún no son genuinamente intencionales, está fundando las bases de la predictibilidad y la anticipación, dos elementos cruciales de toda situación comunicativa humana.

La construcción de los primeros juegos circulares está garantizada por capacidades perceptivas y motoras prefiguradas genéticamente, que se cree que fueron seleccionados en la filogénesis de la especie y que preparan al neonato para la relación con sus congéneres: los programas de sintonía y armonización. Los programas de sintonía son esquemas perceptivos innatos caracterizados por una preferencia visual en la que priman los patrones perceptivos bastante estructurados, tridimensionales, móviles (vs fijos), relativamente complejos, de contornos curvilíneos, medianamente brillantes, coloreados y con elementos abultados (Gouin-Decaire & Ricard, 1983), es decir, semejantes al rostro humano. Asimismo, respecto al campo auditivo, se ha hallado que los neonatos prefieren los sonidos que poseen las características físicas, con respecto a la frecuencia y la intensidad, que definen normalmente a la voz humana.

Por su parte los *programas de armonización* se componen de respuestas motoras específicas frente a determinados tipos de estímulos. Estas se dividen en (i) sincronía interactiva: respuestas de grupos musculares sincrónicas a los estímulos auditivos producidos por la voz humana (Condon & Sander, 1974); (ii) protoimitación: respuestas semejantes a las presentadas por los estímulos sociales, pero que se sitúan dentro del repertorio conductual espontáneo del

bebé (Meltzoff & Moore, 1977); (iii) armonización de ritmos mutuos, que posibilita la coordinación de los ritmos de pausa y toma en el amamantamiento, o en la coordinación de secuencias de contactos oculares con el compañero social (Kaye, 1982/1986; Kaye & Fogel, 1980); protogestos (Trevarthen, 1977).

Los programas de sintonía y armonización son, en términos de Rivière, una *orientación primaria hacia los parámetros estimuladores que definen a las personas* y no constituyen una preferencia innata hacia la relación con las personas, tal como afirma (Trevarthen, 1977) para el caso de los protogestos. En términos de Gouin-Decaire y Ricard

“aunque sepamos que no es el rostro en sí (algunos artificios se revelan a los efectos más eficaces) o la voz humana como tal (puede utilizarse perfectamente un sintonizador de sonido) los que atraen al bebé, no cabe duda de que el conjunto de datos indica que el niño está programado biológicamente y en un sentido preciso para orientarse al congénere” (1983, p. 125. La traducción es nuestra)

En las reacciones circulares sociales más primitivas, contemporáneas a las RC1, del subestadio II sensoriomotor (1-4 meses), el bebé es capaz de percibir las contingencias y dar respuestas sociales generales (protogestos): sonrisa, vocalizaciones, agitación, contacto ocular. En los protogestos, Rivière señala que aún no hay intencionalidad comunicativa propiamente dicha, pero ya hallamos el primer elemento del concepto de intención de Ryan (1970, citado en Rivière, 1986/2003): una especie de “tensión afectiva” hacia los estímulos sociales. No obstante, las figuras de crianza atribuyen un carácter intencional a las conductas del bebé, lo cual constituye un andamiaje fundamental para el desarrollo ulterior de la intencionalidad.

La anticipación acabará de constituirse recién en el subestadio III (4-8 meses), propio de las RC2, donde el bebé asume un papel más activo en sus interacciones expresivas: ya diferencia, de modo rudimentario, sus propias conductas expresivas como medios, encaminados a obtener un estímulo social contingente e interesante, y los fines, es decir, la estimulación que completa la relación expresiva. Esto se manifiesta en las pausas anticipatorias que el bebé antepone a las estimulaciones contingentes de su compañero social. Se trata de una estructura predialógica, en la cual cada participante de la interacción anticipa la emisión de conductas del otro y deja una pausa “en blanco” para que su compañero inscriba su contribución expresiva en el intercambio. Son las primeras estructuras sistemáticas de relación, aunque aún dentro del marco puramente expresivo, sin la existencia de intencionalidad comunicativa o pensamiento instrumental por parte del bebé. Estas anticipaciones están posibilitadas también por el desarrollo de la asimilación reconocedora propia de este subestadio III y descrita por Piaget: la posibilidad de anticipación supone la capacidad de asimilar una estimulación no estrictamente presente aún a esquemas que

han posibilitado su asimilación anterior, con base en la previsibilidad en función de los estímulos actuales, que toman el valor de señales anticipatorias.

En el subestadio IV (8-12 meses) el niño da muestra de tener un plan, en la medida en que se coordinan los esquemas sensoriomotores al servicio de fines. Sin embargo, aún no es “plan de comunicarse”: para ello es necesario que el niño desarrolle cierta noción de causalidad objetiva y del reconocimiento de su compañero social como agente causal, es decir, como un agente que puede jugar un importante rol en el logro de sus metas, lo cual no tiene lugar sino hasta el subestadio V. Hacia los 9 meses (es decir, desde el subestadio IV) se puede afirmar que se dan los comienzos de una auténtica comunicación intencional en el desarrollo sociocognitivo. La intencionalidad comunicativa finaliza su constitución en el subestadio V (12-18 meses) cuando el bebé logra coordinar los esquemas de acción e interacción. Las manifestaciones más claras de este proceso son los gestos protoimperativos y los gestos protodeclarativos a los que nos referiremos en el capítulo 3.

Rivière (1983/2003) argumenta que el desarrollo de la intención comunicativa implica también un cambio progresivo en la *topografía* de los esquemas interactivos. Mientras que los esquemas de acción dirigidos a objetos son ciclos completos, cerrados, es decir, que deben llevarse a cabo de comienzo a fin para hallar el resultado esperado, los esquemas interactivos son sólo una fracción de una acción total, que queda en estado de “abierto” y deberá ser completada por el compañero social. Los fragmentos de esquemas de acción instrumental se convertirán en índices en las situaciones comunicativas, para que sean interpretados por el compañero social y evoquen en él la conducta que completa la acción interactiva total. En este sentido, el desarrollo de esta nueva topografía implica los procesos de *condensación* y *ritualización* progresiva. En respuesta a la perspectiva piagetiana que señala el origen de la simbolización en el desarrollo y coordinación de los esquemas de acción, Rivière sostiene que

“el desarrollo de la acción, por sí solo, difícilmente podría ser responsable de la interiorización, en forma de símbolos, de respuestas fraccionales, al definirse la acción instrumental como ‘necesariamente completa y cerrada en sí misma’. Por el contrario, desde el propio origen de la acción interactiva, encontramos los vectores de desarrollo (vectores de condensación, ‘convencionalización’ y ritualización, fraccionamiento, anticipación) que van a definir la evolución del mundo simbólico” (Rivière, 1986/2003, p. 140)

Español en su artículo *Interazione precoce: Una prospettiva vygotskiana a partire dagli schemi di Piaget, 25 anni dopo* [Interacción precoz: Una perspectiva vygotskiana a partir de los esquemas de Piaget, 25 años después] (2010) revisa críticamente la propuesta de Rivière

(1983/2003) a la luz de desarrollos teóricos y estudios empíricos posteriores. Según la autora, lo que facilita, garantiza y maximiza la percepción de las contingencias imperfectas es la acción de los adultos, en tanto y en cuanto sea lo suficientemente repetitiva y estable como para que el bebé pueda percibir la relación de contingencia que evocan sus respuestas sociales, pero también lo suficientemente variable como para mantener la atención del bebé hacia la relación por períodos cada vez más largos. En este sentido, sostiene que la forma repetición-variación, sobre la cual nos detendremos más adelante, es una estrategia desarrollada evolutivamente, para la reciprocidad (2014).

Asimismo, Español (2010) señala que Rivière en artículos posteriores, donde desarrollo su *cartografía de las funciones mentales*, argumenta que los programas de sintonía y armonización son la condición de posibilidad de las *funciones críticas de humanización* (Rivière & Sotillo, 1999; Rivière, 2003, citados en Español, 2010), punto de unión entre la biología y la cultura, dentro las que encontramos el lenguaje, el juego de ficción y las habilidades mentalistas. Español argumenta que la música constituye una gran candidata para formar parte de dichas *funciones críticas de humanización*: dada su ubicuidad, su condición de ser específica de la especie, de estar posibilitada por el genoma y de, a la par, estar culturalmente mediada. No obstante, señala que Rivière, no se inclina a incluir a la música dentro de las funciones críticas porque argumenta que dichas funciones constituyen procedimientos de análisis de las acciones humanas a la manera de “casos de una gramática de casos” (tal como muestra Español en el desarrollo del juego de ficción; cf. Español, 2001, 2004) y la música no procede de ese modo dado que está más ligada al movimiento que a la acción. Es una forma de expresión de sentimientos pero no sigue el camino hacia la representación figurativa, la predicción, la proposición o a la narración. Como veremos más adelante en la presente tesis, podemos considerar la presencia de una dimensión *narrativa vital* en los intercambios musicales a partir de una serie de mecanismos que explicaremos en ocasión de los microanálisis de juego de ficción combinado con juego con las formas de la vitalidad y que diferenciamos de la narrativa figurativa propia del juego de ficción o las obras literarias (ver capítulo 9).

El objetivo de Español, en consonancia con Reddy, Stern y otros autores que veremos más adelante, es preguntarse si hay un lugar para que la música pueda arrojar luz en la comprensión del desarrollo de las funciones mentales y para ello se propone “*analizar, por un lado, si la música, o algo semejante a la música, se encuentra, y cómo se encuentra, entre las predisposiciones y los modos de contacto primigenio, es decir, en los programas de sintonía y armonización y en las reacciones circulares*” (Español, 2010, p, 10)

Sostiene que, en el curso de las RC1, en las que el bebé, centrado en su propio cuerpo, explora los movimientos y sus resultados de modo repetitivo, tienen lugar tres tipos de experiencias sensoriomotoras claves para el desarrollo del “sí mismo”:

- (i) Tacto doble: experiencia perceptiva que especifica de forma exclusiva al propio cuerpo. Tiene lugar cuando una parte del cuerpo toca a otra.
- (ii) Propiocepción: percepción de nuestro estado corporal interno, mediante receptores ubicados en músculos y articulaciones, que informan acerca de las posiciones y los movimientos corporales. Es una experiencia privada y permanente, una modalidad del yo por excelencia.
- (iii) Autoexploración: que viene acompañada de una exclusiva interocepción intermodal que distingue el propio cuerpo de otros entes del entorno.

La autora señala que a partir de estas experiencias que son vividas de modo constante y con patrones recursivos propios de las reacciones circulares, se genera el marco adecuado para que el bebé detecte las regularidades de la percepción intermodal de su cuerpo (Español, 2010). Hacia los 3 meses del bebé, se va configurando lo que Rochat denomina el *calibrado intermodal del yo* (2001), es decir, el sentido de la perfecta contingencia y la covariación constante entre las modalidades que especifican su cuerpo como un ente dinámico. Español (2010) argumenta que, dado que las reacciones circulares no son procedimientos fijos, sino que en las repeticiones acontecen variaciones temporales inesperadas en términos de sincronía, duración, velocidad y ritmo, esto permitirá la percepción de las propiedades amodales de su propia actividad. Además, agrega que el funcionamiento de las reacciones y sus variaciones intrínsecas que van configurando el calibrado intermodal del yo son inseparables de los sentimientos de la propia vitalidad. En términos de Stern (2010) se trata de las *formas de la vitalidad*, esto es, experiencias del tránsito de la calma a la excitación, del pasaje de la tensión a la relajación, de modo continuo y constante, inseparable de la experiencia de una corporalidad viva en movimiento, aspecto de la corporalidad que es necesario mencionar aquí y que por su importancia para la presente tesis analizaremos con mayor detalle más adelante en el presente capítulo.

“[L]a tendencia natural al movimiento del bebé desata toda la diversidad de experiencias descritas -la perfecta orquestación de la propiocepción con la retroalimentación visual táctil y auditiva- junto con las variaciones de perfiles de activación que al tiempo que se sienten se ven coreografiados en el propio movimiento: este espectáculo, con el placer y el posible asombro cognitivo que lo acompaña, parece ser el motor de las reacciones circulares primarias” (Español, 2010, p. 14)

De este modo, todas las sensaciones visuales, auditivos, táctiles, propioceptivos, etc., que provienen del propio cuerpo comparten una estructura temporal común. Se trata de lo que

Condon y Ogston (1967) han denominado como *sincronía del sí mismo*. Esta noción se refiere al hecho de que los movimientos somáticos tienden a producirse de manera sincrónica, de modo que la puesta en marcha, los cambios de orientación o velocidad y las interrupciones entre las distintas partes del cuerpo se coordinan en rangos de fracciones de segundo. Del mismo modo, las estimulaciones de los distintos canales sensoriales producidas por el sí-mismo comparten una estructura temporal común y se diferencian de la sincronía de la estimulación proveniente de los movimientos del cuerpo del otro. Según Stern (1985/1991), la sincronía del otro y la sincronía de sí mismo, se tratan de invariantes de gran valor para la organización de aspectos nucleares del sí mismo y del núcleo del otro, tales como la agencia y la coherencia sensoriomotora. Inclusive, Stern (1977/1983) y Beebe y Gertsman (1980), han realizado observaciones de interacciones madre-bebé y sugieren que las madres actúan de un modo, distinto al que exhiben frente a otros adultos, en el que resulta especialmente obvia la estructura temporal de su conducta, “empaquetando” sus conductas en unidades que realzan o exageran la sincronía entre distintas modalidades sensoriales. De manera que, desde el punto de vista del bebé, los cambios temporales en la configuración de, por ejemplo, las expresiones faciales, son más relevantes que la configuración en sí misma (Stern, 1985/1991).

En esta línea, se ha propuesto la *hipótesis de la redundancia intersensorial* (Bahrck, Lickliter & Flom, 2006; Bahrck & Hollich, 2008; Bahrck & Lickliter, 2012). La redundancia intersensorial es la presencia simultánea y sincrónica de información temporal amodal, como duración, *rate* o densidad cronométrica y ritmo, disponible para dos o más sistemas perceptivos (M. Martínez, 2022). La hipótesis señala que la información sensorial presentada de modo redundante realza las propiedades amodales del estímulo (como duración, *rate* y ritmo). Por el contrario, cuando la información se presenta en condiciones de estimulación unimodal, la atención se dirige más hacia las propiedades de la modalidad específica del estímulo (por ejemplo, el tono o el timbre en la modalidad sonora o el color en la modalidad visual).

Español propone que la redundancia intersensorial es una de las propiedades fundamentales de distintas manifestaciones de la musicalidad temprana que caracteriza a los intercambios intersubjetivos entre adulto y bebé, como las performances improvisadas dirigidas al bebé, estructuradas como una reacción circular social (Español et al., 2022; M. Martínez, 2022). En las secciones siguientes nos detendremos a analizar distintas manifestaciones de la musicalidad con el fin de profundizar en diversos aspectos de los intercambios sociales tempranos, que posibilitan el ulterior desarrollo de la música propiamente dicha, y establecer las bases para poder reflexionar sobre su vinculación con el desarrollo del juego simbólico en el

segundo año de vida. No obstante, antes de introducirnos en la temática de la musicalidad, es preciso profundizar un poco más en otras aristas del desarrollo perceptivo.

Actualmente sabemos que las capacidades del neonato, tal como hemos mostrado a lo largo de la presente sección, son muy distintas a las que se concebía desde los estudios clásicos de la Escuela de Ginebra. En lo que respecta al desarrollo de la percepción y la integración de los distintos canales sensoriales, Piaget (1963/1977) asumía que inicialmente éstos se encuentran diferenciados y la labor del desarrollo consiste en la integración progresiva de las distintas modalidades perceptivas, una posición compartida también por Brich y Lefford (1963). M. Martínez (2022) señala que esta perspectiva está influenciada por la distinción biológica de los sentidos, en función de la diferenciación de sus células receptoras, vías aferentes y áreas corticales primarias de procesamiento, y que opera además un sesgo visuocentrista, en el que el sistema visual es privilegiado como modelo para entender el funcionamiento de todos los sistemas perceptivos. Agrega además que la percepción de información amodal, cuyo rasgo esencial es que puede ser abstraída a través de distintos canales sensoriales, constituye un problema para la perspectiva de la integración progresiva de los sentidos. M. Martínez (2022) distingue entonces una perspectiva alternativa, según la cual en el neonato hay una indiferenciación sensorial inicial que gradualmente con el desarrollo se va diferenciando en distintos canales o modalidades, tal como afirman Bower (1974), E. Gibson (1969) y Werner (1948/1965) y señala que según Bahrick y Hollich (2008) y Lewcowicz (2000) los resultados empíricos han otorgado en las últimas décadas mayor peso a la diferenciación progresiva.

Numerosos estudios experimentales con bebés han hallado capacidades de percepción intersensorial tempranas, aunque difieren en su modo de interpretarlas. En la década del 70', Maratos (1973), discípula de Piaget, descubrió lo que hoy se conoce como imitación neonatal: los bebés nacen con la capacidad de imitar movimientos faciales como abrir la boca, protruir la lengua o los labios e incluso pueden realizar leves correcciones para ajustarse al modelo. Estos mismos descubrimientos fueron corroborados y profundizados por Meltzoff y Moore (1977), quien, para explicar este fenómeno, postularon la presencia de una habilidad innata de representar supramodalmente la información de los distintos canales sensoriales. Sin embargo, esta interpretación es objetable. Según Rivière

“la propia interacción parece contribuir a desarrollar las capacidades de asociar y asimilar informaciones de diferente origen sensorial, transferir informaciones de unas modalidades sensoriales a otras, integrar en “Gestalten” unitarias los fragmentos estímulares de diversas modalidades (en la construcción de la imagen perceptiva de la “madre total”, por ejemplo) y formar representaciones supramodales, que constituirán la base de la construcción

posterior del mundo simbólico y proporcionarían el formato estructural de representación de los significados en la memoria” (1986/2003, p. 115)

La hipótesis planteada aquí por Riviére y que, como explicamos, fue profundizada por Español (2010, 2014; Español et al., 2022), según la cual existe una relación dialéctica entre la interacción social y el desarrollo perceptivo, constituyó la idea rectora del modelo de desarrollo de la percepción multisensorial de información temporal amodal durante el primer año de vida propuesto por M. Martínez (2022). El modelo se basa en la teoría ecológica de la percepción de Gibson, la perspectiva enactiva de Varela y la noción de sistemas funcionales de Vygotski y Luria, y plantea que la integración crítica de estos marcos teóricos permite superar algunas de sus falencias, específicamente: el problema del realismo directo de la teoría ecológica y la centralidad del lenguaje como modo privilegiado de mediación semiótica del marco vygotkiano (M. Martínez, 2022). Partiendo de la idea de que acción y percepción constituyen un binomio, compartida por el enactivismo, la teoría ecológica y el marco vygotkiano, postula que el desarrollo de la percepción multisensorial de información temporal amodal, como duración, *rate* y ritmo, procede a partir de la reorganización funcional de sistemas perceptivos naturales, heredados genéticamente, a partir de la mediación de sistemas semióticos no lingüísticos que son introducidos por el adulto en las interacciones tempranas.

“En primer lugar, asumir una perspectiva interactiva evita el problema del realismo directo [...] la información que debe extraer el bebé no está simplemente ahí. La información amodal temporal emerge dentro y fuera del encuentro con otros: resulta de los encuentros intersubjetivos [...] la performance adulta es, simultáneamente, una fuente multisensorial de información temporal amodal y una variable reguladora externa de la actividad exploratoria del infante [...] Segundo, la perspectiva interactiva es el mejor enfoque para explicar la génesis de la acción voluntaria del infante para extraer información como un sistema funcional combinado. Tal control voluntario puede ser explicado por la Ley Genética General del Desarrollo Cultural de Vygotsky” (M. Martínez, 2022, p. 187. La traducción es nuestra. El resaltado es del original)

En este sentido, ciertas características de la performance adulta, sobre todo en contextos de juego social temprano, funcionan como sistemas de mediación semiótica no lingüísticos que regulan la actividad de los sistemas perceptivos naturales del bebé, orientados a la detección de información temporal amodal -gracias a los programas de sintonía y armonización-, y que progresivamente, en una dinámica propia de la reacción circular social, permite la reorganización funcional de los sistemas hacia el control voluntario de las acciones perceptivas. M. Martínez (2022) señala que las características de la performance adulta que funcionan como sistemas de mediación son la redundancia intersensorial (Bahrick & Lickliter, 2012), la forma repetición-variación (Español, 2014), el contraste (Garvey, 1977; véase capítulo 1) y el entonamiento

afectivo (Stern, 1985/1991), características en las que profundizaremos en las secciones siguientes.

Creemos que esta estrategia que integra la consideración de los procesos constructivos propios del binomio percepción-acción inherente a la reacción circular con procesos de mediación social a través de mecanismos semióticos no lingüísticos constituye un marco óptimo que puede orientarnos en la exploración del juego con las formas de la vitalidad y el juego simbólico, que se desarrollan en el segundo año de vida del bebé. Ambas formas de juego, tal como mostraremos, suponen tanto la capacidad de percepción multisensorial para detectar, discriminar y reconocer información temporal amodal –cuyo desarrollo es explicado por el modelo propuesto por M. Martínez (2022)-, así como también la construcción activa de motivos sonoros y/o kinéticos que comporten distintas configuraciones multisensoriales en las que la información temporal amodal es intencionalmente variada por el bebé en interacción con el adulto. Esta estrategia es además coherente con una hipótesis evolutiva ofrecida por Español en *Time and movement in symbol formation* [Tiempo y movimiento en la formación del símbolo] (2007) que vincula las RC2, las reacciones circulares sociales y las RC3 que, en favor de la claridad, citaremos de modo textual:

“Como Piaget (1936 [El nacimiento de la inteligencia en el niño], 1945 [Juego, sueños e imitación en la infancia]) ha mostrado, las reacciones circulares proveen el camino hacia la acción instrumental e inteligente. Las reacciones circulares secundarias emergen durante el tercer estadio del desarrollo sensoriomotor. Si consideramos que toda acción implica movimiento, entonces es posible pensar que algunas de las variaciones de la acción son cambios temporales de movimiento (tales como la intensidad con la que una cuerda es tirada, o la duración y la amplitud del movimiento imprimido al objeto), sumado al hecho de que éstos son a menudo experimentados en reacciones circulares sociales. Es asimismo factible que algunas de las modificaciones intencionadas de la acción que aparecen en las reacciones circulares terciarias (en el estadio quinto del desarrollo sensoriomotor) puedan seguir este mismo patrón. En breve, lo que estoy sugiriendo es la posibilidad de una implicación genética entre las reacciones circulares sociales y la reacción circular secundaria y terciaria del período de inteligencia sensoriomotora” (Español, 2007, p. 246. La traducción es nuestra)

El juego con las formas de la vitalidad, en el que nos detendremos más adelante, posee como “columna vertebral” a la forma repetición-variación (Español, 2014, p. 175), forma que también estructura a la reacción circular social (Español, 2007). En el JFV es necesario que el bebé pueda reconocer información amodal en las conductas multimodal de su compañero social y que, de modo activo, le responda con conductas que repitan y varíen de manera intencionada dicha información. El JFV puede también incluir o no objetos que aportan, por ejemplo, efectos

sonoros, que se integran en la dinámica de repetición y variación de motivos. Este marco explicativo, que vincula genéticamente ambos tipos de reacciones circulares, dirigidas a objetos y dirigidas a personas, atravesadas por sistemas culturales de mediación semiótica nos parece un marco valiosísimo para comprender el desarrollo de la simbolización en tanto posibilita modos de superar la dicotomía clásica de la psicología del desarrollo entre “conocimiento social” y “conocimiento físico”.

Finalmente, en consonancia con la propuesta de van Geert (1998, 2003) que postula la posibilidad de modelizar los procesos de desarrollo psicológico a partir de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales atendiendo a aspectos fundamentales de las perspectivas de Piaget y Vygotski –específicamente la dialéctica *asimilación/acomodación* y la *zona de desarrollo próximo*, respectivamente- en una síntesis superadora, adoptaremos algunos de los conceptos de dicha perspectiva para describir los procesos de cambio observados.

Para poder ahora introducirnos adecuadamente en la categoría de JFV es preciso detenernos previamente en sus antecedentes conceptuales, así como en el debate más amplio en el que se inserta, aspectos que serán abordados en las siguientes secciones.

2. Musicalidad desde una perspectiva evolutiva

Según Panksepp y Trevarthen (2009), podemos observar conductas protomusicales en los movimientos emotivos, repetidos y rítmicos de la comunicación animal. En particular, los mamíferos y los pájaros exhiben conductas protomusicales en los movimientos expresivos que denotan sus emociones y motivos y pueden comunicarse así con una gran sutileza, pero sólo afectivamente. Estas competencias protomusicales, tal como el emparejamiento de gestos manuales con gestos vocales en secuencias que conducen a un protolenguaje, preceden filogenéticamente al lenguaje en el desarrollo de la mente humana.

En esta línea, Eckerdal y Merker (2009) señala que las bases no verbales de la comunicación humana están presentes en primates y otros mamíferos en las funciones expresivas de los estados emocionales y motivos del individuo. Este tipo de expresiones incluyen variaciones de intensidad y dinámicas, capacidades que son compartidas con los seres humanos y sobre las cuales se construye tanto el lenguaje como la música.

Desde la perspectiva de Dissanayake (2008) la musicalidad comunicativa, en la cual profundizaremos en detalle más adelante, es una de las manifestaciones de las conductas protomusicales de la especie humana, que emergió de las modificaciones anatómicas que, en la filogénesis, permitió la bipedestación y la formación de cerebros más grandes. Según la hipótesis

especulativa de DeVore (1965), se trata de una paradoja obstétrica en la que se encontró la línea evolutiva de nuestra especie: para poder parir criaturas con cerebros más grandes se requería un canal de parto más ancho, pero, concomitantemente, la incipiente necesidad de bipedestación fue una presión adaptativa que selectivamente favoreció que el ancho de cadera que caracteriza a los primates superiores fuese angostándose. Frente a esta paradoja de la evolución, la adaptación de la especie favoreció la selección natural de crías cada vez más inmaduras, con un cerebro más pequeño al momento del parto que complete la mayor parte de su crecimiento y desarrollo de manera extrauterina. En efecto, según Gómez (2004/2007), un rasgo que caracteriza a la filogenia de los primates es una infancia cada vez más prolongada, atributo que brindó además la ventaja evolutiva de una mayor flexibilidad cognitiva. La prolongación del período de inmadurez conlleva bebés más dependientes de sus progenitores en los primeros años, lo que exigió que los progenitores desarrollen habilidades para cuidar y dar atención a sus bebés coordinando comportamientos y emociones (Rochat, 2001; Dissanayake, 2000). Tal como señaló Bruner décadas atrás (1972), la inmadurez prolongada en el caso de la especie humana es el hecho biológico más relevante para el desarrollo psicológico, dado que posibilita conductas que, progresivamente, más que ser dominadas por el instinto sean dominadas por el aprendizaje en un contexto socio-cultural. Según Bruner, el período de inmadurez y dependencia se prolongó, así como también sufrió ciertos cambios de carácter cualitativo, tales como,

“[...] un período más prolongado dominado por el juego; mayor participación en el juego por parte de los adultos, especialmente, aunque no exclusivamente, por la madre; declive en el uso del castigo y la amenaza como modos de inducir a los jóvenes en el patrón de interacciones típicas de la especie. El más importante, creo, es la aparición de un patrón que involucra una enorme cantidad de observación del comportamiento adulto por los infantes, con la incorporación de lo que ha sido aprendido en un patrón de juego” (Bruner, 1972, p. 690)

Dissanayake (2009) ubica dentro de estas habilidades a la musicalidad comunicativa, en la que las conductas multimodales usados por los cuidadores en “motivos” o “paquetes” son versiones elaboradas, simplificadas y exageradas de las señales comunicativas que intercambian socialmente los adultos entre sí. Los bebés, asimismo, desarrollaron una predisposición a detectar estas señales. Es decir, las capacidades musicales se originaron en el amor o la mutualidad entre madre y bebé, en la coordinación emocional y conductual de dos individuos que se necesitan uno al otro.

Asimismo, Dissanayake señala que la musicalidad está presente en la coordinación y la unión interpersonal a nivel comunitario: en las sociedades nómades de cazadores y recolectores, la música y otras artes son parte integral de las ceremonias rituales. Desde esta perspectiva, la

música se originó de modo integrado con otras formas estéticas como la danza en presencia simultánea de comportamientos ordinarios vocales, visuales y kinésicos que fueron alterados (simplificados, exagerados o elaborados). Esto fue posibilitado por mayores capacidades cerebrales que permitieron también comenzar a formularse interrogantes acerca de lo desconocido: la religión se desarrolló de la mano del arte.

En suma, las interacciones madre/cuidador-bebé signadas por la musicalidad comunicativa tienen una función adaptativa primaria de un modo similar a la función adaptativa que cumple, reformada y elaborada, como música usada para ceremonias grupales en las que se afrontan los problemas básicos de la vida humana como la muerte, las tormentas, las tragedias, las sequías, etc. Esta función adaptativa del arte se funda en crear y compartir una comunión emocional con otros humanos y así instalar en el grupo un sentido de “afrontamiento” que puede aliviar la ansiedad individual y fomentar la solidaridad, convertirse en *homo esteticus* [homo aestheticus] (Dissanayake, 2001). La respuesta estética adulta está entonces construida sobre las mismas competencias y sensibilidad fundamentales hacia elementos dinámicos y temporales que son usados espontáneamente en las interacciones madre-bebé. Respondemos simpatéticamente por medio de la capacidad de construir “narrativas” emocionales basadas en las interacciones tempranas. Estos intercambios interpersonales coordinados son el sistema comunicativo más temprano y constituyen el andamiaje para toda comunicación subsecuente, incluyendo el lenguaje.

3. Musicalidad temprana

La noción de musicalidad comunicativa es muy útil para conceptualizar y analizar muy frecuentes fenómenos comunicativos que ocurren en las artes performáticas y en la infancia temprana y que, en este último caso, anteceden a la comunicación lingüística.

“La musicalidad comunicativa abarca las artes performativas, es decir, las artes que son en el momento en que se ejecutan y que están abiertas a la reciprocidad entre los integrantes del evento (ya sea entre los performers –músicos o bailarines- o entre performers y público), así como los encuentros performativos, corporales, organizados temporalmente, que se establecen entre adultos y bebés” (Español, 2014, p. 171. El resaltado es del original)

La noción fue propuesta por primera vez por Malloch (1999-2000) y sistematizada en 2009 por Malloch y Trevarthen en el libro *Communicative musicality: exploring the basis of human companionship* editado por ellos (Malloch & Trevarthen, 2009), adquiriendo en los años siguientes una “*veloz proyección*” (Español, 2014, p. 171). Refiere a fenómenos de amplia extensión que incluyen pero, a la vez, exceden a la música propiamente dicha en tanto objeto

cultural: “...se distinguen dos nociones: por un lado, la música como modo expresivo culturalmente organizado, y por el otro, la musicalidad o [...] la musicalidad comunicativa (Malloch & Trevarthen, 2009) como dominio cognitivo específico de la especie” (Shifres, 2014. El resaltado es del original). La musicalidad comunicativa trasciende lo meramente sonoro e incluye al amplio campo de la multimodalidad humana. Los intercambios tempranos entre adulto y bebé son pensados desde esta perspectiva como una performance interactiva de sonido y movimiento en la que no sólo se posibilita un fluido intercambio entre compañeros sociales, sino que también tiene lugar una oportunidad para involucrar al infante en aspectos estéticos propios de su cultura e impulsar el desarrollo posterior de la musicalidad de modos más formalizados (Español, 2014).

La musicalidad comunicativa puede ser comprendida como “la capacidad general de emparejar gestos sonoros y kinéticos en términos de su configuración espacial y temporal” (Español, Shifres, M. Martínez & Pérez, 2022. La traducción es nuestra), capacidad esencial para la comunicación humana que sienta así las bases para, entre otros, el ulterior desarrollo lingüístico. Estos elementos son de especial importancia en etapas tempranas del desarrollo, en donde la musicalidad comunicativa delinea modos de “estar juntos” que son esenciales para la construcción de formatos interactivo-lúdicos en la díada adulto-bebé, favoreciendo el desarrollo de la intersubjetividad primaria y el desarrollo socio-cognitivo en general (Carretero, Español, Rodríguez & Shifres, 2022). La musicalidad comunicativa engloba fenómenos interactivos, corpóreos, organizados temporalmente (y con rasgos melódicos y/o tímbricos), de amplia extensión (Español, Shifres, M. Martínez & Pérez, 2022) y que suponen la coordinación de tres características principales: pulso, calidad y narrativa.

El pulso se define como la “sucesión regular de eventos conductuales discretos a través del tiempo” (Malloch & Trevarthen, 2009, p. 4): el establecimiento de un patrón temporal regular posibilita la coordinación mutua a partir de la anticipación. La calidad refiere a los aspectos espectrales del sonido (Shifres, 2014) que permiten delinear contornos melódicos, tímbricos y de intensidad de las vocalizaciones y efectos sonoros y a sus equivalentes en la forma, la velocidad, la fuerza de los gestos corporales: “estos atributos de calidad a menudo co-ocurren de modo multimodal, de modo que un movimiento de la mano se acompañará de un ‘ataque’ de la voz. Daniel Stern et al. (1985) han escrito sobre esto en términos de ‘contornos de vitalidad’” (Malloch & Trevarthen, 2009, p. 4). Más adelante profundizaremos en el vínculo entre la musicalidad comunicativa y las conceptualizaciones de Stern sobre los “contornos de vitalidad” señalada por los autores. Finalmente, el pulso y la calidad se combinan para formar narrativas de expresión e intención que permiten la construcción de significados situados y un sentido compartido del paso del tiempo. Las narrativas implican la construcción de eventos organizados en un pulso y con valores de calidad que delimitan unidades temporales delimitadas en un rango que va de décimas

de segundo a varios minutos (Malloch & Trevarthen, 2009). Según Español (2014), desde una mirada microgenética, se trata de un rango con un amplio margen temporal respecto del cual han habido distintos intentos de sistematización de unidades de sentido en función de su duración (Trevarthen, 1999; Jaffe et al., 2001; Stern, 2004; Malloch, 1999/2000; Gratier & Apter-Danon, 2009; Español, 2014): en los intercambios vocales adulto-bebé se distinguen: (i) unidades mayores, de entre 12 a 30 segundos, denominadas episodios; (ii) unidades menores, de entre 2 a 6 segundos, denominadas frases y (iii) unidades más pequeñas que la frase, recurrentes, de 1 segundo o menos, que pueden ordenarse en secuencias. En el primer año de vida, el bebé sólo participa con unidades cortas de 1.5 a 5 segundos: es el adulto el responsable de la extensión y del empaquetamiento de frases y recurrentes y su anidamiento en episodios narrativos.

Una de las manifestaciones más tempranas de musicalidad en el vínculo adulto-bebé es el habla dirigida al bebé (en adelante HDB). Los adultos, en contraposición a su habla con otros adultos o niños mayores, al hablarles a los bebés elevan la altura de la voz, exageran contornos melódicos, alargan las vocales, varían tonalmente de un modo muy marcado, realizan pausas más prolongadas y usan frases cortas segmentadas rítmicamente: adoptan un modo musical de vocalizar, y los bebés tienen una predisposición a detectar estas diferencias estímulares de orden musical. Según Español, Shifres, M. Martínez y Pérez, estas transformaciones musicales del HDB constituyen el ejemplo paradigmático de la *especial* performance que los adultos elaboran como una de las manifestaciones de la parentalidad intuitiva (2022). Además, el HDB no es una forma fija, sino que va cambiando conforme avanza el desarrollo del bebé; cambios que se vinculan con el andamiaje adulto para la adquisición de habilidades lingüísticas y la regulación de los estados atencionales y emocionales del bebé: en las primeras semanas tiene la forma de un arrullo para calmar al bebé y, luego, hacia la mitad del primer año comienza a tomar la forma de un juego mutuo, en donde los rasgos musicales se acentúan (Papoušek, 1996).

Según Eckerdal y Merker (2009), el HDB es musical metafóricamente, no literalmente, porque está constituido por los modos vocales no verbales que compartimos con animales, mientras que la música propiamente dicha supone aprendizaje: por ejemplo, imitar vocalmente una melodía oída es una capacidad específicamente humana y de sólo 3 órdenes de pájaros. Bjørkvold (1992), desde la musicología, argumenta que la musicalidad espontánea infantil está mucho más cerca en forma y función del concepto de juego que del concepto tradicional adulto de música propiamente dicha.

Eckerdal y Merker (2009) señalan la presencia de una paradoja en el desarrollo de la musicalidad temprana, dado que desde el nacimiento el bebé humano exhibe capacidades de percepción musical (Trehub, 2000) pero sólo recién a los 12 meses se observan conductas musicales propiamente dichas. Esto último supone la discretización y categorización del continuo

de las alturas del sonido y de la continuidad del tiempo en melodías y ritmos, respectivamente. Asimismo, supone también la combinación de estos elementos y su ajuste a un pulso subyacente o *tactus* que permite además la construcción de sincronía interactiva, a partir de la acomodación de las conductas corporales de cada participante en un marco temporal compartido.

Según Merker (2002), la sincronía interactiva procede a partir de mecanismos de co-regulación de las conductas de complejidad creciente en el desarrollo, tanto a nivel filogenético como ontogenético. El mecanismo más simple es por tiempo de reacción, en donde la conducta se desencadena como respuesta a la acción del otro individuo. El desarrollo posibilita luego mecanismos predictivos de sincronización interactiva, inicialmente por familiaridad, en el que el individuo ajusta su conducta a la del otro de acuerdo a su conocimiento previo sobre los patrones idiosincráticos de temporalidad de su compañero social. Posteriormente, el nivel más sofisticado de sincronización corresponde al mecanismo de *entrainment* (Merker, Madison & Eckerdal, 2009) o pulso subyacente, el cual permite anticipar la temporalidad de la conducta del otro sobre la base de una capacidad, onto y filogenéticamente más tardía, para subdividir el tiempo de modo isocrónico. Este último mecanismo, especialmente orientado hacia la música, permite un elevado grado de precisión en el ajuste de la interacción en un rango inferior a los 125 milisegundos (Merker, 2002) y posibilita compartir interactivamente una temporalidad que organiza lo que ya ocurrió, lo que está ocurriendo y permite prever lo que va a ocurrir. La sincronía interactiva a partir de un pulso subyacente hace su aparición alrededor de los nueve meses de vida apoyado por ciertos rasgos temporalmente precisos de la estimulación parental (Papoušek, 1996) y vinculado también a la concurrencia de distintas modalidades sensoriales (M. Martínez, 2016, 2019, 2022).

Shifres (2014, 2008, 2011, 2012) propone la *hipótesis evolutiva del poder expresivo del rubato* que parte de la idea, reconocida en los estudios musicológicos de los recursos expresivos en la comunicación en la ejecución musical, que afirma que gran parte de lo expresivo está ligado a la configuración del tiempo en la *performance*. La hipótesis que propone asegura que el *rubato*, es un recurso expresivo que rompe la regularidad creada por el mecanismo de *entrainment* de modo que:

“...el oyente no logra sincronizar su expectativa simplemente reconocimiento un pulso subyacente, sino que la interacción entre el oyente y la performance pasa a ser regulada por un mecanismo de tiempo de reacción que, por un lado, remite a las experiencias tempranas y, por otro, permite construir un perfil de activación de la conducta del otro en el tiempo, capaz de conllevar información emocional dinámica” (Shifres, 2014, p. 42. El resaltado es del original)

La hipótesis propuesta por Shifres que enunciaremos aquí es de suma importancia para la presente tesis, tal como será explicado en detalle en el capítulo 9 dedicado a los microanálisis de escenas de juego seleccionadas.

Carretero, Español, Rodríguez y Shifres (2022) proponen que otra manifestación de la musicalidad temprana son las *performances improvisadas dirigidas al bebé* que, junto con las *protoconversaciones* (Bateson, 1979; Trevarthen, 1977, 1998; Jaffe et al., 2001; Devouche & Gratier, 2019) y las *canción-acción* (Eckerdal & Merker, 2009) constituyen organizaciones emergentes de la musicalidad comunicativa temprana particularmente relevantes en el desarrollo socio-cognitivo. Según los autores, mientras que los estudios de las protoconversaciones y el HDB fueron guiados en el s. XX por el *giro lingüístico* en ciencias humanas, privilegiando el análisis de la modalidad sonora de las estimulaciones vocales, la descripción de las *performances* diádicas adulto-bebé son un producto del *giro corporal* en el s. XXI (Sheets-Johnstone, 2015). En las *performances* improvisadas los adultos ofrecen a los bebés una estimulación en la que utilizan todas las modalidades disponibles: visual, auditiva, táctil y kinestésica. Estas *performances* tienen las siguientes características (Español, 2008; Español & Shifres, 2015; Martínez, I. & Español, 2009; Español et al., 2022):

- (i) Se componen de unidades que imitan la organización musical tonal.
- (ii) Usan recursos expresivos como el *rubato*, las dinámicas (*piano*, *forte*) y las articulaciones (*legato*, *staccato*).
- (iii) Están compuestas de frases de sonido que se ejecutan de modo orquestado con frases de movimiento, incluyendo variaciones temporales y dinámicas semejantes.
- (iv) Se organizan con la forma repetición-variación de los motivos.

La *canción acción*, por su parte, fue estudiada sistemáticamente por Eckerdal & Merker (2009) y consiste en composiciones musicales de melodía, letra y secuencias esquematizadas de acciones corporales, como palmas o juegos de dedos, que deben realizarse de un determinado modo convencionalmente establecido en cada cultura y que se transmiten de generación en generación. Estas composiciones se organizan en secuencias narrativas que proveen al bebé de un marco para participar con el adulto en formas predecibles de interacción, como, por ejemplo, la reconocida canción acción *Linda manito* de los medios hispano hablantes (Carretero et al., 2022). Están presentes desde el primer año de vida y constituyen el primer ritual cultural al que son introducidos los bebés, en el que, en su carácter de *ritual*, importa más la forma en la que se hace que la meta a la que aspira (Eckerdal & Merker, 2009). Inicialmente los bebés participan con meras risas, gritos o mirada atenta y luego comienzan a incluir movimientos y sonidos que imitan la mímica del adulto.

En suma, las canciones acción, las protoconversaciones y las performances improvisadas dirigidas al bebé, en tanto principales organizaciones emergentes de la musicalidad comunicativa durante el primer año de vida

“dan forma a las interacciones primordiales adulto-bebé y promueven la apropiación infantil de patrones de comportamiento esenciales para el desarrollo subjetivo e intersubjetivo temprano y la posterior actividad humana. La alternancia de turnos en los intercambios protoconversacionales proporciona un formato de diálogo entre hablantes competentes y constituye la base de una colaboración que subyace al principio de cooperación de Grice (1989). La forma repetición-variación característica de las performances apoya la composición de frases en las artes temporales. La normatividad en el emparejamiento sonoro-kinético de las canciones acción es inherente a los comportamientos de tipo ritual que tienden a ser socialmente compartidos y transmitidos de una generación a la siguiente” (Carretero et al., 2022, p. 60. La traducción es nuestra)

Con respecto a la forma repetición variación en las interacciones adulto-bebé, Gratier y Apter-Danon señalan que, en un equilibrio entre lo conocido y la novedad, favorece un sentimiento de pertenencia y mutuo entendimiento:

“[l]a repetición implica apropiación y proyección, y contribuye a construir un sentido dinámico y asertivo del sí mismo. La variación de formas y procesos repetidos transforma lo conocido en nuevo, lo hace avanzar y lo atrae o invita a un espacio para el diálogo creativo y la exploración” (2009, p. 308)

Es una forma que está presente tanto en las interacciones improvisadas entre madre y bebé así como en la música propiamente dicha, en tanto objeto cultural, como en la improvisación del jazz: en ambos se observa la toma de turnos, las antífonas, la imitación y la sincronización, aspectos que colaboran con la negociación interactiva de la novedad. La pertenencia implica la posibilidad de crear y aprender mutuamente, de modo que madre y bebé (o los músicos de jazz, por ejemplo) crean un “protohabitus” de estilos y rutinas compartidas que es de carácter corporal y no meramente cognitivo, y otorga una fuente de confianza personal y una poderosa fuerza motivacional. Supone la presencia de aspectos convencionales de una tradición cultural musical particular pero también mucha improvisación. La presencia de elementos de *timing* expresivo –que refiere al acortamiento y alargamiento intencional de los sonidos o movimientos con un fin expresivo (Español et al., 2022)-, como el *rubato*, en las variaciones que son introducidas permite que las rutinas no sean completamente predecibles por el bebé, generando sorpresa y redundando en un mejor mantenimiento y regulación de la atención del bebé y sus emociones por períodos más prolongados de tiempo. Son de vital importancia en cualquier interacción dado que constituyen la estructura básica de la experiencia de compartir tiempo de coexistencia. En este sentido, se ha señalado que la forma repetición-

variación es una estrategia, construida a partir de miles de años de evolución, en un entrecruzamiento entre biología y cultura, para la reciprocidad en la díada adulto-bebé (Español, 2014), y constituye la estructura interactiva que es el corazón de los juegos como los que describe Rivière (1986/2003) en las reacciones circulares sociales (Español, 2007).

“Las reacciones circulares sociales entre adulto y bebé pueden entenderse como una unión perceptual-kinética de activa reciprocidad que se organiza en las dimensiones de la musicalidad comunicativa: a través del uso de unos pocos contornos melódicos prototípicos con los que los adultos regulan el estado atencional y emocional del bebé, mediante la generación de patrones temporales compartidos o el ajuste a un pulso subyacente” (Español, 2014, p. 172)

La información orquestada de sonido y movimiento que ofrece el adulto es una estimulación ideal para que el bebé extraiga las invariantes temporales (y dinámicas) de la conducta del adulto, para que aprenda a aunar la información temporal y dinámica que le llega a través de distintas modalidades (auditiva, visual, kinestésica). De este modo, los adultos orientamos al bebé a una dimensión temporal, musical, de la experiencia humana. De acuerdo a Martínez e Igoa (2022), las performances improvisadas dirigidas al bebé (Español & Shifres, 2015; Martínez, I. & Español, 2009; Español et al., 2022) y los entonamientos afectivos (Stern, 1985/1991, 2010; Stern et al., 1985; Español et al., 2018, 2022) son claros ejemplos del andamiaje que la estructuración temporal de la conducta multimodal adulta provee al desarrollo perceptivo del bebé durante el primer año de vida. Asimismo, Koester et al. (1989), Moreno-Núñez et al. (2015) y Ospina y Español (2014) señalan que la información multimodal modelada dinámicamente a través del ritmo que muestran los adultos en las interacciones con los bebés producen cambios, ya desde el primer semestre de vida, en las conductas sociales de éstos, regulando sus estados emocionales, orientando su atención visual hacia el adulto o hacia el objeto que el adulto le muestra o favoreciendo que el bebé descubra activamente nuevas posibilidades de movimientos con el otro, respectivamente.

De acuerdo con Español (2004) la repetición de una secuencia rítmica, como la que usualmente ocurre en las performances improvisadas dirigidas al bebé dado que están organizadas según la forma repetición-variación, permite al bebé descomponer o discretizar la acción del adulto y anticipar lo que va a venir. M. Martínez e Igoa (2022), señalan que es plausible que esta habilidad para discretizar la acción esté vinculada a la relación dialéctica entre el desarrollo de habilidades perceptivas del bebé, específicamente de discriminación de patrones rítmicos, y la particular organización de repetición-variación de la estimulación adulta.

En esta línea, Fogel y DeKoeyer-Laros (2007) sostienen que los juegos basados en ritmos conjuntos entre la madre y el bebé de los 6 a los 10 meses de vida permite el desarrollo de la atención conjunta. Analizando un juego de golpear con las manos de manera conjunta siguiendo

un ritmo repetido, los autores observaron que la madre andamia el desarrollo multisensorial del bebé estabilizando los movimientos rítmicos de manos de ambos participantes, permitiendo así que el bebé alterne su mirada entre sus propias manos golpeando y el rostro y las manos de su mamá. Esta capacidad de alternar la mirada, atendiendo conjuntamente a la conducta manual propia y a la de la madre, constituye un elemento clave para el pasaje a la intersubjetividad secundaria (Trevarthen & Hubley, 1978) en donde el bebé puede compartir con el otro su experiencia acerca de un evento u objeto, piedra angular del desarrollo simbólico.

“Entonces, como supuso Rivière en Interacción Precoz, las ‘competencias de relación interpersonal’ estarían contribuyendo al desarrollo de las ‘competencias de relación intersensorial’: las reacciones circulares sociales, compuestas con el lenguaje de la música y danza, serían un andamio por el cual avanzar hacia el desarrollo de la capacidad de aunar, de formas cada vez más completas, información proveniente de diferente origen sensorial” (Español, 2010, p. 18)

3.1. Musicalidad y procesos semióticos

Según Gratier y Apter-Danon (2009), los modos en que se produce significados en la música son modos que, extensivamente, pueden servir para comprender los modos en que se producen significados compartidos en las interacciones tempranas, signadas por la musicalidad. La música produce significados que no son representacionales sino presentacionales y connotativos. Aquí las autoras retoman la perspectiva de la filósofa Susanne Langer (1942), traída originalmente al campo de la intersubjetividad temprana por Stern en, por ejemplo, *The motherhood constellation* (1998). Langer sostiene que los significados musicales son no-discursivos, en un modo semiótico que es tan prevalente y normal como el lenguaje pero que produce significados dependientes del contexto, basados en la temporalidad y son intraducibles. La música posee un propósito vital en la vida y aunque no posee la especificidad denotativa del lenguaje es el medio más poderoso para expresar las emociones y las ambivalencias y complejidades de la experiencia interna.

“Sugeriremos que, en los primeros meses de vida, el conocimiento implícito, que se basa en un sentido intersubjetivo del tiempo, se entreteje en un sentido de pertenencia. En otras palabras, los movimientos expresivos del bebé están guiados por un conjunto de hábitos y prácticas derivados de la cultura y moldeados musicalmente. La pertenencia es un saber implícito que tiene en cuenta los tonos culturales de las formas de moverse y significar de cada individuo” (Gratier & Apter-Danon, 2009, p. 311. La traducción es nuestra)

El saber implícito es no-simbólico, no-verbal, procedimental e inconsciente en el sentido de no ser conscientemente reflexivo. Este campo semiótico no-discursivo al que acceden los bebés, constituye los fundamentos para la actividad productora de significados y coexiste a lo largo de la vida con significados lingüísticos referenciales. En efecto, los significados lingüísticos

están embebidos en múltiples campos semióticos muchos de los cuales están presentes en formas no verbales de conocimiento tácito. Así en la experiencia intersubjetiva se co-construye una semiosis altamente específica, protosimbólica que podemos comprender a partir de los aportes de la literatura en construcción de sentidos musicales en, por ejemplo, la improvisación en el jazz. Un aspecto fundamental de los significados musicales es la polisemia, el hecho de que una unidad de sentido posee múltiples significados, lo cual es inherente a otras formas artísticas y es inseparable de la cualidad estética de la experiencia. Más allá de los sentidos referenciales que pueden tener lugar en una improvisación de jazz como, por ejemplo, un determinado *riff* que puede involucrar referencias a eventos de la historia del jazz, el acto de compartir referencias no-verbales tácitas a través de la coordinación multimodal “online” es en sí misma una experiencia significativa y refuerza la intimidad entre los ejecutantes. En este sentido, las autoras proponen que puede ser útil la distinción entre los términos “significado” [meaning] y “significatividad” [meaningfulness]: muchas experiencias humanas pueden ser consideradas como altamente significativas, aunque no tengan un significado claro.

“En otras palabras, el sentido de conectividad y mutualidad es en sí mismo significativo. El significado y la significatividad están muy relacionados, ya que ambos son engendrados por la experiencia intersubjetiva real o implícita. Así, el sentido de pertenencia es al mismo tiempo significativo, impulsado por el significado y orientado hacia el significado. Nosotros pertenecemos juntos en una experiencia significativa” (Gratier & Apter-Danon, 2009, p. 313).

En esta línea, Brandt (2009) ofrece la hipótesis de que el lenguaje como forma comunicativa requiere de la musicalidad para poder ser simbólico, es decir, para referirse a algo por fuera del aquí y ahora deíctico. A partir de datos paleontológicos el autor señala que hay varias formas de arribar a la hipótesis de que la práctica musical precedió a las prácticas simbólicas, o intencionalmente semióticas, de señalización de mensajes de los humanos modernos.

“[...] parece que si estos dos sistemas de comunicación semi-automáticos, el lenguaje y la música, hubieran estado y permanecieran desconectados entre sí, ambos se verían reducidos a sistemas funcionales de señalización poco diferentes de los de muchos animales, con un limitado poder referencial o narrativo explícito. Creo que hay algo en la música, o en la musicalidad, que el lenguaje necesita estructuralmente para ser simbólico (en un sentido técnico): es decir, el lenguaje necesita de la musicalidad para poder referirse intencionalmente a situaciones fuera del “aquí y ahora” deíctico de las personas en comunicación. Este “algo” incluye en particular el efecto invocador del ritmo en el movimiento expresivo” (Brandt, 2009, p. 33)

El autor propone que las obras musicales tienen una estructura semiótica tripartita en la que están involucrados aspectos icónicos, simbólicos e indiciales. En una obra musical, el gesto rítmico y melódico sugiere un cuerpo realizando ese gesto, de modo que la forma auditiva, como ícono, refiere al gesto corporal en tanto significado, incluso si el movimiento no se muestra realmente, sino que solo se “toca” y se escucha en el sonido musical. Además, la idea de la gesticulación corporal en el sonido será un símbolo que refiere a una persona en un correspondiente estado mental y en movimiento expresivo (significado). Finalmente,

“[d]ado que este significado afectivo muy abstracto, o contenido simbólico del signo icónico, ocurre en el momento mismo de escuchar la música, en última instancia, como índice, brindará a quienes comparten la experiencia musical una sensación de la presencia del fantasma, o espíritu, o avatar (o como sea que podamos llamarlo) del músico [...] Los participantes podrán experimentar, sentir o aceptar la emoción del estado mental en cuestión sin 'estar en él'. El sujeto de la mente cuya presencia sienten los participantes es lo que propongo llamar un 'homúnculo', una persona imaginaria u 'otro virtual' experimentado como inmanente en la obra de arte” (Brandt, 2009, p. 35-36. La traducción es nuestra).

La cascada semiótica provocada por la obra musical y otras formas de arte como la obra pictórica, es esperable que ocurra en otras formas de comunicación por la presencia de signos explícitamente expresivos, ya sean arbitrarios o no, como expresiones faciales, gestos teatrales de cortesía, señales pragmáticas, letreros, etc.

“...los ritmos musicales (correspondientes a los trazos), los sondeos (colores) y los fraseos melódicos (contornos) informan directamente a nuestro cuerpo la forma de bailar para desplegar su significado; captamos inmediatamente el estado mental o espíritu del homúnculo fuera del cuerpo” (Brandt, 2009, p. 36)

En este sentido, según Brandt toda simbolización tiene su base en la musicalidad, dado que la experiencia intersubjetiva de la enunciación involucra la producción corporeizada de un significado en la mente del otro. Como veremos con mayor detalle en el capítulo 9 dedicado a los microanálisis de juego, según Shifres, la ontología misma de la música debe ser comprendida como una experiencia compartida en la que los cambios en el discurso musical, ligados a la organización compartida del tiempo, conducen a la emergencia de una estructura narrativa que da surgimiento a la presencia de un *otro* (2008, 2014).

3.2. Musicalidad y simulación/ficción

Por su parte, Dissanayake (2001) propone que la simulación [*pretend*], que es la base de la imaginación estética y de otras formas de cognición *desacoplada* –proceso en el que

profundizaremos en el capítulo 3-, emerge y se desarrolla desde la sensibilidad a las señales y el *timing* de esta actividad ordinaria y normal que todo niño y madre están predispuestos a realizar como lo es la musicalidad. Particularmente, se refiere a cuatro aspectos de las interacciones tempranas que contribuyen específicamente al desarrollo de la imaginación estética.

El primero de ellos es la imitación, como fenómeno relacional, en tanto se trata de una conducta que no es una mera copia del modelo, sino que es un proceso de regulación interpersonal que se basa en la coordinación temporal del comportamiento en más de una modalidad y es diádico e interactivo porque relaciona y coordina las motivaciones afectivas de dos personas diferentes. En segundo lugar, la interpretación y el procesamiento intermodal, amodal y no verbal de los intercambios. A partir de los 3-4 meses, madre y bebé espontáneamente comienzan a hacer coincidir la dirección de sus cambios afectivos de modo inter y amodal a partir de la intensidad, el contorno, el ritmo y la duración.

En tercer lugar, señala los caracteres universales de las interacciones madre-bebé que refuerzan el lazo social y afiliativo entre ellos, como las expresiones faciales y vocalizaciones exagerados y los gestos repetidos rítmicamente. En la filogénesis estas conductas maternas también reforzaron los sentimientos afiliativos por medio de la retroalimentación propioceptiva; correlativamente, los bebés que mejor respondían, recibían mejor atención y más probabilidades de sobrevivir. En este sentido, propone que la interacción madre-hijo, es un comportamiento diádico ritualizado provisto por la evolución.

La ritualización es un proceso que compartimos con animales no humanos (Tinbergen, 1952; Eibl- Eibl-Eibesfeldt, 1989), consiste en que ciertos componentes de un comportamiento normal, cotidiano, de actividad instrumental son seleccionados, usados fuera de su contexto y tomados como señales para comunicar algo al otro. Las señales adquieren tal carácter dado que al realizarse fuera de su contexto habitual y de un modo prominente e inconfundible pierden su carácter de actividad instrumental ordinaria y adquieren un carácter extraordinario por lo que llaman la atención del otro. Comúnmente se vuelven (i) simplificadas o formalizadas, (ii) se repiten rítmicamente y a menudo (iii) se realizan con una intensidad típica.

En cuarto lugar, prosigue Dissanayake (2001) retomando a Van Hooff (1989), señala que el juego entre madre y bebé se caracteriza por un contraste. En los juegos como “¿dónde está el bebé?”, a partir del tercer mes la madre comienza a introducir variaciones dinámicas y dramáticas en sus expresiones faciales, movimientos del cuerpo, altura vocal, velocidad y volumen. Esta manipulación lúdica de la anticipación del bebé crea un nuevo tipo de respuesta emocional gracias a la sorpresa, lo incierto y la gratificación retardada de la expectativa. Según Leslie y Happé (1989) y Mitchell (1994), la exageración en las expresiones faciales de la madre expresa meta-comunicativamente “esto es solo juego”. El contraste emerge dado que las variaciones en el

comportamiento de la madre dan al bebé la oportunidad de practicar y comparar diferencias sutiles y discrepancias de la expectativa que podrían pensarse como uno de los primeros ejemplos de cognición *desacoplada*. El bebé al responder con risas y buena voluntad muestra su predisposición a responder y ser cómplice de que los comportamientos maternos son no-literales por lo que no hay que tomarlos seriamente.

En el capítulo 9, profundizaremos en la relación entre musicalidad y ficción considerando los aportes y reflexiones de otros referentes tanto del campo de la psicología de la música como de la psicología del desarrollo, en ocasión de la discusión de los resultados de los microanálisis realizados de escenas seleccionadas de juego de ficción combinado con juego con las formas de la vitalidad.

4. Precursores del JFV

Como mencionamos más arriba, el prolongado período de inmadurez de la cría humana es el hecho biológico más relevante para el desarrollo psicológico (Bruner, 1972) que conlleva una transformación del lazo entre adulto y bebé abriendo el camino para la construcción de complejas experiencias de intersubjetividad (Rochat, 2001; Dissanayake, 2001). El juego florece entre adulto y bebé, como uno de los modos de establecer mutualidad en los momentos que discurren entre otras actividades, con fines utilitarios como protección, alimentación e higiene del bebé. Asimismo, el período de prolongada inmadurez y cuidado provisto por los adultos a cargo proporciona amplias oportunidades para que el bebé se dedique a explorar y conocer su propio cuerpo y el mundo físico que lo rodea en contextos protegidos. Esta exploración sensoriomotora en la que se sumerge el bebé, además de ser con fines cognoscitivos, se realiza por puro placer funcional y constituye la primera forma de juego en el desarrollo que es conducida por el propio bebé. En este sentido, el juego sensoriomotor (en adelante JSM) y el juego social temprano (JST) que surgen a partir del segundo mes de vida del bebé, pueden pensarse como la “cuna del juego” (Español et al., 2022) dado que son las dos primeras formas de juego en la vida humana sobre las cuales se basan todas las nuevas formas de juego que surgirán posteriormente, entre ellas el JFV.

En adelante revisaremos estos tipos de juego -con el objetivo de adentrarnos en aspectos del contexto ontogenético en el que emerge el JFV-, y analizaremos la noción de *formas de la vitalidad*, con la meta de fundamentar y contextualizar conceptualmente a la categoría de JFV. Para ello, seguiremos el mismo esquema explicativo que hemos presentado en otro lado, en coautoría (Español et al., 2022), profundizando en elementos de especial importancia para la presente tesis.

4.1. Juego sensoriomotor

En el capítulo 1 hemos mencionado que fue Piaget quien inicialmente introdujo el *juego de ejercicio* o juego motor como la forma de juego predilecta del período sensoriomotor del desarrollo de la inteligencia y primera forma de juego en el niño, a la que hoy convencionalmente nos referimos como juego sensoriomotor.

Éste último se desarrolla, dijimos, de modo contemporáneo al período sensoriomotor -o “de la inteligencia práctica”-, que va desde el nacimiento hasta los dos años. La pregunta inicial que Piaget se formuló en la conceptualización de las conductas lúdicas de dicho período (1959/2012) fue si se puede hablar de la presencia de juego desde el inicio de la vida humana y, concomitantemente, cómo distinguir la diferencia entre actividad seria y actividad lúdica en un período tan prístino. En el subestadio I del desarrollo sensoriomotor, el de las adaptaciones reflejas, Piaget afirma que difícilmente podamos considerar como auténticos juegos a los ejercicios del reflejo que simplemente prolongan el placer, por ejemplo, de la succión, para la consolidación de un montaje hereditario que, ergo, detenta así un papel adaptativo real. “*Es imposible hacer una diferenciación entre la asimilación que interviene en el montaje adaptativo hereditario y una asimilación que sobrepasaría ese cuadro, dada la falta de elementos conductuales adquiridos*” (Piaget, 1959/2012, p. 126).

En el subestadio II, el de los primeros hábitos adquiridos, este escenario se modifica. Piaget dirá que toda conducta del niño, a partir de este punto, es susceptible de convertirse en juego cuando se repite por asimilación pura, es decir, por simple *placer funcional*, retomando la noción propuesta por Bühler (1918/1934). “[E]l juego comienza por confundirse casi con el conjunto de las conductas sensoriomotoras de las cuales no constituye sino un polo: el de los comportamientos que no necesitan acomodaciones nuevas y se reproducen por puro ‘placer funcional’” (Piaget, 1959/2012, p. 123). Esto Piaget lo vincula con la idea de Groos (citado en Piaget, 1959/2012) de que lo esencial del juego es el “pre-ejercicio” en un ser cuyos órganos están en desarrollo. Todo órgano se desarrolla funcionando: del mismo modo, los esquemas sensoriomotores -en tanto “órganos mentales”- necesitan funcionar para desarrollarse. Ésta es la función primaria del juego según Piaget, luego se añadirán otras en la infancia, pero no suprimirán esta función primordial.

Del mismo modo, es primaria también la fuente de placer que emana de esta actividad de asimilación pura: “*el juego procede por relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtud o potencia*” (op. cit. p. 125). En la asimilación de lo real a la actividad propia sin

esfuerzo ni limitación, el niño o bebé hallará una fuente de placer única, que se asienta en la maestría, en el dominio de una habilidad recientemente adquirida.

En sentido estricto, no hay, por un lado, esquemas lúdicos y, por otro, aquellos que no lo son: cualquier esquema de acción puede tener un funcionamiento lúdico. La diferenciación entre el esquema adaptativo -inteligente- y el esquema lúdico, está dada por el contexto de funcionamiento: en las conductas adaptadas, el bebé denota, en sus expresiones, un esfuerzo y atención *serias*, mientras que los mismos esquemas, cuando son lúdicos, van acompañados de una mímica de placer y diversión denotada por risas, sonrisas y/o agitación gozosa. Como mencionamos más arriba en la sección dedicada a las reacciones circulares, Piaget señala el mismo conjunto de indicadores clínicos en la conducta del bebé para poder distinguir a las adaptaciones reflejas de los hábitos adquiridos por reacción circular, *i. e.*, la realización por placer, denotada por el afecto expresados facialmente y en la cualidad del movimiento corporal.

Luego, en el subestadio III del desarrollo sensoriomotor, aproximadamente a partir de los 4 meses y medio de vida, como explicamos más arriba, el bebé logra la coordinación de los esquemas de la prensión y la visión y puede, así, comenzar a tomar y manipular todo lo que ve en su entorno próximo, produciendo distintos efectos más allá de su propio cuerpo. Esta adquisición, como explicamos también más arriba, es el requisito que permite el despliegue de las reacciones circulares secundarias, en el que el bebé busca, por medio de la repetición, conservar cuadros sensoriomotores más allá de su propio cuerpo. En este punto, al placer funcional del juego se agregará el *placer de ser causa*, noción que recupera de Groos (citado en Piaget, 1959/2012). *“La acción sobre las cosas se transforma en juego cuando el fenómeno nuevo es ‘comprendido’ por el niño y no ofrece ya alimento a la búsqueda propiamente dicha”* (op. cit. p. 129). Hay asimilación pura a la actividad propia, una utilización del fenómeno por el placer de actuar sobre él. *“Gestos como erguirse para conservar un cuadro visual o un sonido, que son ejecutados primero con una gran seriedad y una atención ansiosa del resultado, se emplean enseguida en muchas ocasiones casi ‘para reír’”* (op. cit. p. 129). Aquellos esquemas que inicialmente tienen un fin, como conservar un cuadro visual, se han convertido en juego por el desplazamiento del interés hacia la acción misma.

Piaget afirma que esta misma lectura puede aplicarse a cada uno de los ejemplos de reacciones circulares secundarias y sobre todo a los “procedimientos destinados a prolongar los espectáculos interesantes” como el que ilustramos más arriba en las conductas de Lucienne a los 0; 5(3) en el que el esquema de sacudir sus pies para mover los objetos que cuelgan del techo de su cuna los aplica luego para provocar el balanceo los tirantes o un reloj que sostiene el propio Piaget.

“No solamente cuando el procedimiento ha tenido éxito lo utiliza el niño con el mismo ‘placer de ser causa’ que en las reacciones circulares simples, sino que parece que, aun cuando el procedimiento fracasa a los propios ojos del sujeto, éste termina por repetir el gesto sin creer en él, simplemente para divertirse. No hay que confundir este acto con los gestos de reconocimiento sensoriomotor de los que hablamos anteriormente: la mímica del niño muestra cuando se divierte o cuándo busca reconocer el objeto” (Piaget, 1959/2012, p. 129)

Como explicamos más arriba, al igual que Rivière (1986/2003) creemos que esta mímica que Piaget identifica en el niño es lo que Trevarthen ha caracterizado como protogestos y que son las mismas respuestas que dan los bebés en situaciones como las descritas por Watson y Rammey, cuando objetos inanimados se mueven de modo contingente con las conductas del bebé. Asimismo, coincidimos con Rodríguez (2006) cuando en ciertas versiones de estos procedimientos distingue variantes del famoso juego de cucú-tras o *peek-a-bo*. Es decir que hay un campo de experiencia lúdica en el que el juego sensoriomotor y el juego social temprano, tal como lo conceptualizaremos en el siguiente apartado de la presente sección, se entrelazan y que el *placer de ser causa* que reconoce Piaget en el juego sensoriomotor podríamos prolongarlo a las situaciones de juego social temprano. Entiéndase esta aclaración como uno de los modos de abonar, a partir de la interpretación crítica de los antecedentes en el estudio del juego, uno de los supuestos que guía nuestro trabajo tal como fue formulado por Rivière (1986/2003) y reconsiderado por Español (2007), según el cual la reacción circular es un concepto original que permite integrar las interacciones del bebé con los objetos del mundo físico y las interacciones del bebé con las personas que componen su mundo social, en un mismo conjunto de mecanismos constructivos de conocimiento de dominio general.

Por su parte, Bruner (1964) considera que el juego sensoriomotor permite el desarrollo de las formas más primarias de representar la experiencia pasada, las representaciones *enactivas*, que sirven como base para el desarrollo de representaciones icónicas y simbólicas. La exploración y la actividad lúdica sensoriomotora también favorece el descubrimiento de las posibilidades de acción en el entorno físico, a través de la percepción directa y la experimentación con las *affordances* o potencialidades de los objetos (Gibson, 1969).

Asimismo, Bergen (2018), desde la teoría de los sistemas dinámicos no-lineales, sugiere que el desarrollo del juego sensoriomotor puede pensarse como un sistema dinámico con la propiedad de apertura a los intercambios con sistemas más grandes y la existencia de parámetros de control que, bajo condiciones iniciales aparentemente caóticas, guían el desarrollo de patrones emergentes auto-organizados. También desde la teoría de sistemas dinámicos no-lineales, Smith (2013) considera que las habilidades motoras pueden estar involucradas en una compleja cadena de eventos de múltiples niveles a través de la cual se forman nuevas estructuras

o funciones. De este modo, rodar hasta la posición de sentado le permite al bebé sostener objetos y estabilizar la cabeza; puede entonces enfocar la atención en el objeto mientras lo sostiene y lo gira en sus manos. Al manipular el objeto, el bebé puede observarlo desde diferentes perspectivas, lo que le permite generar una forma abstracta y adquirir sobre esa base la capacidad de sustitución de un objeto por otro, característica del juego simbólico, ya que se podrían sustituir objetos con formas abstractas similares.

El juego sensoriomotor es una forma de juego conducida por el bebé, aunque los adultos pueden estar presentes acompañando en la preparación del espacio, en la mirada y la escucha atenta, comentando sus acciones y descubrimientos, acercándole objetos con distintas potencialidades: en suma, ofreciendo una actitud de cuidado y complicidad a la actividad del bebé. A menudo el bebé puede buscar compartir su actividad con el adulto, vocalizando o dirigiéndole miradas, aunque continúa siendo una actividad dirigida por el bebé en su libertad de movimiento y exploración de su propio cuerpo, el espacio y los objetos.

4.2. Juego Social Temprano (JST)

El JST es una forma de juego que puede ser descrita como pura interacción social: la mutua regulación de las conductas en la díada adulto-bebé es lo que conduce el curso del juego, su meta es disfrutar del estar involucrado socialmente y enriquecer la interacción diádica (Stern, 1974a; Stern et al., 1977). Observada desde el segundo mes de vida (Español et al., 2022), contemporánea al juego social temprano, se trata de la primera actividad lúdica que involucra a otro en la ontogénesis.

El JST ha sido estudiado en trabajos pioneros en la psicología del desarrollo (Garvey, 1974; Stern, 1974b; Bruner & Sherwood, 1976; Ratner & Bruner, 1977; Trevarthen, 1988), sin embargo, posteriormente, se ha identificado una escasez de estudios sistemáticos en el campo del estudio del juego más allá de los primeros estudios pioneros (Fantasia et al., 2014). En las interacciones lúdicas tempranas se construyen distintos formatos de juego que pueden ser englobadas dentro de la categoría de JST, aunque no es una categoría actualmente exhaustiva o excluyente (Español, Bordoni, M. Martínez, García Cernaz & Riascos, 2022). Aquí podemos incluir juegos como *peek-a-bo* o “¿dónde está el bebé?” (Bruner & Sherwood, 1976), juegos de expectativas, juegos de sostén, performances improvisadas dirigidas al bebé (tal como las que describen Español et al., 2022), entre otros, que como común denominador poseen el hecho de ser un encuentro entre adulto y bebé en el que el adulto ofrece estimulación visual, sonora, cinética y táctil y el bebé responde y participa utilizando diferentes modalidades. En otro lado hemos sugerido, en coautoría, que dicho común denominador del JST se puede caracterizar como un rasgo de

asimetría entre el adulto y el bebé, en tanto es el adulto el que conduce el contenido y el desarrollo del juego mientras que el bebé responde con conductas sociales generales como risas, gorjeos, sonrisas y pataleos (Español et al., 2022). Los adultos juegan con los movimientos y las sensaciones asociadas a ellos, levantan al bebé, lo balancean, lo tocan, le muestran distintas expresiones faciales y vocalizaciones. En estas situaciones de JST los adultos estructuran sus conductas siguiendo patrones de sonidos y vocalizaciones que emparejan con cosquillas, balanceos y caricias. Estas conductas son recursos que utilizan los adultos para atraer la atención del bebé, generar expectativa y conducir al bebé por distintos niveles de excitación que es imposible que el bebé pueda alcanzar por sí mismo/a. Por su parte, el bebé dirigiendo la mirada atenta al adulto y dando respuestas sociales o, por el contrario, quitándole la mirada, puede regular el nivel de excitación recibida (Garvey, 1977). En estas interacciones se puede observar en su máximo esplendor las experiencias de intersubjetividad primaria descritas por Trevarthen (1979, 1988).

Los patrones o motivos de movimiento y sonido que ofrece el adulto al bebé se estructuran siguiendo una forma a la que ya nos hemos referido en el presente capítulo: la forma repetición-variación, que comparten tanto las interacciones tempranas como la música propiamente dicha (Imberty, 1997; Gratier & Apter-Danon, 2009). Esta repetición no es mecánica ni aburrida sino variada en ritmo, intensidad, contornos kinéticos o melódicos; los adultos también modifican la duración de las pausas entre repeticiones, jugando con las expectativas del bebé (Español, 2014; Papoušek, 1996; Stern, 1971, 1974a, 1974b, 1985/1991). Con cada repetición, el adulto embellece o añade atractivo a los motivos utilizando recursos expresivos compartidos con las artes temporales, como el *timing*: recordemos la hipótesis evolutiva que adelantamos más arriba sobre el poder expresivo del *rubato* (Shifres, 2008, 2012, 2014). De hecho, como lo muestra Trevarthen (1999), las interacciones lúdicas tempranas se basan en el ritmo y las variaciones de tono y dinámicas. Todos estos son rasgos que tienen en común las interacciones tempranas y la música propiamente dicha (así como las artes temporales en general) y que entretejen experiencias de intersubjetividad, redundando, por lo demás, en un factor de desarrollo de las habilidades interactivas del bebé. Trevarthen (1999) ha observado que hasta los 2 meses de edad la toma de turnos se establece como un lento *adagio* y el estado de “estar juntos” se logra con recursos muy sencillos. Alrededor de la mitad del primer año de vida, el tiempo compartido por la díada en sus juegos se acelera hacia un paso *andante*. Las interacciones se vuelven más animadas y tienden a ser más divertidos que protoconversacionales. A esta edad los bebés son notablemente musicales: les atraen las melodías rítmicas; responden a cambios de pulso, intensidad, tono y timbre; prestan atención a

las vocalizaciones que enfatizan los puntos culminantes de los motivos y la conclusión de las frases (Trevarthen & Reddy, 2007).

Stern (1985, 2010) señala los cuidadores son como un “espectáculo de luz y sonido” para el bebé, un espectáculo que juega con los distintos estados de excitación del bebé. A medida que un estímulo se vuelve más intenso, la excitación provocada en el bebé se vuelve también más alta. Si la fuerza del estímulo es demasiado baja, el bebé no estará excitado lo suficiente, por lo que permanecerá desinteresado e inatento. Cuando un estímulo es demasiado intenso y la excitación demasiado alta, el bebé lo rechazará y tratará de alejarse de la fuente del estímulo. De modo que el bebé se mantendrá en un nivel de excitación óptimo para jugar en el breve período de tiempo antes de que se supere ese nivel de estimulación. Para mantener al bebé en esta zona de juego óptima, distinta para cada bebé singular, los cuidadores deben ajustar su comportamiento. Los bebés se habitúan rápidamente, responden cada vez menos a un estímulo que se repite, incluso si la primera vez fue adecuado para estimular de modo óptimo al bebé. A la tercera o cuarta vez que los cuidadores hagan lo mismo, el bebé dejará de estar interesado. La habituación entonces, determina la estructura básica del juego interactivo con los bebés. Para sortear la habituación y evitar una caída en la atención del bebé, los adultos deben cambiar o variar su estimulación casi constantemente, y esto puede lograrse a partir de recursos expresivos muy sencillos.

Malloch (1999/2000), por ejemplo, al analizar los intercambios vocales entre una niña de seis semanas y su madre, encontró una particular imitación vocálica repetida por parte de la madre: después de cada una de las vocalizaciones de la bebé, observó que las medidas tímbricas de la voz de la madre descendieron según los niveles inmediatamente anteriores a la vocalización del bebé, produciendo así una voz de bebé. Con el sólo recurso de modificar la cualidad de su voz, la madre le estaba indicando al bebé que estaba allí con ella, escuchándola, atenta y dispuesta a participar.

El carácter inherentemente multimodal del JST lo convierte en una experiencia lúdica privilegiada para la expresión y percepción de formas de la vitalidad. Tal como fue descrito por Stern (2010), las formas de la vitalidad son afectos dinámicos, experiencias afectivas en las que diversas sensaciones provenientes de distintas modalidades sensoriales se integran según su perfil de activación. El JST es un terreno donde las formas de la vitalidad se vuelven completamente evidentes.

“Algunos juegos son casi puramente un juego en la forma de la vitalidad, p. ej. movimientos repentinos casi explosivos de la madre para hacer cosquillas, o ralentizar progresivamente sus movimientos para estimular la anticipación y aumentar la excitación mientras se prepara para el “golpe de gracia”, o palmaditas entrecortadas para aumentar

la excitación, o movimientos contorneados lentos para calmar. Hay todo un mundo de formas de vitalidad para jugar” (Stern, 2010, p. 108-109. La traducción es nuestra).

En este sentido, insistimos, el JST es un juego asimétrico: el adulto manipula las formas de la vitalidad y el bebé participa con conductas sociales generales. En cambio, el JFV, a diferencia del JST, supone por parte del bebé la manipulación intencionada de las formas vitales de sus movimientos y vocalizaciones, por lo que no está presente la asimetría que caracteriza al JST y es por ello que no se considera al JFV como un tipo de JST. Por el contrario, se considera al JST como un antecedente o precursor evolutivo del JFV. En los apartados siguientes nos enfocaremos en la categoría de formas de la vitalidad, fundamental para comprender las interacciones tempranas y profundizar en la comprensión del JFV.

4.3. Formas de la vitalidad

Partiendo de un enfoque que integra la perspectiva fenomenológica en filosofía, la mirada clínica sobre la subjetividad propia del psicoanálisis y los hallazgos de laboratorio de la psicología cognitiva y las neurociencias, Daniel Stern (2010) propone la noción de *formas de la vitalidad* (en adelante FV) para denotar los modos de sentir temporales que acompañan a toda experiencia de movimiento: la noción busca capturar los modos en que la mente humana lidia con las experiencias dinámicas. No es un término sencillo de definir y su conceptualización puede parecer difusa o vaga, pero se trata de afectos directamente observables y muy accesibles de experimentar.

En consonancia con las perspectivas de James, Husserl y Merleau-Ponty, Stern (2010) parte de la experiencia de existir como un cuerpo vivo como fundamento básico de la emergencia de un mundo. El punto de vista de un mundo subjetivo experimentado tal como es vivido, de modo pre teórico y pre reflexivo, provee un punto de partida para atender a las FV como sentimientos inherentes al estar vivo. La vitalidad es la manifestación de la vida, constantemente vivenciamos la experiencia del estar vivos en conjunto con los fenómenos concomitantes que esta experiencia implica: la experiencia de ser un cuerpo animado con capacidad de sentir y moverse según su propio juego de fuerzas, de moverse de modo auto impulsado. Asimismo, a los otros cuerpos vivos los experimentamos en términos de su vitalidad, expresada en sus constantes movimientos auto generados. Es tan imperioso el vínculo entre la vitalidad de un cuerpo y el movimiento auto impulsado que a menudo puede conducirnos a generalizaciones indeseadas: cuando estamos solos y escuchamos un ruido o vemos una sombra en medio de la oscuridad que en principio no podemos atribuir a ninguna causalidad física directa (como el crujir de una puerta o el balancear de las prendas secándose colgadas en el tendal) inmediatamente sentimos la

experiencia de una presencia en nuestro espacio próximo. Así también, el fenómeno opuesto nos conmueve: si la madre al interactuar con el bebé se queda inmóvil con el rostro inexpresivo, el bebé rápidamente lo nota y manifiesta un fuerte rechazo reaccionando con enojo o angustia, como demostraron en Brazelton y sus colegas (1975) con el famoso experimento de rostro inmóvil [still face experiment].

Las ciencias suelen estudiar los fenómenos fragmentando los procesos en sus elementos constitutivos, pero la vitalidad debe concebirse como una *Gestalt*: se experimenta como una totalidad. Stern (2010) asegura que la FV emerge de la experiencia de la vitalidad como un todo que puede analizarse a partir de cinco elementos o, en términos del autor, como un “quinteto dinámico”. El ingrediente principal de este quinteto es el movimiento, dado que implica a los otros elementos de la totalidad. En primer lugar, el movimiento posee un contorno o perfil temporal, se desenvuelve en un lapso en el que comienza, se desarrolla y termina, creando en la mente un sentido de la forma y la duración temporal: *“después de todo, el tiempo es una creación humana”* (Stern, 2010, p. 4). En segundo lugar, el movimiento trae consigo la percepción o la atribución de una fuerza que está “por detrás” o “dentro” del propio movimiento, de modo que los movimientos pueden realizarse o percibirse como más sutiles y suaves o de modos más esforzados o fuertes, incluyendo todo el espectro de gradaciones y de perfiles temporales de variación entre dichos polos. En tercer lugar, el movimiento debe ocurrir en un espacio en el que se desenvuelven distintos juegos de cercanía-lejanía, horizontalidad y verticalidad, de modo que al movernos o percibir el movimiento de los otros crea en la mente un sentido de espacialidad. En cuarto lugar, el movimiento posee una direccionalidad, parece “ir hacia algún lugar”, lo cual inevitablemente implica un sentido de intencionalidad emparejado: el movimiento, para que tenga lugar, debe realizarse delineando un determinado rumbo y excluyendo así otros posibles, creando de este modo en la mente un sentido de intencionalidad -en un sentido amplio y diferenciable de la intencionalidad orientada a una meta propia de la acción instrumental-, que es inherente a la dirección que toma.

“Estos cinco eventos teóricamente diferentes -movimiento, tiempo, fuerza, espacio e intención/direccionalidad- tomados en conjunto generan la experiencia de la vitalidad. Como una globalidad, una Gestalt, estos cinco componentes crean una ‘péntada dinámica fundamental’. Esta Gestalt natural da origen a la experiencia de la vitalidad en el movimiento de uno mismo y en el de los otros” (Stern, 2010, p. 5)

Las FV son, entonces, una propiedad emergente del concurso de estos elementos, propias del modo en que la mente comprende las experiencias dinámicas. La dimensión dinámica, involucrada en todo proceso de cambio, está presente en todos los movimientos, gestos,

palabras, miradas, etc., de la vida cotidiana, así como también en las artes temporales. Más que el “qué” o el “por qué” de las conductas, es el “cómo” se realizan las conductas. En este sentido, las FV son difíciles de entender y explicar porque están en toda la vida que nos rodea. Incluso los pensamientos se desarrollan siguiendo una FV, aunque estemos habituados a enfocarnos más en el contenido del pensamiento. Si observamos el “cómo” de los pensamientos podemos notar que también son movimientos mentales que trazan un perfil temporal con un inicio, medio y final: emerge y cae, dibuja un contorno en el tiempo.

Las FV y los contenidos aparecen fusionados, pero es posible separarlos: por ejemplo, la acción de alcanzar un objeto a otra persona puede realizarse de modo explosivo y directo, o de modo relajado y sostenido, o de modo entrecortado y pausado, etc. El observador puede comprender el acto en el sentido instrumental de la acción -es decir, la meta de alcanzar un objeto a otra persona- o puede enfocarse en el modo explosivo, o relajado, o entrecortado de realizarse el acto. Di Cesare et al. (2013) han sugerido en este sentido que, además de la meta y la intención del agente ejecutor, la FV es un tercer aspecto que un observador puede captar cuando ve una acción realizada por otro individuo. Dado que se trata de patrones temporales de cambios dinámicos de los actos mentales o físicos, las FV sólo pueden ser descritas en términos como *agitación, crescendo, estallido, desvanecimiento, pulsante, esforzado, flotante, débil, acelerando*, etc., que no pueden ser reflejadas en el léxico de los afectos darwinianos, tales como enojo, alegría, tristeza, miedo (Español, 2007), en los que nos hemos detenido en el capítulo 1. Stern (2010) argumenta que cuando pensamos en emociones, usualmente denotamos tres aspectos distintos: (i) una cualidad o sentimiento como enojo o alegría, es decir, la emoción discreta, (ii) tendencias a la acción características y patrones motores específicos, como ciertas expresiones faciales asociadas a ciertas emociones y (iii) aspectos dinámicos del surgimiento y enacción de la emoción. Los últimos, los aspectos dinámicos, habitualmente los concebimos como fusionados con el contenido de la emoción, pero se trata de aspectos que dan forma a la emoción como contenido, es decir, la emoción también posee una FV: por ejemplo, el enojo puede surgir como un estallido de agitación en un veloz *crescendo* o bien puede desplegarse como una tensión sutil, sostenida y calculada.

Las FV deben, del mismo modo, diferenciarse de las sensaciones corporales. Las sensaciones, al originarse en órganos determinados del cuerpo y ser además procesadas en áreas definidas del cerebro, poseen una modalidad específica: son sensaciones auditivas, táctiles, visuales, propioceptivas, etc. En cambio, las FV al no poseer un órgano específico ni un área de procesamiento cerebral determinada, no poseen una modalidad específica, sino que son de carácter supramodal: por ejemplo, una FV que delinea un perfil de aumento de la intensidad

puede ser percibida o experimentada por el canal visual, auditivo o táctil, o por una combinación multimodal de estos canales sensoriales.

Desde el punto de vista de Stern, la noción de FV es coherente con una perspectiva corporeizada de la mente humana:

“Hoy pensamos más en términos de ‘embodiment’ o ‘mente corporizada’ (Varela, Thompson, & Rosch, 1991). Unos de los significados de este concepto es que todos los actos (mentales y físicos) deben asumir una forma temporal mientras están siendo enactuados. Si no lo hacen, nuestra experiencia del mundo humano no será corporeizada -será irreconocible” (Stern, 2010, p. 11. La traducción es nuestra)

Asimismo, la noción de FV está en consonancia con las conceptualizaciones acerca de la vida emocional y la percepción de Werner & Kaplan (1963), Langer (1953) –como anticipamos más arriba- y Tompkins (1962) quienes, según Stern (2010), son pioneros en la exploración de la experiencia del sentir dinámico. Hay cierta continuidad con los fenómenos a los que alude la noción de FV y la concepción de Werner (1948/1965), que explicamos más arriba, que afirma que al inicio de la vida los sentidos están indiferenciados y en el desarrollo se irán diferenciando progresivamente en canales distintos, hipótesis predominante en la actualidad (M. Martínez, 2022). Desde esta concepción, Werner afirma además que existen respuestas corporales generales a los estímulos que el bebé recibe y que incluyen cambios en el tono muscular y en el nivel de *arousal*: se trata de respuestas que comprenden el campo de la experiencia dinámica “sensorio-tónica” y que involucran grupos de neuronas en distintas áreas del cerebro que funcionan de modo multisensorial. Este tipo de respuestas corresponden a manifestaciones de uno de los modos de percepción que Werner y Kaplan (1963) denominan como *percepción fisionómica* en la que, a diferencia de la percepción geométrico-técnica que opera identificando los rasgos físicos que describen “objetivamente” el estado de cosas del mundo, comprende a los objetos de manera holística integrando la experiencia corporal, organísmica, del sujeto con el objeto, que engloba toda la historia de vivencias dinámicas -emocionales, posturales, kinéticas, etc.- con el objeto. Estas vivencias se construyen a partir de los patrones sensoriomotores de acción caracterizados por una naturaleza dinámico-vectorial.

“Con esto queremos decir que los patrones sensoriomotores poseen cualidades que desafían un análisis meramente físico de los movimientos específicos de las partes del cuerpo: tienen cualidades tales como dirección, fuerza, balance, ritmo y espacialidad [enclosingness]” (Werner & Kaplan, 1963. La traducción es nuestra)

Ambas formas de percepción están presentes en el lenguaje y la poesía es el mejor ejemplo de lenguaje fisionómico (Werner, 1955). Asimismo, Werner y Kaplan (1963) señalan que la percepción fisionómica está más presente en períodos pre verbales del desarrollo y podemos

identificarla con claridad en el juego simbólico. La creciente autonomía de los gestos lúdicos se establece a partir de la desnaturalización del vehículo significante, es decir, distinguiendo el gesto como vehículo diferenciado de la acción o el objeto al cual refieren, distinción que es construida a partir del realce, en la morfología del gesto significante, de los aspectos dinámico-vectoriales de los objetos o acciones significados.

Por su parte, Langer (1953) ha señalado la existencia de “formas de sentir” [forms of feeling], de sentimientos evocados por la música que no pueden categorizarse como emociones o acciones. Describe estas formas de sentir, que han servido de inspiración para la formulación de la noción de FV, con términos como *desvanecimiento*, *aceleración*, *tranquilidad*, *exaltación*, y señala que están en la interface entre lo fisiológico y lo narrativo. Sin embargo, Stern se diferencia explícitamente del término utilizado por Langer para referirse a la experiencia sentida de la dinámica de la vitalidad: “Evito el término ‘sentimiento’ por su estrecha asociación con las emociones” (Stern, 2010, p. 37) y propone el término FV.

Tompkins (1962), por otro lado, señala que los estados como el interés y la excitación son distintos a las emociones, distinción que también es señalada por Stern. La intensidad y la temporalidad de los estímulos están relacionados, en primer lugar, con el nivel de *arousal* y sólo luego con la emoción. Estados como la sorpresa se vinculan con la intensidad y la temporalidad propia del sistema de *arousal*.

Además, Stern (2010) señala como valiosos los pioneros trabajos del campo de la kinésica -como los de Birdwhistell (1970/2010), Schefflen (1973) y Kendon (1994)- abrieron el camino de los microanálisis incluyendo las características dinámicas de la corporalidad. También los trabajos de Ekman (1971), Ekman y Friesen (1971) e Izard (1979), a los que nos hemos referido en el capítulo 1, que han descrito sistemáticamente las expresiones faciales de las emociones darwinianas, si bien no han descrito los aspectos dinámicos de estas expresiones, no los desconocieron y señalaron a la temporalidad como unos de los 5 aspectos que involucran los movimientos faciales.

Inicialmente, Stern (1985/1991), interesado por la observación de las interacciones madre-hijo, acuñó el concepto de *afectos de la vitalidad* para denotar los modos que tiene la madre para hacerle saber a su bebé que comparte su sentir: compartiendo los estados temporales del sentir, la madre puede crear un grado profundo de intersubjetividad. En este contexto, acuñó la noción de *entonamiento afectivo* para referir las conductas de la madre en las que hay un emparejamiento con las conductas del bebé pero que son distintas a la imitación. En la imitación el foco está en la conducta abierta dado que el emparejamiento se logra a partir de reproducir el patrón motor observado en el otro. En cambio, en el entonamiento afectivo, el adulto establece el emparejamiento haciendo coincidir los aspectos temporales y dinámicos de

su conducta con los del bebé, de modo que el foco no está en el patrón motor de la conducta abierta sino en el *afecto temporal* que subyace a la conducta. En el entonamiento afectivo, la conducta observada en el bebé es refundida por el adulto en otra conducta, pero en la cual se emparejan los aspectos dinámicos de los movimientos y/o vocalizaciones que la conforman, poniendo el foco en el afecto y haciéndole saber al bebé que está con él, que lo comprende en su sentir. Al situar el foco en el afecto temporal que subyace a la conducta, con el entonamiento afectivo se alcanzan, en la díada madre-hijo, niveles de mayor complejidad en la construcción de experiencias de intersubjetividad que las que se logran por medio de la imitación de la forma abierta del patrón motor. Por ejemplo:

“Una bebé de 10 meses está sentada en el suelo de frente a su madre. La bebé está tratando de poner una pieza de rompecabezas en su lugar correcto. Después de muchos intentos fallidos, finalmente lo logra. Ella entonces levanta la mirada hacia el rostro de su madre con deleite y una explosión de entusiasmo. Ella ‘abre su rostro’ [abre su boca, ensancha la apertura de sus ojos, alza sus cejas] y luego lo cierra hacia abajo. El contorno temporal de estos cambios puede ser descrito como un fluido arco [crescendo, punto álgido, decrescendo]. Al mismo tiempo sus brazos se elevan y descienden a su lado. La madre responde entonando ‘Yeah’ con un tono que se eleva y desciende con el crescendo y decrescendo de volumen: ‘yeeAAaahh’. El contorno prosódico de la madre se empareja con el contorno facial-kinético del bebé. También poseen la misma duración exacta” (Stern, 1985/1991, p. 140. La traducción es nuestra).

El entonamiento afectivo está basado, entonces, en emparejar y compartir la dinámica de las FV a través de distintas modalidades sensoriales: frente a una vocalización del bebé, el adulto puede responder con una expresión facial y/o movimiento de sus extremidades, sumando o no una vocalización. Estos emparejamientos que se construyen a partir de los aspectos dinámicos de la conducta contribuyen al desarrollo de la multimodalidad y la percepción amodal en el bebé. Estudios recientes señalan que el entonamiento afectivo es una conducta materna habitual, tanto como la imitación, de los 2 a los 9 meses del bebé (Español et al., 2022).

Posteriormente, Stern (2004) retoma la noción de afectos de la vitalidad para examinar el *momento presente* de la experiencia (2004), poniendo aún más el énfasis en las características dinámicas y temporales al situarlas como la columna vertebral subjetiva del sentimiento de estar en el momento presente. Stern acuñó el término de *momento presente* para referirse al lapso de tiempo en el que los procesos psicológicos agrupan unidades perceptivas muy pequeñas en unidades globales (*Gestalts*) que brindan sentido o significado en el contexto de una relación. Objetivamente, los momentos presentes duran de 1 a 10 segundos, con un promedio de 3–4 segundos. Subjetivamente, son experimentados como un ahora ininterrumpido y son los componentes básicos de las experiencias de relación. Además, los momentos presentes son

considerados como las unidades en las que muy variados eventos secuenciales son capturados globalmente en una “toma” de consciencia, por ende, los aspectos dinámicos juegan un rol importante en la creación de consciencia.

La noción de FV, tal como fue propuesta por Stern en 2010 implica una ampliación conceptual respecto de sus trabajos previos, que busca una concepción más holística y global de la experiencia. Además de los aspectos de intensidad y temporalidad previamente atendidos, propone considerarlas como una *Gestalt* que involucra también movimiento, espacio y contenido. Se trata de una totalidad que es subjetivamente capturada de modo holístico en el concurso de diversos aspectos dinámicos de las conductas propias y del otro.

Stern (2010) vincula las FV con el fenómeno de la musicalidad comunicativa de Malloch & Trevarthen (2009) y, como adelantamos más arriba, los autores asimismo vinculan el rasgo de la calidad de la musicalidad comunicativa con los ‘contornos de la vitalidad’ de Stern. Según Stern (2010) la capacidad de compartir un pulso, una calidad y una narrativa en los gestos vocales y motores interactivos se basa en gran medida en el acople de dinámicas vitales: la musicalidad es un modo de estar con el otro, que cambia el foco de “el otro es parecido a mi” hacia el otro “es conmigo”. Además, Stern (2010) indica que las FV juegan un rol valioso en terapias no verbales como la terapia Gestáltica, la terapia psicomotriz y la musicoterapia y en disciplinas orientadas al cuerpo como la danza terapia, el método Alexander y Feldenkrais.

4.3.1. Aportes desde la neurología a la noción de formas de la vitalidad.

La categoría de FV está pensada, principalmente, para describir la experiencia subjetiva de los cambios dinámicos de la vitalidad del cuerpo. No obstante, Stern (2010) señala que un buen candidato de posible base neurológica de la vivencia de las FV lo constituyen los sistemas de *arousal*. El *arousal* es la fuerza detrás de casi todo lo que hacemos, es lo que delinea la forma dinámica de la fortaleza tanto en la iniciación como en la duración de todas nuestras acciones y movimientos, ya sean físicos o mentales. No existen otras formas de fuerza: sin *arousal* no podemos movernos, pensar o sentir. Está conformado por cinco sistemas que pueden activarse por separado o combinados, dando lugar a muy diversos perfiles. Una señal no específica de *arousal* puede ejercer un efecto específico como, por ejemplo, en el curso de un proceso de estimulación en la corteza visual, las características dinámicas del *arousal* pueden cargar al proceso de visión con una fuerza que redunde en un mayor involucramiento en la percepción del estímulo, integrándose así a un proceso específico. Las acciones o tareas son más sencillas si el *arousal* no es muy alto (como en los casos de ansiedad o pánico) o muy bajo (como en la desatención o el aburrimiento). Según DeLoux (1996, citado en Stern, 2010) el sistema de *arousal*

no se activa exclusivamente por estímulos emocionales sino por cualquier estímulo novedoso, aunque si el estímulo no está cargado emocionalmente, el *arousal* se disipa rápidamente. Por esto, la forma repetición-variación, presente tanto en distintas formas artísticas como en las interacciones tempranas adulto-bebé, es especialmente útil para el sostenimiento del *arousal* en un nivel óptimo para el involucramiento.

“La mayoría de la música está construida en un formato de tema-y-variación, la idea global es que las variaciones (novedad) mantengan un nivel de arousal (o más bien, que lo reaviven repetidamente) mientras que al mismo tiempo modulan, cosquillean y juegan momentáneamente con la activa provocación de arousal. Lo mismo es cierto para la danza, el cine, o el teatro en general. Es también eminentemente cierto en las interacciones interpersonales espontáneas, comenzando en la infancia (p. ej., juegos) y dura toda la vida” (Stern, 2010, p. 65-66. La traducción es nuestra)

Stern apunta a que estos cambios de *arousal* son, en gran medida, independientes de los procesos de regulación cortical de alto nivel. Estudios de la vida intrauterina señalan que el sistema de *arousal* se desarrolla en el feto previamente a las áreas de control corticales y que desde la semana 10 de gestación existen movimientos intrauterinos no-reflejos que se gatillan por cambios de *arousal* (de Vries, Visser & Pretchl, 1982, 1984; Piontelli, 2001, 2002, 2007, citados en Stern, 2010). Inclusive, si estuviese ya desarrollada la estructura cortical, tampoco se cuenta con evidencia de que comience tempranamente a actuar regulando los niveles de *arousal*. Por lo tanto, es presumible, argumenta Stern (2010), que los aspectos dinámicos de la experiencia puedan ser comprendidos de forma corporal, kinestésica, sin la intervención de aspectos representacionales dependientes de los centros superiores, corticales, de regulación. Más adelante en el desarrollo, cuando se consolide el funcionamiento de los centros superiores, entrará en interacción con los sistemas de *arousal* otorgándole coloración emocional e integrándolo a otros procesos cognitivos, pero sin que desaparezca el nivel de comprensión corporal, kinésico de las experiencias dinámicas.

La experiencia del bebé está poblada de múltiples cambios de *arousal* suscitados por ciclos de sueño-vigilia, alimentación, cambios de posición, cambios de ropa, etc., que constituyen experiencias dinámicas de cambios de tensión-relajación. Una parte no menor de estos cambios de *arousal* es provocado en las interacciones lúdicas con el adulto. En el JST, el adulto para regular el nivel de *arousal* del bebé y generar expectativa, juega con las FV de su propia conducta: manipula la fuerza, la dirección y la velocidad de sus comportamientos y los elabora de acuerdo a la forma repetición variación.

En los últimos años, se ha argumentado que existen correlatos neurobiológicos específicos de las FV en la estructura de nuestro sistema nervioso (Español et al., 2022). Di Cesare

et al. (2013), por medio de imágenes de resonancia magnética funcional (fMRI), identificaron áreas cerebrales que se activan en el reconocimiento de FV durante la observación de acciones realizadas por otros. Sugieren que, además de la meta y la intención del agente ejecutor, la FV es un tercer aspecto que puede captar el observador cuando percibe visualmente una acción realizada por otro. Más específicamente, el reconocimiento de FV parece estar ligado a áreas anatómicas y funcionales independientes de las que se han identificado en el reconocimiento de emociones básicas darwinianas, como la ira y el miedo (Di Cesare et al., 2014). Di Cesare et al. (2020) indicaron que la ínsula dorso-central está involucrada tanto en la expresión como en la percepción de FV expresadas en las acciones y el habla. Y que, a diferencia de los circuitos neuronales implicados en el reconocimiento de emociones básicas, la ínsula dorso-central no tiene conexiones subcorticales con el hipotálamo, el área tegmental ventral, el cuerpo estriado ventral y el núcleo de la amígdala. Debe aclararse que las emociones básicas son, a diferencia de las FV, discretas y conllevan un despliegue facial/corporal prototípico y respuestas visceromotoras concomitantes que sí dependen de las conexiones subcorticales de la ínsula con el hipotálamo, el área tegmental ventral, el cuerpo estriado ventral y núcleo de la amígdala. Estas diferencias llevaron a Di Cesare et al. (2020) a apoyar la idea de Stern (2010) de que las FV no son emociones básicas. Así, la intuición psicológica original de Stern de que las FV son independientes de las emociones básicas discretas parece haber encontrado un apoyo neuroanatómico.

4.3.2. Formas de la vitalidad en las artes temporales.

Las artes temporales son aquellas que, a diferencia de la literatura, las artes plásticas o ciertas formas de teatro, ocurren sólo en el tiempo real de la performance. Según Stern (2010), las artes temporales, como la danza, la música, el teatro y el cine, son el ámbito de la vida humana donde las FV son manipuladas con gran maestría y se muestran más amplificadas y refinadas. Durante una performance artística, ya sea como ejecutante o como espectador, nuestro *arousal* está en constante cambio: hay *juegos* de tensiones, fuerzas, excitaciones que aumentan y disminuyen generando expectativa y sorpresa.

Stern (2010) argumenta que cada forma de arte, en su desarrollo histórico, ha identificado sus FV básicas y ha diseñado una forma de codificarlas para que los intérpretes puedan reproducirlas. Dado que las FV no poseen una modalidad sensorial específica es posible generar colaboraciones entre artistas de distintas disciplinas y, muy a menudo, se usan los códigos de una disciplina artística para describir los cambios en las FV en las performances de otras artes. En la música se utilizan marcadores dinámicos que hacen que la performance sea lo

más fiel posible a las intenciones e impulsos del compositor y, además, proveen de un estándar para evaluar las interpretaciones individuales:

La intensidad o fuerza se indica por medio de los símbolos *p* (*piano*) = suave, débil; *pp* (*pianissimo*) = muy suave, muy débil; *f* (*forte*) = fuerte, alto; *ff* (*fortissimo*) = muy fuerte, muy alto. Los cambios en la intensidad, es decir, el contorno del cambio en la intensidad, se marca con los siguientes signos: < = *crescendo* (intensidad creciente); > = *decrescendo* (intensidad decreciente). Las tensiones y acentos se indican con marcadores como *sf* (*sforzando*) debajo de las notas, que señala un ataque marcado y fuerte. Para indicar que los ataques de notas contiguas deben realizarse de modo destacado, introduciendo pausas entre ellas (*staccato*), se marca con puntos debajo de las notas. Por el contrario, cuando las notas deben ligarse, sin pausas entre notas contiguas, se indican con la rúbrica *legato*.

La fluidez se marca con arcos que abarcan un grupo determinado de notas y señala que deben tocarse como una misma frase, de modo que, por ejemplo, las frases repetidas pueden realizarse con distinta fluidez para jugar con las expectativas cumplidas o frustradas. Las expresiones de *legato* y *staccato* también afectan a la fluidez. La velocidad (*tempo*) así como el “espíritu” de la velocidad se indica con marcadores como *allegro* = ligero; o *andante* = velocidad del caminar. Los cambios progresivos de la velocidad se indican con *ritardando* (disminuir velocidad) o *accelerando* (aumentar velocidad). El ritmo es también señalado por las convenciones de las figuras musicales y sus valores temporales de duración y acentuación métrica.

Los cambios dinámicos de la música *juegan* con los estados y perfiles de cambio de nuestro *arousal*. Un ejemplo paradigmático, según Stern (2010) es la *5ta sinfonía* de Beethoven en la que a lo largo de toda la obra se repite el mismo motivo, pero con amplios cambios dinámicos en la intensidad, la velocidad, la altura, los acentos y tensiones, etc., logrando un exquisito contenido expresivo que la convierte, a nuestro juicio, en una de las obras más magníficas y emblemáticas de la historia musical. Las características dinámicas sirven además para distinguir géneros musicales, de modo que se pueden realizar distintas versiones de la misma canción.

Kim (2013), desde una mirada alternativa a los enfoques tanto cognitivista como “emotivista” de la expresividad musical, coincide con Stern en que las formas expresivas de la música son FV, argumentando que están (co)formadas por músicos y oyentes, dando lugar a la experiencia estética de la música. Kim considera las FV de Stern como un concepto clave que conecta la experiencia musical con la *empatía* estética. En un artículo más reciente sobre la adquisición de habilidades musicales instrumentales desde una perspectiva corporeizada (Kim, 2020), sugiere que la teoría de la música de Langer y el concepto de FV de Stern dejan claro que

las formas pre reflexivas de los sentimientos tienen una analogía estructural con las cualidades de la música. En este contexto, argumenta que tocar un instrumento musical puede convertirse en un medio para comprender las formas de nuestros propios sentimientos y mejorar nuestra capacidad para relacionar nuestra propia experiencia con el mundo y los demás.

Además, se ha señalado que las formas expresivas en la performance musical influyen en la expresividad de los bailarines. Shifres et al. (2012) han explorado específicamente a las FV como los vehículos para la construcción de estilos en la performance del tango. El estudio demuestra que el estilo expresivo de la orquesta al tocar las piezas de tango fue trasladado al modo de bailar de los bailarines.

Diversos autores han señalado que en todas las culturas humanas es muy probable que la música haya surgido de modo combinado con la danza en los rituales y ceremonias y que sólo posteriormente fueron categorizadas como formas artísticas diferenciables (Dissanayake, 2009; Stern, 2010; Merker, 2009). Al igual que en la música, en la danza se han concebido formas de notación de la forma de los pasos y movimientos de baile. A fines del siglo XVII y principios del XVIII, los bailarines de la corte francesa desarrollaron convenciones para representar ciertas características dinámicas presentes en los bailes (Okamoto, 2008). El ballet clásico tiene convenciones para indicar posiciones, pasos, saltos, etc., pero el primer sistema de notación en la danza fue el sistema Laban-Bartenieff de análisis del movimiento (Laban, 1971; Davies, 2006; Newlove, 2007; Moore, 2009). *Labanotation* es un sistema gráfico que indica posiciones, pasos, movimientos, así como también la dirección, la duración y el ritmo. Además de la *forma* de los movimientos y posturas, incluye indicadores dinámicos del *esfuerzo* y la *fluidez* con la que deben ejecutarse los movimientos. La categoría de *esfuerzo* de los movimientos incluye tres dimensiones -fuerte-suave, directo-flexible y sostenido-rápido-, que en su combinación con las categorías de *forma* y *fluidez* van resultando distintas FV. En el capítulo 9, dedicado a microanálisis de escenas de juego, profundizaremos en la descripción del sistema Laban-Bartenieff en ocasión del análisis del componente kinético de las escenas de juego seleccionadas.

Las ideas de Stern han tenido sin lugar a dudas un impacto en la danza moderna. En Español et al. (2022) señalamos que, a principios de la década del 1970, cuando Steve Paxton y su grupo estaban desarrollando la técnica de *Contact Improvisation*, visitaron el laboratorio de Stern (Stern, 1973). Paxton encontró una gran afinidad con los estudios en cámara lenta de Stern de gestos, sonidos y variaciones de tono en los diálogos entre madres y sus bebés. Se dio cuenta de que el trabajo que él mismo estaba desarrollando era muy similar a lo que Stern había identificado como entonamiento afectivo (Paxton explica esto en la mesa redonda en el Philotectetes Center, disponible en línea). En una conferencia reciente, recordó a Stern y resaltó lo importante que habían sido para él aquellos videos en cámara lenta de los años 70, que

muestran lo rápido que somos los seres humanos, mucho más rápidos de lo que podemos percibir conscientemente. Como homenaje a Stern, se le ocurrió la expresión “momentos Stern” (Paxton, 2020). También Sheets-Johnstone (2012) toma la idea de los afectos vitales y la vincula con sus explicaciones fenomenológicas de la danza (Español et al., 2022). Thurston y Slee (2017) utilizan las conceptualizaciones de la vitalidad de Stern para crear performances que combinan movimiento y poesía. Buscan activar dinámicas de vitalidad como principios compositivos y performáticos, explorando la brecha con respecto a las artes basadas en el lenguaje, un problema que Stern explícitamente dejó de lado. Por su parte, el filósofo y crítico de arte John Rapko (2020) apela a la conceptualización de la vitalidad de Stern para pensar en la pieza de danza *Fase* de Anne Teresa de Keersmaeker. Rapko sostiene que, en esta pieza, la progresión desde la sincronización de sus movimientos hasta el desfase y la resincronización hacia el final, junto con expresiones primitivas de vitalidad como aplaudir, saltar y balancear los brazos, todo eso combinado le da a la pieza su sentido inusualmente intenso de vitalidad (Español et al., 2022).

5. Juego con las formas de la vitalidad

En los últimos años el concepto de FV fue incorporado al estudio del juego infantil (Español et al., 2022). Según Trevarthen (2011, 2017), el juego se produce colaborativamente y se organiza en el tiempo para crear *episodios* de experiencia predecibles. Especialmente en el juego turbulento compartido con el otro -donde los movimientos fuertes de todo el cuerpo son sentidos como emocionantes y brindan una recompensa inmediata- los niños despliegan y responden a la dinámica de vitalidad de Stern. Asimismo, Bjørgen y Svendsen (2015) observaron que la vitalidad, en tanto comunicación física de energía, en el juego físicamente activo de los niños al aire libre tiene un efecto contagioso en la participación y el disfrute del juego. Pederson y Moe (2020) investigaron cómo las FV se comparten y se modulan con otros durante el juego de los niños de preescolar y descubrieron que las fluctuaciones en las FV brindan una ventana para comprender la reorganización en curso del campo intersubjetivo entre los niños. En estos dos últimos trabajos se sugiere la posibilidad de experimentar mutuamente las FV del otro como una forma de compartir *momentos presentes* (Stern, 2004, véase supra). La modulación mutua de las FV de sus movimientos permite a los niños compartir momentos presentes (Pederson & Moe, 2020). En los momentos presentes compartidos se pueden cumplir las condiciones para la reflexividad tanto física como social, y las experiencias se vuelven intersubjetivas (Bjørgen & Svendsen, 2015).

Como se ha explicado anteriormente en la presente tesis, desde las últimas décadas existe un creciente grupo de estudios que, gracias a la introducción de herramientas de análisis provenientes de las artes temporales, han situado el foco de interés en el rol de la corporalidad y

las dinámicas de sonido y movimiento, y estas metodologías han repercutido en el estudio del juego infantil proporcionando novedosos hallazgos y aportando interesantes perspectivas para el futuro de la teoría del juego (Fagen, 2011).

Tanto el JST en la infancia temprana, como las artes temporales propias de la adultez, son dos extremos de nuestra vida que implican la comprensión/percepción/manipulación de las FV. Pero, ¿qué es lo que conecta estos dos extremos? Español et al. (2014; 2022) creen que puede trazarse una trayectoria evolutiva entre estos dos extremos y proponen que el JST continúa desarrollándose en la infancia temprana en el JFV.

El JFV, forma de juego recientemente documentada, supone un rol activo del niño en la manipulación de las FV, dado que tanto el adulto como el niño construyen de modo compartido motivos o contornos sonoro-kinéticos que se repiten de modo variado en un marco interactivo (Español et al., 2014). El JFV se asienta en el fenómeno de la musicalidad comunicativa (Malloch & Trevarthen, 2009) y es considerado una reedición del JST con una participación simétrica del niño en la composición del juego. Se trata de un juego no-figurativo, en donde tanto el adulto como el niño manipulan las formas de la vitalidad a través de la elaboración de motivos de movimiento y/o sonido de acuerdo a la forma repetición-variación.

“La habilidad para manipular o elaborar formas de vitalidad debe adquirirse con el desarrollo, y el juego interactivo es ciertamente un contexto privilegiado para un ensayo seguro. Esta manipulación consiste en tomar alguno de los cinco eventos de las formas de la vitalidad (movimiento, tiempo, fuerza, espacio e intención/dirección), y elaborarlos según la forma repetición-variación. El niño también puede manipular características específicas del sonido (como los contornos melódicos o el timbre) de acuerdo con una estructura de repetición-variación” (Español et al., 2014, p. 8. La traducción es nuestra)

La actividad completa se sostiene alrededor de la repetición variada de movimientos y sonidos, haciendo de ellos el corazón del juego. Aunque algunos estudios previos sobre el JST han considerado el movimiento, se han limitado a describirlo brevemente (Español et al., 2014). Por el contrario, el concepto de FV sitúa al movimiento en el centro trayendo a la luz de la pesquisa científica a esta nueva forma de juego, no considerada en ninguna de las formas de juego documentadas previamente por la literatura.

Por ejemplo, Español (2003, 2004, 2007) analizó un juego basado en movimientos y sonidos entre una adulta (la investigadora) y un niño de 1 año y 10 meses. El juego consistía en que ambos participantes movían un resorte, estirándolo y sacudiéndolo al unísono. Cada uno de estos movimientos se realizaba con un nivel de intensidad (suave/fuerte) y velocidad (rápido/lento), de modo que el juego se organizaba según la forma repetición-variación: los movimientos se repetían continuamente pero siempre con niveles de intensidad y/o velocidades

diferentes. Cuando la adulta incorporó sonidos como 'shhhhh' mientras acercaba lentamente el resorte hacia ella, el niño respondió ralentizando aún más el movimiento; si agitar el resorte ya era un movimiento emocionante, cuando el adulto incorporó un sonido como 'tacataca', el niño estalló en risas. Ambos, niño y adulta, realizaron movimientos lentos y suaves, rápidos y explosivos al unísono, incorporando una diversidad de FV. Además, los sonidos agregados por la adulta e inmediatamente incorporados por el niño reflejaban FV coincidentes (en la intensidad y el perfil de duración), lo que trajo un sentido de comunión y permitió que la interacción continuara con mayor profundidad.

5.1. Juego musical

Se ha señalado un tipo de juego que puede considerarse un antecedente conceptual del JFV: el juego musical. Español et al. (2014) sugieren que algunos casos de JFV, en los que ciertas características del sonido -como los contornos melódicos o el timbre- son variados por el niño siguiendo la forma repetición-variación, están estructurados como un juego musical. Aunque aún no están del todo esclarecidas las relaciones entre ambos tipos de juego, sugieren que es probable que el JFV sea una categoría más amplia que incluya al juego musical como una de sus variantes.

Existen distintas referencias a diferentes formas de juego musical. El canto del niño es una de estas formas reconocidas, en el que, tradicionalmente, se han diferenciado las *canciones estándar* de las *canciones inventadas* por el niño (Barrett 2006; Welch 2006). Bjørkvold (1992) describió, alrededor del primer año de vida, la aparición de las primeras canciones inventadas por el bebé. Son canciones “fluidas/amorfas” que surgen del balbuceo y el juego vocal, caracterizadas por la presencia de *glissando*, micro-intervalos y ritmos libres. Posteriormente, el niño incorpora cada vez más formas musicales que pertenecen a su propia cultura, adaptando las canciones estándar a sus propios propósitos de juego, expresión y comunicación. Bjørkvold encontró que, en contextos de juego, los niños usan tanto canciones pertenecientes a su tradición cultural como canciones inventadas.

Bannan y Woodward (2009) observaron que cuando los niños aprenden música, adoptan ciertas reglas que organizan la elaboración del sonido en su propia tradición musical. La repetición pronto se convierte en extensión y transformación de los arreglos sonoros, variando ciertos elementos de los motivos, como el pulso, la dinámica, los contornos melódicos o el patrón rítmico.

Según Eckerdal & Merker (2009), otras de las formas de juego musical interactivo son las *canción-acción* que surgen durante el primer año de vida, sobre las que nos hemos detenido

previamente. En este tipo de interacciones se ponen en juego capacidades de imitación del bebé de conductas instrumentales que compartimos con los primates superiores y capacidades de imitación de sonidos y vocalizaciones que no tienen un fin más que la comunicación o la interacción con el otro y que compartimos con ciertos pájaros y cetáceos. Los autores proponen que se trata del primer ritual cultural al que son introducidos los bebés, en el que importa más la forma en que se realizan los movimientos y acciones que el logro de una meta. Puede incluir aspectos improvisados pero el énfasis de la interacción lúdica está puesto en la arbitrariedad de la forma del movimiento y en la arbitrariedad de su vínculo con la melodía. Tal construcción es la que caracteriza a los rituales y los ceremoniales específicamente humanos.

Español, Shifres, González y Pérez Vilar (2003) identificaron otras formas de juego musical en la primera infancia. El objetivo de los autores en el estudio fue analizar cuáles de los rasgos de la musicalidad propios de las experiencias de intersubjetividad primaria -como las imitaciones mutuas, los intercambios de expresiones emocionales, la alternancia de turnos, los ritmos, las melodías y la sincronía interactiva- permanecen en el juego de ficción durante el tercer año de vida. Identificaron la presencia de todos los rasgos antedichos con excepción de la sincronía interactiva. No obstante, sí observaron, durante el tercer año de vida, la presencia de sincronía interactiva en otro tipo de juego, que caracterizaron como *juego musical*, observación que fue replicada y profundizada por estudios posteriores del mismo grupo de investigadoras e investigadores (Shifres & Español, 2004a; Bordoni & I. Martínez, 2011). El surgimiento de esta modalidad de juego es coherente con el dominio de la intersubjetividad secundaria. En éste, los miembros de la diada ajustan sus conductas sincronizándolas mutuamente a un pulso subyacente (cf. *entrainment*, Merker, 2002) construyendo una comunión triangular en la cual la estructura métrica puede ser pensada como el objeto abstraído. La categoría de juego musical representa así “una modalidad explícitamente musical de interacción con un alto grado de precisión en la sincronía interactiva” (Shifres & Español, 2004a).

Aunque sería factible anticipar la presencia de sincronía interactiva en el juego de ficción compartido con otros, en estudios previos no se ha identificado su presencia en formas *simples* de juego de ficción, es decir, en formas sin combinación con otros tipos de juego. Sin embargo, se ha observado que, durante el tercer año de vida, los niños combinan el juego de ficción con el juego musical y fluyen con facilidad de uno a otro tipo de juego conservando algunas características en el pasaje, entre ellas, la sincronía interactiva. En estos casos de combinación, se piensa que la estructura temporal inherente al juego musical que posibilita la sincronía interactiva funciona como un marco para el desarrollo de secuencias narrativo-ficcionales (Shifres & Español, 2004a, 2004b; Shifres et al., 2004).

Asimismo, Shifres et al. (2004) afirman que otros atributos protomusicales o pseudomusicales están presentes en el juego de ficción, tanto en formas simples como combinadas con juego musical:

- (i) Atributos protomusicales: se trata de remanentes de la musicalidad que caracterizan a la parentalidad intuitiva. Más específicamente, aspectos musicales del HDB propia de los adultos (rasgos rítmicos, melódicos, tímbricos, dinámicos y formales) se observan presentes en el discurso del niño en contextos ficcionales (ascensos y descensos de altura, utilización de un repertorio discreto de alturas, manejo de las duraciones en relación a las alturas, y de las alturas en relación a los puntos de énfasis y de tensión culminantes).
- (ii) Atributos pseudomusicales: emergen cuando, en escenas de ficción, se alude a situaciones típicamente musicales, como, por ejemplo, soplar las velitas y cantar el *Feliz cumpleaños*. También pueden aparecer en juegos de ficción en los que el niño actúa “como si” tocara algún instrumento o “como si” bailase: al realizarlo de modo descontextualizado y ritualizado se pierden sus rasgos justamente estéticos (se hace de modo algo torpe, discontinuo y abreviado).

En suma, los autores afirman que

“...el juego musical irrumpe en el juego de ficción desplazando su contenido temático y reemplazándolo por acciones y representaciones semánticamente vagas que dejarían en la mente del infante una suerte de ‘significado flotante’ (Cross, 2003) que sirven como marco para el desarrollo de las secuencias narrativas-ficcionales en orden a organizar temporalmente la experiencia y el despliegue temático de la escena ficcional” (Shifres et al., 2004, p. 7)

Por ejemplo, una niña finge tener una conversación con un teléfono de juguete; luego tira repetidas veces una pequeña pelota mientras cuenta “¡1, 2 y 3!” siguiendo un patrón rítmico. Inmediatamente, vuelve al teléfono ficticio y marca un número utilizando la misma composición rítmica. Es decir, agrega un patrón rítmico abstracto a una acción ficticia, refinando y elaborando la actividad en la que la niña ya estaba involucrada.

Las características musicales integradas al juego de ficción pueden entenderse también como componentes esenciales de la poderosa experiencia intersubjetiva que usualmente lo acompaña. El niño tiende a sincronizar con el adulto su conducta utilizando para ello distintas modalidades: movimiento, expresiones faciales, vocalizaciones, sonidos. Busca además contacto corporal u ocular para involucrar al adulto o para monitorear el acuerdo temporal interactivo a partir de distintas modalidades conductuales.

A partir de observaciones provenientes de estudios longitudinales, este mismo grupo de investigadores e investigadoras propuso ampliar la categoría de juego musical hacia formas de juego que pueden o no tener sincronización interactiva basada en un pulso subyacente o en otros mecanismos (Español & Videla, 2010). Aún más, se observó que, en el tercer año de vida, el juego musical puede ser tanto interactivo como solitario (Español & Videla, 2010). El juego musical se redefinió, entonces, como un tipo de juego cuyo foco son patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes que se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a un pulso subyacente. La noción central en esta redefinición es la de *motivo*: “[t]anto para la musicología como para los estudios literarios, el motivo puede entenderse como una unidad de significación que implica la construcción de un referente, es decir de un vamos a comunicarnos sobre este tópico” (Español & Videla, 2010, p. 146, el resaltado es original). Si bien el motivo está presente como unidad de significación en la música como en la literatura, los fenómenos musicales se basan en procesos de semióticos en los que los signos no tienen una referencialidad externa, como la tienen los signos lingüísticos, sino que significan algo para los ejecutantes y los espectadores, pero es una significación autorreferencial, que se establece recursivamente gracias a la organización secuencial de los eventos, es decir, que está fijada *en* el propio discurso.

Asimismo, otros autores de equipos de investigación independientes, también sugieren que formas de juego musical pueden combinarse con el juego de ficción. Merker (2002) señala que el juego musical se introduce en otros tipos de juego y facilita la construcción de expectativas a través de una estructura formal regular. Forrester (2009) reporta, en un estudio de caso longitudinal, la existencia entre los 2 años, 5 meses y los 3 años, 10 meses, de juego de ficción combinado con canto infantil.

5.2. Juego con las formas de la vitalidad: categoría, subtipos y frecuencias

Como anticipamos, la categoría de JFV si bien puede incluir los casos de juego musical es más amplia. En primer lugar, porque en un sentido musicalmente estricto el rasgo distintivo del juego musical es la presencia de un pulso subyacente, rasgo que no está presente en todos los casos de JFV, como hemos podido mostrar más arriba en el juego del resorte relatado por Español (2005, 2007). Además, los autores que abordan el juego musical ponen el foco en los aspectos sonoros de las conductas mientras que el movimiento es rara vez mencionado (Español et al., 2014). Muy pocos estudios sobre el juego musical interactivo enfatizan los aspectos multimodales de la actividad musical en la infancia; pero incluso en los pocos casos en que se reconoce el movimiento, generalmente se lo considera un acompañante secundario del sonido: las únicas

características que se tienen en cuenta son las que se comparten con el sonido como el ritmo, el pulso y el contorno kinético (Forrester 2009; Español et al. 2022).

En cambio, la noción de FV pone en el centro del JFV el rasgo multimodal de las conductas involucradas: las FV no tienen una modalidad específica, por lo que el JFV no se define por la modalidad sensorial implicada, sino por el hecho fundamental de que la FV puede instanciarse a partir de sonidos, movimientos, gestos, vocalizaciones, creando distintos patrones de multimodalidad. El foco del JFV está puesto en el movimiento: desde esta perspectiva, el sonido es considerado una forma particular de movimiento de aire producido por el movimiento del cuerpo.

En Español et al. (2022) hemos distinguido una categoría general de JFV:

“Es un tipo de juego placentero y jubiloso, ya sea suave o brusco, vital y sensible, donde se produce una experiencia íntima y vívida de compartir entre quienes lo juegan. En el JFV, el adulto y el infante elaboran unidades de movimiento y/o sonido de acuerdo a la forma repetición-variación. Las unidades (o motivos) se repiten al menos dos veces. Las variaciones de los motivos sonoro-kinéticos se realizan en las dimensiones espacial, energética y temporal del sonido y el movimiento” (p. 305. La traducción es nuestra)

Existen dos subcategorías de JFV: *improvisado*, en el que el juego se elabora de modo improvisado en tiempo real; y *ritualizado*, que los motivos se ajustan a patrones pre-establecidos culturalmente. Se observaron también formas de JFV que se vinculan en secuencias con eventos de juego de ficción.

Por ejemplo, el juego del resorte descrito por Español (2005, 2007), al que nos hemos referido anteriormente, también está relacionado con una acción de juego de ficción entre la adulta investigadora y el niño de 1 año y 10 meses. En este caso, ocurre con posterioridad a la secuencia de JFV: inmediatamente después de que termina el juego del resorte -que consiste en moverlo hacia adelante, estirarlo y sacudirlo al unísono-, el niño trata de usar su extremo como “algo más”. Agarra con dificultad uno de los extremos del resorte y lo apoya sobre una taza haciendo un sonido de “shhhh” como si estuviera vertiendo algo. El extremo del resorte no es en modo alguno comparable a una jarra, jarro o tetera, y el gesto de servir no parece realizarse fácilmente con el resorte. Según Español (2007), el niño transita de una acción no figurativa donde predominan los valores estéticos, a una acción ficcional. En este tránsito, se anticipa la tendencia a ignorar las *affordances* de los objetos sustitutos, como ocurre en formas más avanzadas de juego de ficción, tal como mostraremos en el capítulo siguiente, dedicado al juego simbólico y sus variantes.

También en Español et al. (2014) se presentan otros ejemplos, retomados en Español et al. (2022), en los que el JFV se combina, de modo no secuenciado, con el juego de ficción y el juego protagonizado, dos variantes de juego simbólico, en el tercer año de vida. Por ejemplo:

“Coty agarra una muñeca de madera y dice ‘A bailar nos vamos’, lo sacude arriba y abajo golpeando con él la mesa más de diez veces, acompañando estos movimientos con la vocalización ‘La la la’. Hacia el final, acelera el ritmo de los golpes y cambia su vocalización a ‘Uh ha ha’, acelerando aún más los golpes, hasta que se detiene. La muñeca cae, Coty dice ‘Upa’. Luego la acuesta sobre la mesa y dice ‘A dormir’, y le da dos golpecitos en la espalda con la mano dice “Sh sh” sincrónicamente. Repite el motivo dando tres golpecitos añadiendo ‘Sh sh sh’, mira al adulto que también está haciendo ‘Sh sh sh’ y se voltea para repetirlo de la misma manera. Vuelve a mover la muñeca, la levanta y dice ‘A bailar vamos’ una vez más. La niña atribuyó las características de los seres animados (dormir, bailar) a una muñeca de madera y logró que la muñeca realizara acciones animadas repitiendo y variando unidades de sonido (‘la la la’, ‘sh sh sh’, etc.) y movimientos realizados en la muñeca (boca arriba y abajo, palmaditas en la espalda, etc.).” (p. 310)

En suma, el JFV puede ocurrir tanto de modo simple, en las formas de JFV improvisado y JFV ritualizado, así como también de modo secuenciado y de modo combinado con el juego de ficción y el juego protagonizado, dos variantes de juego simbólico, sobre el cual nos detendremos en el capítulo siguiente.

5.2.1. ¿Cuándo emerge y cómo se presenta el JFV?

El JFV ha sido estudiado sistemáticamente durante el tercer año de vida, aunque se cuenta con algunas observaciones de formas de juego que pueden ser consideradas intermedias entre el JST y el JFV al inicio del segundo año (Bordoni & Español, 2018). Se trata de eventos interactivos lúdicos no figurativos, en los que el involucramiento interpersonal no lleva a la satisfacción de ningún otro fin práctico y en los que los modos de participación del adulto, del bebé o de ambos involucran la elaboración y repetición de motivos sonoros y/o kinéticos pero no son los modos propios ni del JST ni del JFV. Las autoras pudieron distinguir tres subtipos de estas formas intermedias: (i) interacciones lúdicas en las que el bebé participa con alguna acción específica que forma parte del juego, pero no llega a participar en la construcción del motivo sonoro-kinético que es foco del juego o en sus repeticiones variadas; (ii) secuencias de imitaciones mutuas en alternancia de turnos que no pueden ser plenamente acompañadas por el bebé; y (iii) interacciones lúdicas en la que, ante iniciativas interesantes del bebé, el adulto responde con

distintas pautas de reciprocidad generales, como risas o vocalizaciones jubilosas, pero sin participar en la elaboración estética de los comportamientos infantiles.

Se cree que el JFV hace su aparición, bajo formas intermedias, en el segundo año de vida, y durante el tercer año acontece un progresivo aumento de la frecuencia de JFV que casi iguala a la frecuencia de JS (Español et al., 2015; 2022). Además, el JFV, al igual que el juego musical, se presenta de modo simple y a veces de modo combinado con distintos tipos de juego simbólico: el juego de ficción y el juego protagonizado. Las relaciones entre las frecuencias de las formas simples y combinadas indican que el juego se desarrolla por la combinación de tipos previamente establecidos (así, el juego protagonizado emerge en el segundo trimestre del tercer año y la forma combinada de JFV y juego protagonizado aparece en el tercer trimestre). Español et al. (2015, 2022) sugieren que el JFV está disponible para que el niño lo combine con nuevas formas de juego simbólico una vez que se han establecido de modo simple. Dado que el JFV sólo ha sido estudiado durante el tercer año de vida, la hipótesis de la secuencia simple-combinado se ha confirmado para la forma más avanzada de juego simbólico, el juego protagonizado, pero no se ha explorado aún en los modos ontogenéticamente previos de juego simbólico: el juego funcional y el juego de ficción.

Asimismo, se ha indicado, por un lado, que los sonidos y movimientos exagerados que acompañan a la acción lúdica tienen incidencia en el desarrollo del juego simbólico, aunque su observación se ha limitado a un momento del desarrollo del juego, el tercer año de vida (Shifres & Español, 2004a, 2004b; Shifres et al., 2004). Por otro, se ha observado que cuando el juego simbólico se presenta combinado con el JFV, éste último podría estar andamiando al juego simbólico, aunque no se ha especificado cómo (Español, 2015, 2022).

Creemos que el estudio del juego simbólico a partir del análisis de sus rasgos musicales y su vínculo con el JFV puede contribuir a la comprensión de la formación de la simbolización en el juego infantil, desde una perspectiva corporeizada mediante la utilización de herramientas de análisis propias de las artes temporales que, en consonancia con los análisis de Fagen (2011) y Sutton-Smith (1997, 2011) que exploramos en el capítulo 1, puede traer algo nuevo al campo de estudio del juego. En el capítulo 3 profundizaremos en la categoría de juego simbólico y sus subtipos con el fin de analizar el estado del arte actual del estudio de este tipo de juego clásico en la psicología del desarrollo y establecer definiciones teóricas que nos permitan comprender las vinculaciones con el JFV.

Capítulo 3

Juego simbólico

Could one imagine a world in which there could be no pretence?

[¿Podría uno imaginar un mundo en el que no pudiese haber simulación?]

Ludwig Wittgenstein

Introducción

El juego simbólico (en adelante JS) es un tipo de juego que comporta la creación de una situación ficticia o simulada por parte del niño. Se trata de una actividad lúdica cuyo foco es la representación o figuración tanto de objetos o eventos de la vida cotidiana del niño de un modo simulado -o fuera de su contexto habitual-, así como de objetos, atributos o eventos de carácter puramente imaginario o ficticio. En este sentido, más allá de la distinción entre simulación y ficción (Español, 2004), el JS podría caracterizarse como un comportamiento no-literal o en un modo “como si” [as if] (Garvey, 1977; Reynolds, 1976).

El JS ha sido un objeto de estudio privilegiado en psicología y educación y ha recibido distintas denominaciones, tales como juego de imaginación o imaginativo [imaginative play], juego de fantasía [fantasy play] (Weisberg, 2015), *make-believe play*, *pretend play* (Fein, 1981), juego dramático [dramatic play] o socio-dramático [socio-dramatic] (Levine, 1988), juego de representación [representational play] (McCune & Agayoff, 2002), juego de ficción (Rivière, 1983/2003; Español, 2004), juego protagonizado (Elkonin, 1978/1985). Estos distintos términos responden a los criterios teóricos y los diferentes rasgos del JS que cada investigador ha querido resaltar, aunque son términos que a menudo se han utilizado de modo intercambiable.

Desde un punto de vista histórico, Greta Fein (1981) señaló que -hasta el año 1981- se pueden identificar tres oleadas de interés académico por el JS. La primera fue entre fines de la década de los '20 y principios de los '30 con la proliferación de estudios sobre la infancia y de manuales sobre cuidados infantiles dirigidos a padres. Se trata de trabajos basados en relatos anecdóticos o descripciones clínicas, pero con un escaso trabajo sistemático de observación empírica.

La segunda oleada se identifica a fines de los '40 y principios de los '50 generada por investigadores de la formación de la personalidad desde la corriente conductual. La figura más relevante es la de Robert Sears (1947), quien, junto con sus colegas y estudiantes, buscaron traducir los supuestos de la terapia del juego y de la teoría psicoanalítica sobre el juego, a un estudio empírico riguroso de la formación de la personalidad en la infancia cuyo paradigma más saliente fue la utilización de juegos con muñecos como test proyectivo que refleja la "persona interior" del niño, en la que se pueden observar la agresividad, la rivalidad con los hermanos, los roles familiares, entre otros fenómenos. El paradigma fue cayendo en descrédito en tanto fue identificándose que las manifestaciones del niño en el JS con muñecos estaban fuertemente influidas por diversos factores situacionales, como la interacción experimentador-niño, la duración de la sesión, el realismo de los muñecos, o la organización de los materiales.

La tercera oleada de interés académico sobre el JS llegó a principios de los '70 impulsada en gran medida por tres trabajos muy influyentes. En primer lugar, *La formación del símbolo en el niño* de Jean Piaget (1959/2012), que sentó las bases para el estudio sistemático del JS, especialmente durante el segundo año de vida del niño y en vinculación con otras capacidades representacionales como la imitación diferida, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental. Si bien la idea de que el juego cambia conforme transcurre el desarrollo del niño no era nueva, Piaget ofreció un modo de conceptualizar la conducta lúdica infantil que supone un patrón de cambio ordenado secuencialmente. Este patrón de cambio, como veremos más adelante, fue muy influyente en los estudios empíricos posteriores. En segundo lugar, el trabajo de compilación *Child's play* de Herron y Sutton-Smith (1971), que mostró toda la riqueza de los problemas teóricos que involucra el estudio del JS y, en tercer lugar, el aporte de Singer (1973) que demostró la utilidad de conceptualizar el juego como una dimensión de la personalidad.

Como indica Rivière (1983/2003), a fines de los '70, principios de los '80, como veremos más adelante, los trabajos académicos comenzaron a distanciarse de ciertos aspectos conceptuales de la perspectiva piagetiana y a gestarse cierto acuerdo en torno a perspectivas más cercanas a los supuestos vygotskianos. A su vez, Smith (2002) distingue dos períodos, a fines de siglo XX, en las investigaciones sobre el JS. Un primer período entre los '70 y los '80, en donde se enfocó en las funciones que tiene el JS para el desarrollo de distintas habilidades cognitivas y socio-emocionales, sin resultados concluyentes. Un segundo período, a partir de los años '90, que se distingue por el elevado interés en el vínculo entre el JS y el desarrollo de la Teoría de la Mente, que supone el uso de meta-representaciones (cf. Leslie, 1987), aspecto al cual dedicaremos un espacio más adelante.

En adelante realizaremos un recorrido sobre las teorizaciones en torno al JS. En la § 1 nos detendremos brevemente en los estudios empíricos que en la actualidad señalan un impacto del

JS en distintas funciones psicológicas relacionadas y la necesidad de construir marcos teóricos novedosos que permitan comprender la génesis del JS. Con el fin de realizar un recorrido por las principales teorizaciones del JS, profundizaremos en la § 2 en las perspectivas de los autores clásicos sobre el JS y en las § 3, 4 y 5 analizaremos las teorías sobre el JS de Piaget, de Vygotski y las continuidades y controversias entre ambas, respectivamente. En la § 6 reseñaremos los estudios empíricos pospiagetianos que buscan establecer la secuencia de formación del JS y de distintos aspectos constitutivos de este tipo de juego en las § 6.1, 6.2 y 6.3, cuyos resultados son analizados de modo global en el sumario que ofrecemos en la § 6.4. Esta sección finaliza en la § 6.5 con la explicación de las limitaciones de la perspectiva piagetiana y el viraje hacia posiciones interaccionistas en la comprensión del desarrollo simbólico. En la § 7 reseñaremos una muestra de estudios empíricos del JS desde perspectivas interaccionistas cuyos resultados son analizados de modo global en el sumario que proporcionamos en la § 7.1. Continuamos luego en la § 8 con un análisis de distintas teorizaciones que, hasta la actualidad, buscan explicar el carácter interactivo del desarrollo del JS. En la § 9 profundizaremos en una distinción que, dado el recorrido realizado, consideramos clave para comprender el desarrollo del JS, a saber, la diferenciación entre simulación y ficción, a partir de algunos aportes de la etología y de distintas teorías psicológicas que fundamentan nuestro posicionamiento a la hora de definir nuestras categorías observacionales, sobre las cuales anticipamos un breve comentario en la § 9.3. Finalmente, en la § 10 nos detendremos a reflexionar sobre la concepción del desarrollo semiótico asumido en el presente estudio.

1. Estudios empíricos actuales sobre el impacto del JS en el desarrollo socio-cognitivo

Se realizó una búsqueda bibliográfica sistemática para conocer el estado del arte actual de los estudios empíricos acerca del JS en la primera infancia³. Fruto de esta búsqueda, identificamos que, en consonancia con lo señalado por Smith (2002) en las investigaciones del último tercio

³ La selección de las palabras clave utilizadas para la búsqueda bibliográfica respondió a un ajuste recursivo, que tuvo por objetivo acotar los criterios y filtrar los resultados poco pertinentes. Dada la abundancia de términos que se utilizan para hacer referencia al JS y sus subclases y dada la ausencia de términos pertinentes en los principales Tesoros de Psicología y Ciencias Sociales (Walker, 1997; UNESCO, 1995), procedimos a un recorte teórico de las palabras clave de búsqueda. Este recorte, fue guiado por aquellos estudios más influyentes en la disciplina y que comúnmente detentan una intención de comprender los mecanismos de desarrollo de la simbolización en la infancia temprana. En suma, para las bases de datos en español se utilizó la siguiente fórmula: (“juego simbólico” OR “juego de ficción” OR “sustitución de objetos”) AND (“desarrollo”); para las bases en inglés: (“symbolic play” OR “pretend play” OR “representational play” OR “object substitution”) AND (“development”). Cada una de estas fórmulas fue ajustada a las características propias de cada base de datos y acotada recursivamente, con filtros adicionales, frente a la pertinencia de los resultados arrojados. Fueron consultadas un total de siete bases de datos internacionales: *Psycinfo*, *ScienceDirect*, *Scopus*, *Scholar Google*, *Redalyc* y *Dialnet*.

del siglo pasado, gran parte del interés por el JS en la psicología actual parece radicar en el vínculo genético que éste posee con funciones psicológicas complejas (cf. también Thompson & Goldstein, 2019). Inclusive, según Sutton-Smith (1997), esta tendencia puede rastrearse aún más atrás hasta los inicios mismos del estudio del juego, en tanto es una orientación propia de la retórica del *juego como progreso*, sobre la cual nos detuvimos en el capítulo 1.

Ciertamente, según los hallazgos de una copiosa lista de estudios, el JS es una forma de actividad que se encuentra íntimamente correlacionada con múltiples habilidades cognitivas y sociales: creatividad e imaginación (Sansanwal, 2014; Russ & Lee, 2021; Chylińska, 2020), desarrollo emocional (Wieder, 2017), regulación emocional (Hoffman & Russ, 2012; Richard, Baud-Bovy, Clerc-Georgy & Gentaz, 2020), habilidades de abstracción (Gleason & White, 2023), pensamiento divergente y nociones matemáticas (Wallace & Russ, 2015), capacidad narrativa (Guzdial, 2015), pensamiento contra-factual y causal, (Buchsbaum, Bridgers, Weisberg & Gopnik, 2012; Walker & Gopnik, 2013; Wente, Gopnik, Fernández Flecha, Garcia & Buchsbaum, 2022), funciones ejecutivas (Thibodeau, Gilpin, Brown & Meyer, 2016; White, Thibodeau-Nielsen, Palermo & Mikulski, 2021), lenguaje (McCune, 2010; Smith & Jones, 2011; Orr & Geva, 2015; Clark, 2020; Kizildere et al., 2020; Há, 2022), teoría de la mente (Meins, Fernyhough, Arnott, Leek & Rosnay, 2013; Karniol, 2016; Sung & Hsu, 2014; Lillard & Kavanaugh, 2014; Withebread & O'Sullivan, 2012; Wolf, 2022), habilidades de sociabilidad (Kalkusch et al., 2022), relaciones entre pares (Jaggy et al., 2023) y resolución de problemas (Hollenstein, Thurnheer & Vogt, 2022).

En suma, hay evidencia acerca de un amplísimo abanico de funciones en las que el JS parece cumplir un rol favorecedor o potenciador. Por cuestiones de espacio no ahondaremos en estos estudios. En lugar de ello, creemos importante mencionar el *review* realizado por Lillard et al. (2013) en el que analizan una muestra significativa de los estudios que han hallado una correlación entre el JS y el desarrollo de distintas funciones. El trabajo de Lillard et al. tuvo por objetivo evaluar, para cada una de las funciones en cuestión, si es posible aceptar alguna de las siguiente tres posiciones: (i) una relación causal crucial, según la cual el aporte del JS al desarrollo es único e irremplazable, (ii) una relación de equifinalidad, en la que el JS es una ruta más entre otras posibles para el desarrollo cognitivo y (iii) que el JS es un epifenómeno o producto secundario de la complejización de otras funciones que motorizan el desarrollo.

Concluyen que, para el desarrollo de lenguaje, la regulación emocional y la capacidad narrativa, no hay evidencia suficiente para distinguir entre las tres posiciones, por lo que los autores señalan que quedaría abierta la puerta de una importante relación causal crucial. Para funciones ejecutivas y habilidades sociales es posible descartar una relación causal crucial pero no hay suficientes elementos para distinguir cuál de las otras dos —equifinalidad o epifenómeno— es la más robusta. Para la función de razonamiento, la relación de equifinalidad es la que mejor

se ajusta a la evidencia disponible, aunque puede aún quedar la posibilidad de que el JS sea un epifenómeno. Por otro lado, para la resolución de problemas, según el estudio, no hay sustento de que el JS esté siquiera correlacionado. Finalmente, concluye que el desarrollo de las funciones de creatividad, inteligencia, conservación del objeto (invariantes físicas a pesar de las transformaciones) y teoría de la mente no depende del JS sino que este es un epifenómeno, y son en realidad las características del contexto que acompañan el juego las que verdaderamente influyen en este desarrollo.

En suma, el estudio afirma que, fuera de las funciones de lenguaje, regulación emocional y capacidad narrativa, para las cuales es requerida mayor profundización y queda abierta la posibilidad de una relación causal crucial, el JS es, o bien uno entre muchos caminos para alcanzar los mismos resultados evolutivos (equifinalidad), o bien un mero epifenómeno de la complejización de otras funciones.

Sin embargo, el *review* de Lillard et al. (2013) despertó ciertas críticas. Aunque no es el propósito de este estudio reseñar el trayecto completo de la controversia, destacaremos a continuación algunas críticas pertinentes. Por un lado, la muestra de investigaciones incluidas en el *review* está sesgada por una predominancia de estudios realizados en los '70s y '80s desestimando otras fuentes valiosas más recientes, haciéndola incompleta y engañosa (Nicolopoulou & Ilgaz, 2013). En segundo lugar, un amplio número de los criterios metodológicos con los que Lillard et al. (2013) evalúan los estudios abordados para catalogarlos como evidencia "suficiente" o "válida", son inapropiados, exagerados y/o conceptualmente problemáticos (Nicolopoulou & Ilgaz, 2013; Bergen, 2013). En tercer lugar, se señaló la ausencia de un marco teórico coherente para comprender los mecanismos que subyacen al JS y que permiten otorgar otro valor a los resultados de las distintas investigaciones (Bergen, 2013; Walker & Gopnik, 2013). Finalmente, se ha argumentado que en las investigaciones actuales sobre el desarrollo del JS es necesario profundizar en conceptos novedosos que nos ayuden a comprender su génesis y su función, diferenciándolo de otras funciones psicológicas que subyacen a las tareas que usualmente se utilizan en los laboratorios de psicología para evaluarlo (Bergen, 2013).

2. El retorno a las bases: el juego simbólico en los autores clásicos

El JS despertó el interés de diversos autores clásicos, muchos de los cuales hemos mencionado en el capítulo 1. Desde la teoría de la evolución de Darwin, tanto el juego animal como el juego infantil llamaron la atención por sus rasgos de simulación [pretend], así como también por la presencia de imitación de acciones de otros. Spencer (1896) decía que en ambos hay "*acciones simuladas en lugar de acciones reales*" (p. 630), o "*dramatización*" de instintos o actividades

adultas insatisfechos (pp. 630-631). También Wundt argumentó en 1884 que en ambos hay *“imitación de actos voluntarios intencionales”* (1887/1917, p. 357).

Groos a fines del s. XIX (1898) consolida muchas de las ideas de la época conceptualizando el juego, tanto el de animales no-humanos como el juego humano, como la actuación de instintos antes que el individuo tenga necesidad seria de ellos, lo cual implicaría en un modo la imitación no intencionada de actividad adulta. No obstante, el juego para Groos, a diferencia de lo que plantean otros autores que veremos a continuación, no se origina en la imitación de otros, porque los animales no-humanos jóvenes no tienen modelos y por lo tanto no tienen la posibilidad de asumir un rol. El juego provee de práctica y ejercicio para su uso serio posterior. El problema para Groos es el juego en individuos adultos, sobre quienes afirma que tiene que haber una disociación de la consciencia o *“auto engaño consciente”* (Groos, 1901, pp. 387–388). Inicialmente, en los cachorros simular implica una completa absorción u olvido del yo: cuando el niño dice que la almohada es una persona y habla con ella, entra en un estado hipnótico. Esta idea también está presente en autores contemporáneos a Groos como Baldwin, Breuer, Freud y Sully; mientras que otros, como Morgan, se mostraban en desacuerdo a atribuir este tipo de consciencia a los animales, en tanto la simulación puede ser explicada por otros procesos más simples (Mitchell, 2002). La conciencia de auto-engaño o auto-ilusión ocurre sólo cuando la actividad ha sido *“tan frecuentemente repetida que el animal reconoce su cualidad placentera”* (Groos, 1898, p. 297).

Baldwin (1901/1960) apoyó las ideas de Groos y extendió la noción de simulación [make-believe] para incluir actos de creación intencional de similitud para influenciar a otros -como el engaño-, actos de similitud no intencional -como fingir- y *“la consciencia de irrealidad unida a ciertas construcciones mentales, especialmente las del juego y el arte”* (1901/1960, pp. 37, 513). Según Baldwin todas estas actividades son formas de semblanza:

“término general para aquellos contenidos mentales que simulan [simulate] lo real, pero no prueban serlo. Bajo este título tenemos la clase de hechos cubiertos por la facultad imaginativa cuando trabaja bajo pretensión de validez cognoscitiva, ya sea que el sujeto reconozca o no su pretensión como artificial y falsa. Se le ha llamado una ‘imitación interna’ de la realidad, en tanto que es -especialmente cuando su falsa pretensión es detectada- una simulación de las marcas de la realidad” (Baldwin, 1901/1960, p. 513. La traducción es nuestra).

La progresiva acumulación de materiales observacionales, como reportes de anécdotas y diarios clínicos, fue estableciendo la evidencia del JS y despertando interés por su interpretación psicológica. Mientras que W. Stern (1914) concuerda con Groos en que el desarrollo de los niños va desde la completa implicación en la simulación a un reconocimiento de la simulación como tal, Bühler (1918/1934) afirma que este reconocimiento está allí desde el inicio, dado que el niño a

diferencia de otros simios superiores, posee imaginación así como también diferenciación consciente entre simulación y realidad: por más firme que sea en insistir a todos que deben simular que un tronco es un bebé, se llevaría una gran sorpresa si el tronco empezara efectivamente a llorar como un bebé (pp. 93–4). Si bien Bühler, fruto de sus indagaciones comparativas, ha acuñado la influyente denominación de “la edad del chimpancé” para referirse al período de fines del primer año de vida humana porque existe una clara similitud en el uso de herramientas en ambas especies, el psicólogo alemán señala que el juego de simulación del niño está mucho más basado en la imitación que el de los simios superiores así como que también es mucho más complejo, involucrando un uso de la mímica, distintos tonos de voz, riqueza de gestos y la presencia de animismo.

Más allá de la complejidad de la simulación, ya existía acuerdo en ese entonces de que las actividades simuladas provenían de la realidad (Mitchell, 2002), lo cual para ciertos autores se gesta gracias a una apropiación (Taylor, 1898). Sully (1898) señaló que en el juego hay una reproducción de un original posibilitado por la facultad de la imaginación, en la que se reproducen escenas de la vida cotidiana. La imaginación entonces se concibe como derivada de las percepciones: cuando las imágenes provienen exclusivamente de la realidad es reproductiva, cuando las imágenes son transformadas, la imaginación es productiva o creativa; la imaginación reproductiva aparecería primero en la ontogenia (James, 1890; Arlitt, 1928; Yerkes & Yerkes, 1929). No obstante, se señala que mientras muchas veces las acciones simuladas están basadas en la realidad, los objetos sobre los que actúan no lo están, dado que casi cualquier objeto puede ser personificado o se le pueden atribuir distintas experiencias psicológicas (Sully, 1898; Hall, 1914; W. Stern, 1914/1924; Freud, 1920/1992).

Paul Guillaume (1926/1971), basándose en la observación de sus propios hijos en el juego, concibió firmemente la simulación [pretend] como una forma de imitación simbólica que comienza a fines del primer año de vida. Los ejemplos más tempranos que da, a los 11-15 meses, implican tanto la imitación de acciones propias como de los otros. Propone que el reconocimiento de la similitud entre las acciones propias y las de los otros, deriva del intento inicial del niño de recrear los efectos objetivos de las acciones de los otros sobre los objetos y solo después el intento de imitar los movimientos que llevan a esos efectos. A través de la imitación de los efectos, en la que los estímulos visuales (objetivos) del modelo se vuelven pistas para la realización del mismo acto por parte del niño, gradualmente la sensación kinestésica (subjetiva) de la acción del niño es asociada con la acción del modelo. Según la perspectiva pionera de Guillaume, esta coincidencia kinestésico-visual promueve la simulación de ser otro, el reconocimiento de sí en el espejo, la simpatía y el conocimiento sobre las mentes de los otros. Esta idea será retomada por Piaget (1959/2012) en su estudio del desarrollo de la representación,

quien también vinculó a la imitación, tanto de sí como del otro, con el juego. Asimismo, otro pionero como lo es Wallon (1968/2000), afirmó en consonancia con Guillaume, que tal modelado corporal constituye en efecto la representación evocativa inicial, el primer paso hacia la ficción.

Si bien muchos autores clásicos de la psicología como los arriba mencionados han ofrecido, desde diversas tradiciones teóricas, distintas perspectivas sobre el JS, tradicionalmente en la disciplina existen dos enfoques principales que han funcionado como organizadores conceptuales para la observación empírica y la construcción teórica: la teoría psicogenética de Jean Piaget y la teoría socio-histórica del juego de Vygotski-Elkonin (Fein, 1979; O'Connell & Bretherton, 1984; Goncú & Gaskins, 2010; Español, 2004; Kavanaugh, 2010; García Cernaz, 2019).

3. Perspectiva psicogenética: el juego simbólico en la teoría del juego de Piaget

La perspectiva de Jean Piaget, ha sido de las más influyentes en el modo de comprender las transformaciones que conducen al JS en la infancia temprana ya que ha servido de organizador en las investigaciones empíricas realizadas posteriormente (Fein, 1978, 1979a, 1981; McCune-Nicolich, 1977; Bretherton, 1984; Slade, 1978). Como mencionamos en el capítulo 1, desde el enfoque psicogenético, el JS tiene su precursor evolutivo en el *juego de ejercicio*. En el capítulo 2, también nos hemos detenido en explicar cómo los primeros hábitos adquiridos del bebé se vuelven lúdicos cuando, a partir del segundo mes de vida, los esquemas se independizan de su propósito y se realizan por puro placer funcional repitiéndose sin más, en una actividad con predominio de la asimilación de la realidad a los esquemas ya dominados en el repertorio de acción del bebé. Los bebés juegan con lo que saben y jugando, inintencionadamente aprenden más. Asimismo, en el capítulo 2, dedicamos un espacio a explicar cómo las reacciones circulares constituyen un mecanismo de adaptación inteligente que pueden realizarse por puro placer funcional y que, dado que en la mayoría de los casos se realizan por placer, poseen un carácter eminentemente lúdico. A partir del desarrollo de las reacciones circulares secundarias, al placer funcional de realizar la acción se agrega el *placer de ser causa*, de producir con maestría un efecto en el mundo exterior. Desde la perspectiva piagetiana, cualquier esquema de acción, una vez que se domina, puede independizarse de su propósito primario y realizarse por el puro placer que emana de la maestría de ejecutar una habilidad recientemente adquirida.

Con todo, según Piaget, lo que ocurre en este juego de ejercicio es algo más. No es mera asimilación funcional sin esfuerzo de acomodación. Recordemos que Piaget ubica la adquisición de la función simbólica, de la que el JS es una de sus manifestaciones, como corolario del período sensoriomotor, alrededor de los 18 meses. Entonces, “[e]n 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” (Español, 2004, p. 177).

A partir del subestadio IV, en esta ejecución gozosa de esquemas, que se van combinando y secuenciando de distintos modos, tiene lugar un proceso de *ritualización*, una pieza clave en el desarrollo de la función simbólica. *“Hay lo que podríamos llamar una especie de ‘ritualización’ de los esquemas, que, sacados de su contexto adaptativo, son como imitados o ‘jugados’ plásticamente”* (Piaget, 1959/2012, p. 131). Piaget brinda sobre ello el ejemplo de su hija Jacqueline que, a los 9 meses, en presencia de su almohada y luego de succionar brevemente los bordes de ella, ejecuta *ritualmente* todos los gestos habituales de la iniciación del sueño (acostarse de lado, chuparse el pulgar y tomar el borde de la funda con la otra mano) simplemente porque este esquema es evocado al azar de las combinaciones. Este proceso de ritualización, decíamos, prepara la formación del JS, en términos de Español *“en la medida en que el ritual engloba esquemas serios, o elementos tomados de estos esquemas se destacan de su contexto y, por tanto, son evocados simbólicamente”* (2001, p. 77). Sin embargo, Piaget aclara que *“para que el ritual lúdico se transforme en símbolo bastaría con que el niño, en lugar de desarrollar este ciclo de sus movimientos habituales, tuviera conciencia de la ‘ficción’, es decir que ‘haga como que’ se duerme”* (1959/2012, p. 131). En estas conductas ritualizadas iniciales no existe aún para Piaget, necesariamente, la conciencia del “hacer como si”, dado que la niña se limita a reproducir el esquema –acostarse– con el objeto adecuado –la almohada– sin aplicarlos simbólicamente a objetos nuevos: a falta de representaciones simbólicas, se trata del símbolo en acción. Al limitarse a aplicar sus gestos ordinarios al excitante normal de esa conducta –su propia almohada–, hay juego, dado que el esquema es ejercido por placer, pero no hay simbolismo.

Las reservas de Piaget para considerar plenamente simbólicos a estos esquemas ritualizados iniciales, radican en la peculiar relación que observa entre significante y significado. *“El gesto esbozado no representa otra cosa distinta que él mismo y sigue siendo pues significante y significado”* (Español, 2004, p. 180). Pero, como el gesto es esbozado de modo ritual y con el único fin de divertirse, es necesario ver allí un inicio de diferenciación entre significante y significado. Paulatinamente, el proceso de ritualización de los esquemas llevará al desarrollo del símbolo lúdico.

Piaget esclarece, este desarrollo, con otro ejemplo de su hija Lucienne, en el cual podemos observar el símbolo lúdico ya constituido:

“...a los 1; 6 (28), hace como si bebiera y comiera, sin tener nada en la mano. Al 1;7 hace como si bebiera sirviéndose de una caja que pone contra la boca de todos los asistentes. Estos últimos símbolos han sido preparados por una ritualización progresiva que comenzó uno o dos meses antes y cuyas principales etapas consistieron en divertirse bebiendo en los

vasos vacíos y después repetir el acto imitando el ruido de los labios y del paladar” (Piaget, 1959/2012, p. 135. Obs. 65).

En esta observación, propia del subestadio VI del período sensoriomotor, Piaget discierne la presencia de ficción o sentimiento del “como si”, característicos del símbolo lúdico. No se trata de un esquema que surge a causa de su excitante usual. Piaget también menciona, en esta fase, otro juego de su hija Jacqueline en la que despliega los esquemas del sueño, pero ya no sosteniendo su almohada, sino una tela, el cuello de un abrigo, o la cola de un asno como si fueran su almohada. Hay un símbolo ya constituido y no sólo juego motor porque hay asimilación ficticia de un objeto al esquema y ejercicio de éste sin acomodación real.

“Este es el final del distanciamiento progresivo de significante y significado a nivel sensoriomotor puro; en este momento el significante está constituido por el objeto asimilado y el gesto que se realiza; y el significado es el gesto tal como se desarrollará seriamente y el objeto al que es aplicado habitualmente” (Español, 2004, p. 180)

Piaget, así, afirma que “[h]ay, pues, representación, ya que el significante es disociado del significado y que éste es constituido por una situación no perceptible y simplemente evocada por medio de objetos y gestos presentes” (Piaget, 1959/2012, p. 142). La imitación externa de acciones propias y de los otros se vuelve imitación “diferida” interiorizada, produciendo así imaginación mental, un aspecto del desarrollo de la representación ya postulado por Baldwin y Werner & Kaplan (Mitchell, 2002), en quienes nos detendremos más adelante. Por su parte, McCune y Agayoff (2002) interpretan que tanto la imitación diferida, por horas e incluso por días, en ausencia del modelo, así como también la imitación inmediata de conductas nuevas, son evidencias de la capacidad de representación en la perspectiva piagetiana.

El esquema simbólico, entonces, es la forma inicial que, genéticamente, tiene el JS y marca la transición entre el juego de ejercicio y el simbolismo. Es una forma primitiva de simbolismo dado que no se vale sino de un esquema atribuido a la conducta propia: hace como si durmiera, hace como si se lavase, etc., pero no atribuye o aplica estas acciones a otros ni combina objetos. Con todo, el esquema simbólico ya marca una primacía de la representación sobre la acción pura y posibilita que, en el juego, el niño pueda asimilar el mundo exterior al yo, a partir de la asimilación deformante que explicamos en el capítulo 1, con medios infinitamente más poderosos que los del simple juego de ejercicio.

A partir del esquema simbólico y del primado de la inteligencia representativa, desde la perspectiva piagetiana el JS seguirá un desarrollo hacia una mayor complejidad de los instrumentos simbólicos involucrados (McCune & Agayoff, 2002). A continuación, haremos una breve reseña de la secuencia psicogenética de los distintos tipos de JS según la clasificación piagetiana. El primer estadio del JS, posterior a la formación del esquema simbólico, corresponde

al período que va de los 18 meses a los 4 años aproximadamente y en él se distinguen tres subestadios que siguen un desarrollo secuenciado.

i) 1.º subestadio: Tipo I A y B

A) *Proyección de esquemas simbólicos sobre otras personas y objetos.* Gracias al juego de las correspondencias entre el yo y los otros posibilitadas por el mecanismo de la imitación, los niños comienzan a atribuir al otro y a las cosas mismas los esquemas que ya dominan. Si bien aquí participa tanto la imitación como la asimilación lúdica, hay predominio de la segunda en tanto se les aplica, al otro o a los objetos, esquemas lúdicos ya dominados previamente. Por ejemplo, Jacqueline a los 1;6(30) hace como si su perro de juguete llorase imitando el sonido del llanto; los días siguientes hace llorar a su oso, a un pato, etc. (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 75). La imitación funciona como simbolizante (significante) y lo simbolizado (significado) es la acción propia anterior en contexto serio.

B) *Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos.* Los esquemas proyectados, a diferencia del tipo I A, no son de la acción propia, sino que son tomados de algunos modelos imitados: hay predominio de la imitación de un modelo por sobre la asimilación lúdica. Por ejemplo, Laurent a los 1;7(12) hace que lee el diario, acción que nunca realizó de modo no-lúdico (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 76). La imitación funciona también como simbolizante y lo simbolizado es el modelo.

ii) 2.º subestadio: Tipo II A y B

A) *Asimilación simple de un objeto a otro.* Se trata de una asimilación simple dado que, a diferencia de las formas que vendrán a continuación, no hay combinaciones nuevas o reproducción de escenas donde se combinan varios esquemas. Si bien en las formas previas ya existía la asimilación de un objeto a otro, son provocadas por el contexto de acción global en el que están insertas. Aquí ya se presenta directamente y ocasionan o sirven de pretexto del juego, lo cual marca, al igual que el tipo I A, un predominio de la asimilación lúdica por sobre la imitación. Por ejemplo, a los 1;9(0) Jacqueline vio un caracol y dijo “vaso”, después “taza”, después “sombbrero” y finalmente “barco en el agua” (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 77). Aquí, además, a diferencia de las formas previas, la asimilación simbólica precede al movimiento imitativo y es anunciada verbalmente antes de la acción, en lugar de ser la consecuencia de dicha acción. Los elementos de imitación y el objeto utilizado constituyen el simbolizante, mientras que lo simbolizado es el objeto ausente, de orden puramente representativo, lo cual completa la función de imitación simbolizante y de asimilación lúdica preparada a partir del estadio VI del período sensoriomotor.

B) *Asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos cualesquiera.* Se trata del juego que usualmente se denomina “juego de imitación” que prolonga el empleo de los esquemas de imitación de la forma I B, por lo que conserva también el predominio de la imitación por sobre la asimilación lúdica. Por ejemplo, a los 2;4(8) Jacqueline dice “soy mi mamá” y luego dice “vamos a besar a mamá” y besa al adulto (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 79). Al igual que el tipo II A, la asimilación simbólica precede al movimiento imitativo y es anunciada verbalmente. El gesto imitativo juega el papel de simbolizante y el personaje evocado es el simbolizado. Al igual también que en el tipo II A, el símbolo aparece aquí como una combinación que se ha vuelto generalizable entre la asimilación lúdica y la imitación. En las formas previas la imitación sólo se limitaba a la reproducción de las propias conductas anteriores (esquemas simbólicos) o a la aplicación a objetos nuevos de conductas observadas sobre otros (tipo I B).

iii) 3.º subestadio: Tipo III A y B. Combinaciones simbólicas variadas.

Estas formas de juego pueden presentarse de modo contemporáneo a las formas previas de JS, pero de modo rudimentario; las verdaderas combinaciones con variaciones indefinidas se manifiestan plenamente a partir de los 3 a 4 años. En estas combinaciones no es posible distinguir un predominio de la asimilación lúdica o de la imitación, dado que se fusionan de modos complejos.

A) *Combinaciones simples que van de la construcción de escenas reales a la evocación de personajes imaginarios.* Es la prolongación del tipo II (A y B) pero con construcción de escenas en lugar de asimilaciones simples o imitaciones aisladas. Por ejemplo,

“J., a los 2;1(9), pone la cabeza de su muñeca a través de los barrotes del balcón con el rostro dirigido hacia la calle y se pone a contar todo lo que ve: ‘Ves el lago y los árboles, un carro, un caballo’, etc. El mismo día sienta la muñeca en un canapé y le cuenta lo que ha visto en el jardín. A los 2;1(13), le da de comer hablando extensamente en la forma como se le anima para que coma sus propias comidas: ‘Una gotita, dale gusto a Jacqueline, come una gotita, hazlo por ella’. A los 2;3(25) la acaballa en una barrera, le levanta el pelo de encima de su oreja para hacerle oír una caja de música” (Piaget, 1959/2012, p. 176, obs.

81)

Estas escenas se complejizan primero con la evocación imaginativa de personas reales, aunque lejanas a la experiencia de la niña (como la prima “Marcelina” que Jacqueline nunca ha visto y que incluye en muchos juegos), ya sea imitándolas o asimilando a objetos nuevos. Posteriormente, esta evocación versará sobre personajes completamente imaginarios, como “Azó” el animal inventado por Jacqueline a los

3;11(20) que durante dos meses incluyó en muchos de sus juegos, tenía formas y atributos animales cambiantes y cumplía un rol de autoridad moral en la ejecución de órdenes y de consolador en las tristezas (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 83). Se observa en estos juegos de imaginación la reproducción de lo vivido, pero por representaciones simbólicas que ante todo son una afirmación del yo por placer de ejercer sus poderes.

- B) *Combinaciones compensadoras*. Se trata de la prolongación de la asimilación de lo real por medio de la ficción simbólica cada vez que se quiere corregir lo real más que reproducirlo por placer. Hay elementos de compensación lúdica en formas previas de JS, por ejemplo, en la ejecución ficticia de actos prohibidos, pero las combinaciones compensadoras vienen a reforzar ese desarrollo. Por ejemplo, a los 2;4(8), a Jacqueline no le permiten divertirse con el agua con que la bañan, toma una taza vacía, se sitúa junto a la cubeta prohibida y hace los gestos que desea mientras dice “tiro el agua” (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 84). Posteriormente la compensación se desarrolla en catarsis, con juegos que constituyen reacciones al miedo o a realizar en el juego lo que no se atreverían a realizar en la realidad como, por ejemplo, Lucienne a los 2;9(14) tiene miedo de un tractor que está en un campo vecino del jardín y cuenta que su muñeca Pupa le dijo que le gustaría andar en una máquina como esa. Luego a los 3;0(0) se produce la misma escena con respecto a los aviones (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 85).
- C) *Combinaciones liquidadoras*. Esta forma de juego se presenta ante situaciones desagradables o penosas en donde el niño las acepta e intenta revivirlas transponiéndolas simbólicamente, de modo que, al ser aislada del contexto desagradable, la situación es asimilada por incorporación de otras conductas y liquidada reviviéndola ficticiamente. Por ejemplo, a los 2;1(7), Jacqueline ha sentido miedo de sentarse a la mesa en una silla nueva y al mediodía ella misma coloca sus muñecas en posiciones incómodas diciéndoles que no hace nada, que así está bien, repitiendo tal como se lo han dicho a ella (Piaget, 1959/2012, obs. nro. 86)
- D) Tipo IV D: *Combinaciones simbólicas anticipatorias*. Se trata de JS en los que se trata de aceptar una orden o un consejo, pero anticipando simbólicamente las consecuencias de la desobediencia o de la falta de prudencia que conllevarían. Es una de las formas extremas de simbolismo lúdico en tanto implica una anticipación que funciona como una representación de pensamiento adaptado, en tanto supone elementos deductivos y de adecuación a la experiencia. No obstante, sigue siendo lúdica porque son anticipaciones atribuidas a un compañero imaginario como, por ejemplo:

“A los 3;5(3), L. duda cuando va a hacer un hueco en el jardín por la tarde porque los búhos ululan en los árboles: ‘Sabes que hay un búho en el jardín y

Alí (su almohada) se fue con grandes botas con clavos; el búho tiene miedo y se va'. Convenimos entonces en golpear el pavimento con los zapatos para dejar el camino libre" (Piaget, 1959/2012, p. 185, Observación 87 bis)

El segundo estadio del desarrollo del JS corresponde al período de los 4 a los 7 años; como la presente tesis se enfoca en el período evolutivo de los 10 a los 24 meses, no nos detendremos en el segundo estadio. Como fue adelantado en el capítulo 1, en tanto implica asimilación deformante, el JS emerge, para Piaget, del deseo de dar sentido a las experiencias vividas (Goncü & Gaskins, 2010) y desaparece (al igual que el pensamiento y el lenguaje egocéntricos) para dar lugar a actividades más adaptadas a la realidad física (más objetivas) y al intercambio social (más socializadas), como el deporte, el arte y el oficio. Esto significa que, desde la perspectiva piagetiana, la capacidad de representación figurativa que implica el JS, por su carácter deformante, no conduce a la construcción de las operaciones lógico-matemáticas (Inhelder et al., 1972). Fein (1981) señala con precisión, que el desarrollo del JS desde la teoría psicogenética delinea una trayectoria de "U" invertida: el JS emerge a finales del segundo año de vida, incrementa su frecuencia durante los 3 y 4 años y luego declina. Como veremos más adelante, las investigaciones posteriores confirman estos niveles que Piaget señaló que aparecen secuencialmente durante el segundo y tercer año de vida, aunque individualmente los niños pueden diferir con respecto a la edad en el que aparece un nivel particular (McCune-Nicolich, 1977).

4. Perspectiva socio-histórica: la teoría del juego Vygotski-Elkonin

Desde la perspectiva socio-histórica vygotskiana, el rasgo esencial del JS es que el niño crea una situación imaginaria (Vygotski, 1933/1979). Lo esencial del juego infantil para Vygotski es que el niño representa roles y funciones propias de la vida adulta, por ello la forma emblemática que es considerada como juego propiamente dicho es la forma desplegada de *juego protagonizado*. Al jugar, el niño protagoniza las acciones y las reglas que dirigen los roles y las relaciones sociales entre adultos de su cultura. Por ejemplo, cuando los niños juegan al doctor dirigen consciente y voluntariamente su conducta de acuerdo a las reglas que rigen las acciones del doctor, y así pueden apropiarse de herramientas culturales que son esenciales para su desarrollo psicológico.

Asimismo, en la situación ficticia del juego, el niño realiza una *labor con los significados de los objetos* (Elkonin, 1978/1985), a partir de la transferencia del significado de un objeto a otro, como, por ejemplo, cuando un niño juega a montar a caballo con un palo de escoba. Esta labor, siguiendo el razonamiento vygotskiano, es imposible para el niño en la infancia temprana: antes de los tres años, la acción con los objetos se encuentra fuertemente limitada por las

circunstancias situacionales en la que el niño se encuentra, dado que existe una fuerte ligazón entre los impulsos y la percepción inmediata. Con base en los experimentos de Lewin (citado en Vygotski, 1933/1979) acerca de la naturaleza motivadora que poseen los objetos para los niños pequeños, Vygotski afirma que *“las cosas mismas dictan al niño lo que éste debe hacer: una puerta le exige ser abierta y cerrada, una escalera ha de subirse, y un timbre ha de sonar”* (op. cit. p. 147). Esto está íntimamente vinculado con la incapacidad de frustrar sus deseos inmediatos: toda percepción es un estímulo para la acción. Tampoco pueden diferenciar entre significado y percepción, es decir, para un niño en el período de infancia temprana toda mención de una palabra es una indicación de un objeto en el mundo: *“si le decimos a un niño la palabra ‘reloj’, en seguida empezará a buscar el reloj. Originariamente, la palabra significa una determinada localización espacial”* (op. cit. p. 148)

En el juego de la infancia temprana, comienza a emerger un inicio de separación entre el objeto y su significado facilitada por la transferencia del significado de un objeto a otro. *“El juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto (por ejemplo, un palo) se convierte en el punto de partida para la separación del significado de la palabra caballo del caballo real”* (op. cit. p. 149). Esta capacidad de transferir significados, en el periodo que se ubica desde fines del primer año a finales del segundo año de vida, Vygotski la vincula a lo que denomina *lenguaje autónomo*, en el cual el niño trata a las palabras como si fuesen propiedades inherentes de la cosa, del objeto, entonces, cuando la palabra “caballo” es aplicada al palo *“significa ‘aquí hay un caballo’ porque mentalmente ve el objeto a través del término que lo designa”* (op. cit. p. 150).

No obstante, a diferencia de Piaget, Vygotski aclara que en esta fase transicional no asistimos aún a la emergencia del JS propiamente dicho dado que *no cualquier objeto* puede reemplazar a cualquier otro: un palo puede ser un caballo, pero una postal no puede serlo, tal como de hecho sí sucede en el simbolismo adulto. Estas primeras transferencias de significados continúan aún muy ligadas a situaciones de la vida real: más que una situación imaginaria, son memoria en acción. La transferencia de significados está aún muy limitada por las propiedades, que podríamos denominar *enactivas*, de los objetos en cuestión, es decir, un palo puede montarse como un caballo, pero no puede hacerse lo mismo con una postal. Por consiguiente, la capacidad de sustituir está determinada por el hecho de que el objeto sustituto debe permitir al niño realizar la acción, el ademán o gesto que usualmente se realiza con el objeto sustituido.

Gracias al desarrollo de las sustituciones en el juego, paulatinamente, tendrá lugar un doble movimiento relacionado: la diferenciación entre impulso y percepción, y la separación entre significado y percepción. Clemente (2007) explica de este modo la perspectiva vygotskiana:

“Simplificando, podríamos señalar que tanto significado como acción se tornan independientes de la percepción. El niño comienza a poder desglosar, por ejemplo, al jugar con un palo como si montase una cabalgadura, el significado ‘caballo’ del objeto ‘palo’ percibido: la acción no va a estar comandada por el objeto en tanto percibido, sino por su significado” (p. 58).

El objeto sustituto funciona de *pivote* para el desasimio del significado tanto respecto del objeto sustituido como de la acción que le es inherente.

“Se pasa del predominio del objeto sobre el significado (O/Sdo) al imperio del significado sobre el objeto (Sdo/O). Asimismo, el significado deja de estar determinado por la acción en curso (Acc/Sdo) y comienza a ser aquél el que predomina sobre ésta (Sdo/Acc). Cuando se produce esta doble inversión -solidaria una de otra- el niño ingresa en el mundo del juego y al reino de lo específicamente humano. Es decir, a diferencia de los animales, su actividad deja de estar inmediatamente determinada por la percepción para afirmarse en su carácter mediado por significados” (op. cit. p. 59)

Y luego agrega:

“En otras palabras, se produciría un pasaje que va desde una acción no mediada -dominada por la acción definida a partir de la percepción y los objetos- a un tipo de actividad específicamente humana, en la que tanto la acción como el objeto cobran sentido bajo el influjo del significado [...] Tal modelo de constitución mediacional se registra también en los estudios vygotskianos sobre memoria, percepción, atención y control del propio comportamiento, entre otros procesos psicológicos superiores que, como tales, exigen este nivel de mediación semiótica” (op. cit. p. 60)

Entonces, en suma, podemos decir que el juego es una forma de actividad que implica un motor de desarrollo para, al menos, dos procesos psicológicos superiores: la función simbólica o desarrollo del lenguaje y la función volitiva o control consciente de la conducta. Vygotski, por consiguiente, afirmará que el juego crea una Zona de Desarrollo Próximo en el niño, dado que la subordinación estricta a las reglas que es requerida en la vida real es anteriormente alcanzada en la situación imaginaria de juego, en donde el niño, al representar roles sociales propios de la vida adulta de su cultura debe controlar su conducta conforme a las reglas de acción de su rol y, al mismo tiempo, realiza una *labor con los significados de los objetos*. *“El juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo”* (Vygotski, 1933/1979, p. 156). Así el juego se compara con la instrucción en la teoría vygotskiana:

“Aunque la relación juego-desarrollo puede compararse a la relación instrucción-desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y consciencia. La acción en la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales

e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado del desarrollo preescolar” (Vygotski, 1933/1979, p. 156)

El mayor autocontrol del que es capaz el niño acontece en el campo del juego, lo cual constituye una paradoja del juego infantil: el niño actúa siguiendo la línea de menor resistencia en el autocontrol -dado que hace lo que le apetece y no puede llevar a cabo en la vida real- y, al mismo tiempo, aprende a seguir también la línea de mayor resistencia sometiendo su accionar a ciertas reglas y renunciando a la acción impulsiva. *“La sujeción a las reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituyen el camino hacia el máximo placer en el juego” (op. cit. p. 151).*

Vygotski incluso da un paso más y afirmará que el juego otorga al niño una *nueva forma de deseos*. El atributo esencial del juego, reino de la espontaneidad y la libertad, es una regla que se ha convertido en deseo. *“Una regla de este tipo es una regla interna, una regla de autolimitación y autodeterminación, como dice Piaget, y no una regla que el niño obedece como si se tratara de una ley física” (op. cit. p. 152).* En este sentido, Elkonin (1978/1985) afirma, siguiendo las hipótesis principales de Vygotski, que el fondo del juego es la satisfacción de deseos, pero de deseos que no son individuales, sino que son generalizados socialmente. Se trata de deseos no comprendidos del todo por el niño, en tanto el contenido del juego es el sistema de relaciones con los adultos. Por ello la creación de una situación ficticia a partir de la adopción de un papel adulto implica la transferencia de las significaciones de un objeto a otro y acciones reconstituidas en forma sintética y abreviada de las acciones reales adultas, favorecida por la disparidad entre lo que se ve y el sentido que se le da en la edad preescolar. El placer específico del juego entonces se vincula con la superación de impulsos inmediatos por su subordinación a las reglas implícitas en el papel asumido.

Desde un punto de vista ontogenético, Elkonin (1978/1985) señala la importancia crucial de la interacción con los adultos para comprender las acciones con los objetos, es decir *“los modos sociales de utilizarlos que se han formado a lo largo de la historia y adscrito a objetos determinados” (op. cit. p. 152).* Los adultos muestran al niño los objetos conjuntamente con su modo social de uso: al mostrarle la muñeca la acunan, al mostrarle la cuchara se la llevan a la boca, etc. En este sentido, es fundamental en la ontogenia el paso de interacciones directas adulto-niño a interacciones adulto-acciones con objetos-niño, en donde los adultos orientan a los niños en los modos sociales de utilizarlos, punto en el cual estriba la *“diferencia cardinal”* con la perspectiva de Piaget (op. cit. p. 156). Señala, además, que la naturaleza de la acción con los objetos es ambivalente: por un lado, contiene el esquema general de acción relacionado con la significación social del objeto y el lado operacional en relación con las propiedades físicas de los objetos. Esta ambivalencia marca dos líneas de aprendizaje, de las cuales es más precoz la que involucra el esquema general de acción.

Elkonin señala que los niños actúan por su cuenta sólo con los objetos usados en la actividad conjunta con el adulto y sólo del modo como han sido utilizados. Paulatinamente, el niño irá ampliando las acciones asimiladas en la actividad conjunta con el adulto e irá aplicándolas a objetos diferentes. Cuando ello ocurre, da la impresión de que el niño está sustituyendo un objeto por otro, pero es sólo en apariencia, dado que no se trata de genuinas sustituciones de objetos. Por ejemplo, Irina a los 1;4 pone unos zapatos a una pelota, lo que podría considerarse como que la pelota está en lugar de la muñeca o ella misma, a quienes ha puesto en otras oportunidades sus zapatos. No obstante, señala Elkonin, lo que aquí ha ocurrido no es una acción lúdica con la pelota, sino una acción con los zapatos que tanto agradan a la niña y que ella calza a todo objeto que encuentra a su paso (Elkonin, 1978/1985, p. 157). Gómez y Martín-Andrade (2002) ofrecen observaciones similares provenientes del campo de la etología: ciertas conductas de gorilas cautivos como cuidar un tronco del mismo modo que las madres cuidan su bebé o darle de comer repetidas veces con la cuchara al experimentador (tal como el experimentador ha hecho con él), pueden parecer JS pero puede ser mejor descripto como la generalización del uso de un objeto aplicado a otro, más que una representación del objeto ausente.

En este sentido es muy importante, para determinar si es un caso de sustitución, conocer cuál es el objeto de acción aprendida por el niño y cuáles son las condiciones para realizarla. En el caso anterior la pelota es un objeto que ha desempeñado el rol de condición para realizar con ella la acción específica de calzar con los zapatos. *“Un objeto se sustituye por primera vez con otro cuando hay necesidad de completar la situación habitual de la acción con el objeto ausente en el momento dado”* (Elkonin, 1978/1985, p. 157). Estas sustituciones en etapas primarias suelen hacerse en la mayoría de los casos con los propios puñitos del niño o con objetos que carecen de importancia lúdica determinada u “objetos informes”, como piedritas, palitos, bolitas de papel, piezas de rompecabezas, que se usan de modo adicional a los objetos temáticos (como muñecos o figuras de animales) o a los objetos de uso doméstico (sillas, tazas, cucharas). En las primeras sustituciones propias del período preescolar no hay una denominación lúdica verbal del objeto sustitutivo de modo previo a la realización de la acción con el objeto. Una exigencia mínima para que tenga lugar la sustitución es que haya un parecido entre el objeto sustituto y el objeto sustituido, no en términos de color, tamaño o forma, sino que le sea apto para ejecutar las acciones que se realizan con el objeto sustituido. Este requisito es típicamente satisfecho por los objetos “informes” como material complementario de los juguetes temáticos.

A lo largo del desarrollo de las acciones con los objetos tienen lugar dos tipos de transferencias: por un lado, la transferencia de las acciones con el objeto aprendidas en ciertas condiciones, a condiciones nuevas, es decir, la generalización de la acción, como cuando el niño usa el peine para peinar su cabello y luego peina el muñeco, el osito, a su padre, etc.; por otro

lado, la transferencia de la acción aprendida con un objeto a un objeto sustituto, lo que supone la separación del objeto de su esquema de actuar, como por ejemplo cuando el niño se peina con una regla.

Desde la perspectiva socio-histórica, la evolución posterior de la sustitución lúdica depende de que aparezca la asunción de un rol por parte del niño. *“El adjudicarse un nombre propio y resaltar sus propias acciones, por una parte, y el encontrar parecido entre sus actos y los actos de los adultos, lo cual se manifiesta en ponerse nombre propio sugerido, por otra parte, preparan la aparición del papel en el juego”* (Elkonin, 1978/1985, p. 159). Esto ocurre usualmente alrededor de los dos años y medio o tres y se expresa por dos factores: primero, se le atribuye a la muñeca el nombre de un personaje y, segundo, el niño comienza a hablar en nombre de la muñeca.

De modo paralelo al desarrollo de la sustitución lúdica y de la aparición del papel se va complejizando la estructura de las acciones lúdicas. Los actos simples como peinar o dar de comer, primero se repiten de modo aislado y posteriormente se comienzan a concatenar de a dos actos con objetos. Éstos no están inicialmente vinculados de modo lógico, sino que responde a las acciones que el niño sabe hacer con los objetos que va incorporando en el juego. A medida que el niño va sabiendo nuevas acciones con los mismos objetos, irá incluyéndolas y complejizando así el juego, aunque sin otorgarle necesariamente la concatenación lógica propia de la vida cotidiana. Recién al final del período de la infancia temprana, hacia fines del tercer año de vida, comienza a identificarse en los juegos esta concatenación lógica, la cual posee como pieza fundamental al uso de los muñecos.

“Podríamos caracterizar el desarrollo de la estructura de la acción lúdica en la primera infancia [...] como tránsito de la acción unívocamente determinada por el objeto, pasando por la utilización variada de éste a las acciones ligadas entre sí por una lógica que refleja la lógica de las acciones reales en la vida de las personas. Eso es ya <el papel en acción>” (Elkonin, 1978/1985, p. 161)

Como hemos mencionado en el capítulo 1, para Vygotski, el desarrollo ulterior del juego va en la dirección de juegos con reglas cada vez más explícitas y con un contenido imaginativo que puede ser poco evidente, pero que nunca deja de manifestarse de algún modo. Los juegos con reglas propiamente dichos, tales como los juegos de mesa (ajedrez, ludo, naipes) o los juegos deportivos, le exigen al niño de la edad escolar un nivel mucho más elevado de autocontrol de su conducta: las reglas, al ser mucho más complejas y exhaustivas, se aplican a porciones cada vez más amplias y al mismo tiempo más detalladas de la conducta de los jugadores. Por consiguiente, conlleva también una mayor toma de consciencia de la regla en sí, como algo exterior a los propios jugadores y que, por sucesivas negociaciones, pueden construirse y transformarse de

modo colaborativo. Estas negociaciones en el orden del contenido y el alcance de las reglas motorizan, entonces, el desarrollo de niveles más elevados de actividad psicológica consciente. Asimismo, se modifican también las metas de la actividad, dado que se agrega el objetivo de ganar en los juegos de competencia (la mayor parte de los juegos reglados implican el par ganar-perder), trayendo consigo una profunda transformación de la esfera volitiva infantil. *“Al final del desarrollo, surgen las reglas, y cuanto más rígidas son, tanto mayores son las demandas que se exigen al niño; cuanto mayor es la regulación de su actividad, tanto más tenso y sutil se hace el juego”* (Vygotski, 1933/1979, p. 157).

Es decir, el juego constituye una *zona de desarrollo próximo* (Vygotski 1933/1979; Vygotski & Luria, 1930/2007) en la infancia en dos sentidos: en primer lugar, el JS es guiado por las reglas de fenómenos imaginados por el niño, generando una toma de consciencia de las reglas y una actuación deliberada conforme a ellas, reglas que en el día a día no comprende o no reconoce del todo; en segundo lugar, el JS le permite al niño, separar los significados de las acciones y los objetos dado que en la experiencia cotidiana del niño los significados sólo existen en relación con objetos y roles concretos, un desarrollo necesario para la comprensión del significado de las palabras y, por ende, para la adquisición del lenguaje.

5. Continuidades y controversias Piaget-Vygotski

Según Fein (1979b), las teorías de Piaget y Vygotski comparten una mirada no mecanicista que concibe el desarrollo como una secuencia de cambios cualitativos en la organización de la experiencia, pero difieren en el peso relativo que asignan a factores biológicos y culturales. *“El niño de Vygotski es inherentemente social, mientras que el de Piaget es inherentemente egocéntrico. Para Vygotski el desarrollo es un proceso de individualización, para Piaget un proceso de socialización”* (1979b, p. 3. La traducción es nuestra). Esta diferencia puede verse claramente en sus diferentes modos de conceptualizar el JS. Aduce que la teoría del JS de Vygotski, en tanto considera que en el JS el niño puede liberar tensiones realizando deseos en el reino de la imaginación que no puede cumplir en la realidad, adscribe a una teoría del juego como catarsis en la que la simbolización adviene como sustituto de la realidad. Mientras que la de Piaget, en tanto identifica en el JS un predominio de la asimilación al Yo de situaciones conflictivas de la realidad, como manifestación de un funcionamiento deformante en el camino hacia la consolidación de formas cognoscitivas más adaptadas, considera al JS como un aspecto del desarrollo mental en la que las experiencias pasadas son comprendidas por medios simbólicos. En suma, Fein (1979b) identifica que para Vygotski el origen del juego es afectivo, en

contraposición al origen intelectual del juego en Piaget, y que esto se invierte en el desarrollo de sus posiciones:

“Lo que para Vygotski es creado por deseos irrealizables se convierte en una ocasión para la organización del significado en el lenguaje y el pensamiento. Lo que para Piaget es creado por el funcionamiento (o mal funcionamiento) de la inteligencia se convierte en un medio para la expresión de preocupaciones personales” (Fein, 1979b, p. 4. La traducción es nuestra)

Asimismo, Fein (1979b) indica que difieren respecto al resultado del desarrollo del JS. Argumenta que Vygotski señala un efecto mayor del JS en el desarrollo simbólico más general, en tanto gracias al rol de pivote que constituyen los objetos sustitutos conduce a la separación entre el significado y el objeto, y entre el significado y la acción, favoreciendo así el desarrollo de la función referencial del lenguaje. Por el contrario, para Piaget el efecto es menor en tanto constituye un mecanismo temporario para expresar y reorganizar experiencias con el fin de asimilarlas que será suplantado posteriormente por el pensamiento lógico. Esta distinción, prosigue Fein (1979b), se vincula con el modo de concebir los símbolos en cada teoría. Para Vygotski la distinción entre símbolos personales, motivados, y signos sociales carece de sentido dado que el niño rápidamente abandona los significados personales para convertirlos en significados sociales, convencionales; mientras que para Piaget la distinción es crucial porque muestra un largo período de pensamiento preoperatorio, egocéntrico, atravesado por símbolos idiosincráticos, como las imágenes mentales y los esquemas simbólicos lúdicos, que cumplen una función expresiva imposibilitada por las constricciones impuestas por la arbitrariedad de los signos del lenguaje colectivo. Si bien para Piaget, tanto el JS como el lenguaje constituyen manifestaciones de la función simbólica, funcionan de modo relativamente independiente en su desarrollo y su uso. Más adelante, en la § 10 profundizaremos en las diferentes concepciones semióticas que subyacen a ambas teorías y sus implicancias para el estudio ulterior del JS.

Por su parte, Goncú y Gaskins (2010) consideran que las teorías de Piaget y Vygotski acerca del JS son complementarias (cf. “compatibilidad” propuesta por Castorina, 2004), ambos consideran que el JS es aquel en el que el niño usa una cosa, tal como un objeto o el lenguaje, como significante (por ejemplo, un palo de escoba) para representar el sentido de otra entidad, el significado (por ejemplo, un caballo). Tanto Piaget como Vygotski, alegan Goncú y Gaskins (2010), consideran al JS como una actividad de interpretación, definida como los esfuerzos del niño para probar su entendimiento de experiencias en las que participan en contextos no lúdicos. Para ambas teorías el juego supone descontextualización de las conductas y permite el desarrollo de la consciencia. En este sentido, para ambos autores, el juego tiene una función de empoderar al niño en tanto obtiene una reducción general de la tensión y una realización de

deseos, esto implica una forma de placer derivado de la experiencia de dominio y control que muchas veces no puede alcanzarse en la realidad.

No obstante, los autores consideran que la explicación de Piaget es más adecuada para comprender los casos en que el niño representa en el juego cosas que no existen. Además, en consonancia con Fein (1979a), la teoría de Piaget considera que la representación involucrada en el JS, dado su carácter figurativo deformante, no conduce a la construcción del pensamiento operatorio (cf. Inhelder et al., 1972). Mientras que, para Vygotski, el juego, en tanto zona de desarrollo próximo, sí tiene un importante rol para el desarrollo cognoscitivo y conceptual (Bretherton, 1984).

Desde el punto de vista de Español (2004), las tradiciones psicogenética y socio-histórica coinciden en que la presencia de sustitución de objetos es fundamental para la emergencia del JS, aunque difieren acerca de dónde se sitúa la genuina capacidad simbólica de evocar objetos ausentes. Para la perspectiva de Vygotski-Elkonin, antes del tercer año de vida – aproximadamente-, sólo encontramos apariencias de sustitución simbólica, dado que el niño utiliza un objeto con un gesto que corresponde a otro, pero esto no implica que esté evocando simbólicamente al objeto ausente. Esta evocación depende de la construcción de una escena imaginaria en donde el niño o niña protagonice un rol social cuyas reglas de acción requieran del uso de un objeto que no está presente en la situación actual y que es, entonces, sustituido por otro. En este proceso, según Vygotski, el lenguaje tiene un rol fundamental en tanto es utilizado por el niño para organizar la escena imaginaria (Mitchell, 2002), por ejemplo, designando verbalmente el objeto sustituido en la acción. Según Fein (1979b) esto último muestra claramente la relación dialéctica, de influencia recíproca, entre el desarrollo del JS y el desarrollo del lenguaje en la concepción vygotskiana.

En cambio, para la perspectiva piagetiana, la capacidad simbólica está ya presente cuando el bebé de fines del subestadio VI sensorio-motor, de 18-24 meses aproximadamente, le aplica a un objeto presente el esquema de acción propio de otro objeto que no lo está sin la necesidad de que el niño esté representando un rol. Este proceso tiene lugar de modo más temprano en el desarrollo, y no requiere necesariamente del uso del lenguaje, aunque Piaget señala que con la adquisición del lenguaje las sustituciones adquieren mayor libertad para la ficción.

Goncü y Gaskins (2010) sostienen que ambas teorías también comparten ciertos puntos ciegos. No consideran cómo los niños construyen el JS con otros niños o adultos, es decir no consideran las implicancias teóricas de conceptualizar el JS como una actividad fundamentalmente social. Piaget considera al JS como una actividad idiosincrática del niño pre-operatorio, una expresión egocéntrica de los propios intereses del niño en su actividad de

asimilación. En cambio, en Vygotski si bien el JS se considera como actividad social, en tanto las motivaciones del niño a jugar emergen de su experiencia en el mundo social, enfatiza las motivaciones individuales en la determinación del contenido del JS y no enfatiza cómo éste se construye cuando tiene lugar en un grupo social. Según los autores, esto influyó a los posteriores investigadores del JS en su conceptualización como intrínsecamente motivado. Tal como fue desarrollado en el capítulo 1, esto ha sido señalado por Sutton-Smith (1997) como propio de la retórica del *juego como sí mismo*, que ha sido ampliamente aplicada como marco para la comprensión del juego infantil. Tal consideración como intrínsecamente motivado, según Goncú y Gaskins (2010), condujo a autores posteriores a considerar el juego de los niños occidentales como universal, sin considerar las variaciones dependientes de los distintos contextos culturales. Numerables investigaciones señalan la falsedad de dicha pretensión de universalidad (Feitelson, 1977; Zukow, 1989; Farver, 1993; Gaskins, 1996, 1999; Miller, Fung, & Mintz, 1996; Haight et al., 1999; Taylor & Carlson, 2000). Por ejemplo, Gaskins (1996, 1999) en una investigación comparativa entre niños occidentales de clase media y niños mayas yucatecos halló que los niños mayas no juegan con adultos, sino que juegan con un grupo reducido de niños, heterogéneo en edades, que permanece estable a lo largo del tiempo. Los niños más grandes del grupo tienen la responsabilidad de cuidar a los más chicos y también tienen mayor peso a la hora de decidir los contenidos o reglas del JS, a diferencia de los niños occidentales en donde hay una mayor negociación en los parámetros del juego. El contenido del JS de los niños mayas, al igual que el de los niños occidentales, está relacionado con la vida cotidiana hogareña como, por ejemplo, hacer la comida. Sin embargo, a diferencia de los niños occidentales, los niños mayas no juegan al doctor y esto no es porque no vayan al doctor -porque efectivamente van a menudo-, sino porque, según Goncú y Gaskins (2010) no vivencian esa experiencia como algo afectivamente significativo que necesite ser reproducido en el juego para ponerlo bajo control voluntario. Esto da cuenta del carácter interpretativo e interactivo del JS situado en una cultura particular y no es posible poder pensarlo por fuera de ella. Más adelante ahondaremos en otros aspectos de la perspectiva de estos autores.

6. Estudios empíricos pospiagetianos sobre el desarrollo del JS

A continuación, reseñaremos los estudios empíricos posteriores a Piaget cuyo objetivo es estudiar el desarrollo del JS sirviéndose de los aportes teóricos y/o observacionales de la teoría psicogenética. En la § 6.1 presentamos los estudios empíricos cuyo objetivo fue describir la secuencia de desarrollo que conduce al juego simbólico, identificando los tipos de juego y las habilidades o aspectos que implica cada nivel de juego. En la § 6.2 reseñamos los estudios

empíricos cuyo objetivo fue describir las transformaciones en los modos de representar los objetos y, en la § 6.3, aquellos trabajos empíricos que tuvieron por objetivo indagar las transformaciones en el agente en el desarrollo del JS. En la § 6.4 presentamos estos resultados en una tabla comparativa con la secuencia postulada por Piaget (1959/2012) y un sumario donde revisamos críticamente los acuerdos y diferencias entre ellos, sirviéndonos también de otros estudios no empíricos que analizan estos mismos resultados. Finalmente, en la § 6.5 nos detendremos a detallar las limitaciones de la perspectiva piagetiana sobre el desarrollo simbólico que han sido señaladas por distintos autores.

6.1. Estudios sobre los tipos de juego y su secuencia evolutiva

Sinclair (1970). Realizó un estudio longitudinal para estudiar el desarrollo del juego en un grupo de bebés de 12 a 26 meses de edad y describió una serie de estadios secuenciados en este desarrollo. El primer estadio, pre-simbólico, va de los 12 a los 16 meses. Aquí el juego se caracteriza por actividades de exploración de los objetos, como agarrarlos, chuparlos, frotarlos. Dentro de esta actividad, distinguió dos tipos cualitativamente diferentes de manipulación de los objetos. Por un lado, las actividades de ensamblado, en las que el bebé combina los objetos en su juego, como cuando pone bloques dentro de una sartén. Estas combinaciones no son a partir de las propiedades funcionales, espaciales o categoriales de los objetos. Por otro lado, las actividades instrumentales, en las que el bebé utiliza un objeto para actuar sobre otro golpeándolo, frotándolo, tocándolo, etc. De 16 a 19 meses comenzó a observar otros tipos de actividades que demostraban una emergente capacidad simbólica en sus juegos. Se trata de actividades auto simuladas [self pretend] en las que el bebé realiza acciones simuladas que involucran su propio cuerpo como, por ejemplo, simular dormir sobre la almohada; y de actividades simuladas que involucran un otro pasivo como darle de comer a un muñeco. Posteriormente, en el estadio que abarca de los 19 a los 26 meses observó distintos tipos nuevos de juego simbólico. Por un lado, los juegos comenzaron a implicar más rasgos animados, ergo un rol más activo, a los muñecos que acompañan el juego. Por otro lado, observó el inicio de uso de objetos sustitutos en los juegos que implican la representación de un objeto ausente. Después de los 26 meses, finalmente, los niños ya daban cuenta de la presencia de un tema o marco que organizaba sus juegos.

Lezine (1973). Abarcando el período de los 9 a los 30 meses, propuso un desarrollo similar al observado por Sinclair (1970). El primer nivel, de 9 a 12 meses consiste en actividades de manipulación de los objetos cuya meta, tal como fue señalado por Piaget, es el placer propio de la actividad sensoriomotora. En el segundo nivel, de 12 a 17 meses, los bebés empezaron a demostrar usos convencionales de los objetos. No obstante, son usos no restrictivos y de corta duración, es decir, que, por ejemplo, beber de una taza se combina con exploraciones sensoriomotoras como chupar, frotar o tirar la taza. Esto muestra la presencia de un desfase, una variabilidad en las transiciones entre los distintos niveles del desarrollo del juego. A partir de los 18 meses los usos convencionales de los objetos son más restrictivos y precisos; este

nivel, es similar al descrito por Piaget (1959/2012) como ritualización de los esquemas de acción y al referido por Sinclair (1970) acciones auto simuladas [self pretend]. De los 18 a los 24 meses, la simulación comienza a dirigirse hacia el otro, inicialmente, incluyéndolos como participantes pasivos del juego y, posteriormente, los otros comienzan a tener roles activos: prolifera la atribución de rasgos animados, como llorar, caminar, etc., a los muñecos. El siguiente nivel, de los 24 a los 30 meses, aparece la sustitución de un objeto por otro y la representación de objetos ausentes, como hacer que un cepillo es un teléfono. Lezine (1973) no explica en detalle sobre la posterior combinación de esquemas de simulación, aunque afirma que estos esquemas adquieren una mayor duración con el desarrollo.

Uzgiris & Hunt (1975). Efectuaron un estudio longitudinal sirviéndose de los niveles del desarrollo del juego postulados por Piaget (1956/2012) a través de una escala de evaluación de las conductas lúdicas de bebés de 2 a 18 meses a partir de sus respuestas a un conjunto de objetos, observados una vez por mes. De 2 a 5 meses observaron una predominancia de esquemas sensoriomotores como chupar, golpear o sacudir en las acciones con los objetos. De los 5 a los 9 meses se observaron esquemas más exploratorios de los objetos, con más inspección visual de los objetos y la aplicación de esquemas motores más complejos como montar un objeto encima de otro. Finalmente, en el tercer nivel, de los 10 a los 18 meses, sobre todo desde el 12vo mes, se observaron esquemas convencionales-sociales de acción con los objetos.

Fenson, Kagan, Kearsley y Zelazo (1976). En su estudio de diseño transversal reportaron resultados que apoyan una secuencia evolutiva de los 7 a los 13 meses que va desde acciones de relación entre objetos a acciones simbólicas con los mismos. Los bebés jugaron espontáneamente con muñecas, un juego de té, bloques y varios objetos sin uso definido. De 9 a 13 meses los autores describieron el juego como relacional no-acomodativo que involucra la asociación de dos objetos de modos no convencionales como tocar un platito con la tapa de un frasco. Antes de los 9 meses no se reportaron acciones de relación entre objetos sino esquemas simples indiscriminados con objetos singulares. A partir de los 13 meses los bebés comenzaron a mostrar juego relacional acomodativo que denota usos apropiados, convencionales, de relacionar los objetos como apoyar la cuchara en el plato. Las acciones simbólicas dirigidas a sí mismo, o auto simuladas, como beber de una taza, se observaron a partir de los 20 meses.

Zelazo y Kearsley (1977). Con un diseño longitudinal observaron bebés a los 9, 11, 13 y 15 meses jugando espontáneamente, en la presencia de su madre en rol inactivo, con un conjunto de juguetes: teléfono, juego de té, muñecas con ropa para ellas, bloques y un camión. Utilizaron tres categorías de juego mutuamente excluyentes y hallaron que de 9 a 11 meses predomina el juego estereotipado, es decir, la manipulación simple de un objeto de modo no funcional. De los 11 a los 13 meses comienza a predominar el juego relacional en el que los bebés asocian simultáneamente dos objetos usándolos de modos no funcionales, llegando a su pico en el mes 13. Por el contrario, a los 15 meses, el juego funcional, en el que los bebés usan los objetos de un modo funcional/convencional, es la actividad predominante de los bebés.

Largo y Howard (1979). Observaron el período de 9 a 30 meses para analizar la progresión de las formas tempranas de juego hacia el JS. Describieron tres categorías de juego: (i) juego exploratorio, a los 9 meses, que incluye manipulación y exploración bucal y visual de los juguetes; (ii) juego espacial, de los 15 a los 24 meses, que consiste en actividades como apilar objetos, meterlos en contenedores y armar distintas configuraciones espaciales con los objetos; (iii) juego representacional, de los 15 a los 30 meses, que incluye: a) usos convencionales de los objetos dirigidos a sí mismo, al otro o a los muñecos, b) sustitución de objetos, como utilizar un bloque como peine, y c) realizar una secuencia de acciones simuladas, como hacer dormir a los muñecos.

Ungerer, Zelazo, Kearsley y O'Leary (1981b). En un estudio transversal de los 9 a los 34 meses con sesiones de juego espontáneo, propusieron una taxonomía evolutiva de los tipos de juego. A los 9 meses el 85% fueron juegos estereotipados como chupar, tocar, agitar o golpear los objetos, y un 14% fueron juegos relacionales en los que vinculan un objeto con otro, aunque de modos no funcionales. De los 9 a los 12 meses el juego estereotipado decrece y en adelante continúa en descenso, mientras que el juego relacional a los 12 meses escala a un 39%, para luego a los 18 decrecer y mantenerse hasta los 34 meses dentro del rango de un 16-22%. El juego funcional, en el que usan y combinan los objetos de modo convencional, tuvo una frecuencia extremadamente baja a los 9 meses y fue en aumento a lo largo el segundo año de vida. De los 18 a los 24 meses se observó en un 85% de los bebés la emergencia de tres tipos distintos de JS: con sustitución de un objeto por otro, con atribución de rasgos animados a los muñecos y con uso de objetos imaginarios, como servir a una taza con una botella imaginaria. Estos tipos de JS siguen en aumento hasta los 34 meses, período en el que el JS se observó en todos los niños estudiados, aunque los autores no reportan la trayectoria evolutiva de cada tipo de JS.

Belsky y Most (1981). Con el objetivo de conocer la progresión evolutiva desde la exploración lúdica indiferenciada hacia formas de juego que suponen acciones descontextualizadas, como beber de una taza vacía, realizaron un estudio transversal con 40 bebés de los 7,5 a los 21 meses de edad (4 bebés por cada uno de los 10 grupos separados por intervalos de 1,5 meses de edad), observados en sesiones de juego espontáneo con dos conjuntos distintos de juguetes en el hogar del niño, acompañados de su madre. Los resultados alcanzados validaron una secuencia de 12 niveles de desarrollo del juego: (i) *Exploración bucal indiscriminada de objetos*. Ya presente desde el inicio del estudio muestra un descenso en la frecuencia hasta prácticamente desaparecer a los 16 meses. (ii) *Manipulación simple visualmente guiada*. También está presente desde los 7,5 meses en una frecuencia alta y continúa luego en descenso hasta el mes 16 en el que se mantiene con una frecuencia media-alta estable hasta el final del período, lo que la constituye en una actividad de peso en todo el período estudiado. (iii) *Juego funcional*, que consiste en la manipulación guiada visualmente que es apropiada para el objeto, como marcar en un teléfono de juguete. El juego funcional se observó desde el mes 7,5, sigue en aumento de frecuencia hasta alcanzar un pico a los 13,5 meses y luego decrece gradualmente sin desaparecer hasta el final del período. (iv) *Juego relacional*, en el que se ponen juntos e integran dos o más objetos, como poner una cunita sobre un teléfono de juguete. Al igual que el juego funcional, el juego relacional está presente desde el mes 7,5

y aumenta en su frecuencia hasta alcanzar un pico en el mes 13,5 y mantenerse en adelante con una frecuencia significativamente superior al período anterior. (v) *Juego funcional-relacional*, en el que se ponen en vinculación las acciones con dos objetos de modo apropiado, como situar la tacita en el platito. Hace su aparición en el mes 9 y asciende progresivamente hasta alcanzar su pico en el mes 15, para luego continuar con una frecuencia similar a la del juego relacional. (vi) *Denominación enactiva*, que se define como una aproximación a la simulación, pero sin evidencia confirmatoria, como llevarse una taza a los labios sin inclinarla o hacer sonidos de beber, o llevarse el teléfono a la oreja sin hacer sonidos de conversación, o tocar el cabello del muñeco sin hacer movimientos de peinar. Del mismo modo que el juego funcional-relacional, aparece en el mes 9 con una frecuencia baja que crece precipitadamente a los 10,5 meses y se mantiene en un rango variable de frecuencia hasta el final del período. (vii) *Juego auto simulado* [pretend self], es decir, acciones simuladas dirigidas a sí mismo con evidencias confirmatorias de simulación, como llevarse la taza a la boca, inclinarla y hacer sonidos de beber, etc. Fue observado por primera vez a los 12 meses y luego su frecuencia continúa en aumento hasta el final del período. (viii) *Juego simulado con otro* [pretend other], en el que las acciones simuladas se dirigen a otro como darle de comer a la muñeca con la cuchara, o empujar un autito haciendo sonidos de automóvil. (ix) *Sustitución de objetos*, la cual puede darse por la utilización de objetos sin uso definido de modos imaginativos -como beber de un caracol o dar de beber al muñeco con un palito como mamadera-, o bien usando un objeto de un modo distinto al cual fue previamente utilizado por el bebé -como usar un cepillo de dientes para cepillarse los dientes luego de haberlo usado para peinarse el cabello. (x) *Juego simulado secuenciado*, que puede darse por la repetición de un acto simulado con variaciones menores o por la vinculación de distintos esquemas simulados. Tanto el juego simulado con otro, la sustitución de objetos y el juego simulado secuenciado no aparecen sino hasta los 13,5 meses y siguen en aumento hasta el final del período. (xi) *Juego simulado secuenciado con sustitución de objetos*, en las que en una secuencia simulada se da la presencia de al menos una sustitución de un objeto por otro, como comer con la cuchara, luego comer con un palito. (xii) *Sustitución doble*, que se define por la presencia de dos transformaciones en la misma acción simulada como, por ejemplo, hacer que un palito es una persona y darle de beber con un caracol como taza. Tanto la simulación secuenciada con sustitución como la sustitución doble, aparecen a los 15 meses con una frecuencia muy baja y se mantienen estable hasta el final del período.

Los autores también consideraron las trayectorias evolutivas de estos tipos de juego agrupados en tres grandes grupos que correlacionaron significativamente en sus tendencias evolutivas. La exploración indiferenciada, que contiene los tipos de exploración bucal y manipulación simple, comienza con una frecuencia alta y continúa en descenso. El juego transicional, que contiene los tipos relacional, funcional-relacional y denominación enactiva, comienza con baja frecuencia, alcanza un pico en el mes 15 y luego desciende progresivamente, describiendo así una trayectoria de "U" invertida. Mientras que el grupo de juego simulado descontextualizado, que incluye la auto simulación, la simulación con otro, la sustitución y la simulación secuenciada con y sin sustitución, siguió una trayectoria opuesta a la de la categoría de exploración indiferenciada: comenzó con una frecuencia baja a partir del mes 12 y siguió en aumento hasta alcanzar un pico en el mes 21.

McCune y cols. Una de las taxonomías del desarrollo del juego mejor conocidas en el campo (Casby, 2003; Bates et al., 1979; Fein, 1981) es la presentada por Lorraine McCune y sus colegas (McCune-Nicolich, 1977; McCune-Nicolich & Raph, 1978; McCune-Nicolich, 1981; McCune, 1995; McCune & Agayoff, 2002). Las autoras distinguieron cinco niveles en el desarrollo del JS que tienen lugar a lo largo del segundo año de vida del niño, que comienza con las expresiones del niño del significado social de los objetos y culmina con un JS jerárquicamente organizado que evoca realidades ausentes con el uso de la acción presente. Los criterios para establecer los niveles fueron derivados de las descripciones de Piaget (1959/2012) aunque incluyendo estadios intermedios que no fueron señalados por él.

El nivel 1 es pre-simbólico, se observó a los 14 meses -previo al subestadio VI sensoriomotor- y comprende gestos aislados del niño de reconocimiento del uso de los objetos, documentados ya por Piaget (1959/2012) como *gestos reconocitivos o asimilación reconocedora*. Las propiedades de los objetos presentes son el estímulo para la acción y la expresión del niño parece más seria que lúdica. En el nivel 2, también observado a los 14 meses, aparecen las acciones auto simbólicas -dirigidas a sí mismo- como beber de una taza vacía. Cuando se le agregan efectos de sonidos o movimientos exagerados acompañados de una expresión lúdica se considera que el bebé es consciente de que está simulando y comparando mentalmente la situación simulada presente y la experiencia real de, por ejemplo, beber de una taza. El nivel 3 se identificó a los 16 meses, en el subestadio VI sensoriomotor, período simbólico propiamente dicho. Se trata de JS de un solo esquema pero que comienzan a involucrar otros actores o receptores de la acción más allá del propio cuerpo. McCune y sus colegas distinguen aquí entre dos tipos: (A) en donde se incluyen otros actores o receptores de la acción simbólica, como muñecas o la madre (equivalente al Tipo I A, asimilativo, de Piaget, 1959/2012); y (B) cuando el niño simula las actividades realizadas por otras personas u objetos (equivalente al Tipo I B, imitativo de Piaget, op. cit.). A los 18 meses, se observó el nivel 4, de JS combinatorio, en los que en una misma secuencia de acción puede haber combinaciones de un solo esquema o combinaciones de múltiples esquemas. En las primeras, un esquema simbólico simple es aplicado a varios actores o receptores de la acción en la misma secuencia; en las segundas, varios esquemas son vinculados entre sí en la misma secuencia, pero ésta es incoherente respecto de la convencional como, por ejemplo, cuando el niño juega a que revuelve en una ollita con la cuchara, alimenta a su muñeca y luego “sirve comida” en el plato. Piaget (1959/2012) no distingue este nivel en su clasificación.

Por último, en el nivel 5, observado a partir de 20 a 24 meses, el JS comienza a estar estructurado jerárquicamente por un plan que precede a las acciones ejecutadas, que puede o no ser indicado verbalmente por el niño. La evidencia de un plan puede darse de distintos modos: 1- el niño verbaliza lo que va a hacer, o tiene una fase de búsqueda o preparación de los objetos antes de comenzar a jugar; 2- un objeto es sustituido por otro y el niño es consciente de los múltiples significados expresados; 3- un muñeco es utilizado como si fuese un ser animado, como si pudiese actuar independientemente.

Dentro de este estadio, el juego incluye, inicialmente, actos simbólicos de un solo esquema que se diferencian en tres tipos: uno transicional, no diferenciado por Piaget, en donde se dan actividades como las descritas en los niveles 2-3 pero precedidas por un plan; Tipo A: en el que hay presencia de identificación simbólica de un objeto con otro (equivalente al Tipo II A, asimilativo, de Piaget, 1959/2012);

Tipo B: evidenciado por la presencia de identificación simbólica del cuerpo del niño con otra persona u objeto (equivalente al Tipo II B, imitativo, de Piaget, op. cit.). Posteriormente, son incluidos actos que combinan distintos esquemas simbólicos en una misma secuencia estructurada jerárquicamente por un plan que la precede. Estas escenas, a diferencia de los actos simbólicos multi-esquemas del nivel 4, tienden a ser realistas y a organizarse según el modo convencional (equivalente al Tipo III A de Piaget, op. cit.).

6.2. Estudios sobre las transformaciones en el modo de representar los objetos

Las transformaciones en el modo de representar los objetos, desde la exploración sensoriomotora hasta los usos funcionales de los objetos y la adquisición de la capacidad de evocar objetos ausentes por medio de sustituciones o gestos con objetos imaginarios ha despertado el interés de diversos investigadores a partir de los estudios piagetianos.

Rosenblatt (1975, 1977). Realizó un estudio longitudinal en el que observó una vez por mes a bebés de 9 a 24 meses jugando con un conjunto de juguetes y propuso un desarrollo con niveles secuenciados. A los 9 meses, más del 90% mostraron acciones sensoriomotoras simples con un objeto (como tocar, agarrar, golpear), lo que continúa prevaleciendo en el período siguiente, a los 12 meses de edad, con un 80% de las acciones observadas. No obstante, a los 12 meses un 10% de las acciones sensoriomotoras involucraron combinaciones no funcionales de objetos. También en ese período un 10% fueron acciones que, si bien Rosenblatt clasifica como representacional-simples, son descritas como el uso convencional de un objeto, como usar un teléfono de juguete o comer de la cuchara. A los 15 meses, los usos convencionales de los objetos incrementaron a un 20% y de los 18 a los 24 meses a más del 50%. A los 24 meses además se observó un 30% de acciones combinadas que coordinan los usos convencionales de dos objetos (como peinar el pelo de un muñeco). Rosenblatt no reportó, en el período de 9 a 24 meses, juegos que involucren la representación de objetos imaginarios o el uso de un objeto en lugar de otro.

Ungerer, Zelazo, Kearsley y Kurowski (1981a). Al igual que Rosenblatt (1975, 1977) se interesaron por los cambios evolutivos en el modo que los niños representan objetos en sus juegos de los 18 a los 34 meses. Contó con una fase de juego espontáneo con un conjunto de juguetes, seguido de una fase en la que un experimentador interactuó con el niño modelando distintas conductas que implicaban actos simbólicos, como morder un bloque como si fuese comida, a continuación, se les permitió una nueva fase de juego espontáneo. Hallaron que a los 18 meses los niños mostraron acciones de sustitución con un alto nivel de soporte físico, es decir con objetos sustitutos perceptivamente similares al objeto sustituido como utilizar un bloque como si fuese un teléfono. A los 22 meses, realizaban sustituciones con objetos perceptivamente similares, pero, en lugar de usar una acción convencional propia del objeto sustituido, lo nombraban verbalmente, como tomar un bloque cilíndrico diciendo “zanahoria”. Finalmente, a los 34 meses, los bebés mostraron acciones simbólicas con bajo soporte físico, sustituyendo con objetos perceptivamente disímiles y aplicándoles la acción convencional que corresponde al objeto sustituido, como peinarse el pelo con una mamadera. Estos resultados, que señalan que en el desarrollo de las

sustituciones los bebés van de usos de objetos sustitutos similares perceptivamente a los objetos sustituidos a sustituciones con una menor similitud perceptiva entre significante y significado, mostrando así una descontextualización creciente en su capacidad simbólica, fueron confirmados por estudios posteriores (Elder & Pederson, 1978; Casby & Ruder, 1983; Casby & Della Corte, 1987).

6.3. Estudios sobre las transformaciones en el agente del juego

Dada la importancia de la transformación de las acciones auto simuladas a las acciones dirigidas al otro como participante activo mencionadas por distintos investigadores del juego infantil (Piaget, 1959/2012; Sinclair, 1970; Lezine, 1973), se han realizado estudios enfocados en describir dichas transformaciones en el juego.

Lowe (1975). Condujo un estudio transversal sobre los cambios en el rol del agente en el juego en el período de los 12 a los 36 meses. Halló tres niveles de JS: de 12 a 18 meses las acciones no incluyen casi muñecos, sino que son usos convencionales de objetos de modo auto dirigido, como comer de una cuchara vacía; de los 18 a los 24 meses, las acciones con objetos comienzan a ser dirigidas al otro, gradualmente incorporando los muñecos, aunque éstos últimos son incorporados como compañeros pasivos de juego y hay muy escasa presencia de sustitución de un objeto por otro; entre los meses 30 a 36, comienzan los juegos en los que el otro es un compañero activo, otorgando progresivamente rasgos animados a los muñecos, y combinando varios esquemas en secuencias.

Watson y Fischer (1977, 1980). A diferencia de lo realizado por numerosos estudios previos que se basaron en la observación de juego espontáneo, Watson y Fischer utilizaron una técnica de modelado e imitación por dos razones. En primer lugar, querían que los bebés de todas las edades observadas tengan las mismas oportunidades de desplegar conductas que involucren agentes de diversa complejidad. En segundo lugar, hipotetizaron que al presentar un modelo podrían facilitar que el bebé imite conductas con el máximo de complejidad que posibiliten sus capacidades, identificando así la zona de desarrollo próximo (cf. Vygotski, 1933/1979) en la que se encuentre el bebé. En el primer estudio (Watson & Fischer, 1977) observaron 36 bebés, 12 de cada grupo diferenciados por edades 14, 19 y 24 meses. Los bebés del grupo de 12 meses mostraron más juegos con sí mismos en el rol de agente (como hacer que duermen sobre una almohada), y escasos casos de juego con otro. El grupo de 19 mostró, respecto del grupo anterior, un incremento de los juegos con un otro pasivo, como dar de comer a la muñeca. Por su parte, el grupo de 24 meses mostró, por una parte, una disminución de los juegos con el sí mismo como agente y con un otro pasivo y, por otra parte, un incremento en los juegos con sustituciones en el otro, aunque en rol pasivo -como dar de comer a un bloque-, e incremento en los juegos con un otro en rol activo, otorgando rasgos animados -como caminar, hablar o comer- a los muñecos. El segundo estudio de Watson y Fischer (1980) obtuvo resultados consistentes con los hallados en el primer estudio.

Fein y Apfel (1979). Realizaron un estudio del rol del otro en el juego comparando directamente, en la misma situación lúdica, el juego con una persona, constituida por la madre o el investigador, y con un otro

inanimado, como una muñeca. A los 12 meses, el 80% de los bebés realizaba acciones simuladas autodirigidas, como comer de la cuchara vacía, el 32% realizaba acciones simuladas dirigidas a la persona, dándole de comer a la madre o al experimentador y solo el 19 % daba de comer a la muñeca (las distintas formas de simulación no son mutuamente excluyentes, por lo que suman más del 100%). Estos resultados, fueron corroborados por Shimada, Sano y Peng (1979) y sugieren que puede ser más sencillo proyectar un esquema en un compañero vivo que en una muñeca. Según Bretherton (1984) si los bebés sitúan a una persona como receptora de un esquema simbólico antes de usar una muñeca de la misma manera, tenemos bases más sólidas para suponer que, cuando surge la acción dirigida a la muñeca, el bebé estará tratando a la muñeca como una figura humana.

6.4. Sumario

Los antecedentes sobre el desarrollo del JS en el segundo año de vida relevados hasta el momento se alinean principalmente con la organización secuencial del desarrollo propuesta por la tradición piagetiana, aunque diferenciándose en ciertos aspectos concernientes a, por ejemplo, la desaparición del juego sensoriomotor o de ejercicio con la adquisición de las formas simbólicas o las diferencias individuales en la aparición y duración de los cambios, entre otros (Fein, 1981; McCune-Nicolich, 1977). Por otra parte, hay escasos trabajos que asimilan ciertos preceptos de la postura vygotskiana, más que nada en el diseño metodológico al incluir el modelado de ciertas formas de juego por parte de los investigadores que se considera que pueden constituir una zona de desarrollo próximo para el niño (Watson y Fischer, 1977, 1980).

En la tabla 1 se presenta la secuencia de desarrollo del JS propuesta por los estudios descriptos hasta aquí, de modo comparativo con la secuencia propuesta por Piaget. Se incluyen niveles de juego que Piaget identificó en el tercer año de vida pero que decidimos incluir dado que son equivalentes a niveles de juego que otros estudios (cf. McCune, 1995; McCune-Nicolich, 1977) han observado más tempranamente en el desarrollo.

	Piaget (1959/2012)	McCune y cols.	Sinclair (1970)	Lezine (1973)	Lowe (1975)	Rosenblatt (1975, 1977)	Uzgiris & Hunt (1975)	Fenson et al (1976)	Zelazo & Kearsley (1977)	Watson & Fischer (1977, 1980)	Largo y Howard (1979)	Ungerer et al (1981a)	Ungerer et al (1981b)	Belsky y Most (1981)																																																							
0;2 a 0;5	Subestadios IV y V sensoriomotor: rituales lúdicos	Nivel 1: Esquemas presimbólicos Nivel 2: acciones autosimbólicas	Actividades de exploración de objetos: de ensamblado e instrumentales	Manipulación de objetos	Usos convencionales (no restrictivos) de objetos	Usos convencionales de objetos auto dirigidos	Esquemas sensoriomotores con objetos	Juego relacional no acomodativo	Juego estereotipado	Juego relacional	Juego exploratorio	Juego estereotipado	Juego relacional	Manipulación de objetos																																																							
0;6															Esquemas exploratorios con objetos	Acciones sensoriomotoras simples	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Denominación enactiva																																																
0;7																						Acciones sensoriomotoras combinadas	Juego relacional																																														
0;8																												Esquemas convencionales-sociales con objetos	Juego relacional acomodativo	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																				
0;9																																		Acciones representacionales simples	Juego relacional																																		
0;10																																								Acciones representacionales combinadas	Juego relacional																												
0;11																																														Si mismo como agente	Juego relacional																						
1																																																				Juego relacional																	
1;1																																																										Juego relacional											
1;2																																																																Juego relacional					
1;3																																																																					
1;4	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																																															
1;5							Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																																									
1;6													Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																																			
1;7																			Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																													
1;8																									Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																							
1;9																															Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																	
1;10																																					Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																											
1;11																																											Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																					
2																																																	Juego relacional																				
2;1																																																							Juego relacional														
2;2																																																													Juego relacional								
2;3	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																																															
2;4							Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																																									
2;5													Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																																			
2;6																			Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																													
2;7																									Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																							
2;8																															Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																																	
2;9																																					Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																											
2;10																																											Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional	Juego relacional																					
2;11																																																	Juego relacional																				

Tabla 1. Cuadro comparativo de la secuencia del desarrollo del JS postulada por Piaget y por autores pospiagetianos. En la columna izquierda se presenta la edad según la convención piagetiana: Años; Meses.

En los estudios que hemos visto hasta aquí que hay un acuerdo, compartido por otros estudios no empíricos que analizan sus resultados, en que el juego organizado a partir de la aplicación de esquemas sensoriomotores como chupar o golpear, es un precursor evolutivo necesario del JS, y comienza con acciones simples, sensoriomotoras indiferenciadas, con los objetos (Fenson, Kagan, Kearsley, & Zelazo 1976; Sinclair 1970; cf. también Inhelder, Lezine, Sinclair & Stamback, 1972; Fein & Apfel, 1979). Estos actos con esquemas sensoriomotores luego comienzan a coordinarse entre sí y progresivamente, de los 9 a los 13 meses, los esquemas aplicados a los objetos comienzan a organizarse a partir de los usos funcionales/convencionales de los objetos (Lezine 1973; Lowe 1975; Uzgiris & Hunt, 1975; Ungerer et al., 1981; Fenson et al. 1976; cf. también Rocissano, 1982). Hay bastante acuerdo en que, entre los 12 y los 14 meses, aparecen los gestos simulados dirigidos a sí mismo (Fenson et al. 1976; Rosenblatt, 1977; McCune-Nicolich, 1977; McCune-Nicolich & Raph, 1978; Fein & Apfel, 1979; Belsky & Most, 1981; McCune-Nicolich, 1981; cf. también Inhelder et al. 1972; Kagan, Kearsley, & Zelazo, 1980; Bretherton, 1984). Conforme los usos funcionales, que son aplicados de modos simples, comienzan a combinarse en secuencias, el niño, alrededor de los 15 a los 18 meses, comienza a incluir a los otros, a muñecos y a personas en sus acciones simuladas, inicialmente a otros en un rol pasivo (Lowe, 1975; Watson & Fischer, 1977; McCune-Nicolich, 1977; cf. también Inhelder et al., 1972; Wolf, 1982) y aproximadamente de los 18 a los 24 meses, atribuyendo rasgos animados y de agencia a los otros, especialmente a los muñecos (Lezine, 1973; Lowe, 1975; Watson & Fischer, 1977; Ungerer et al., 1981; Belsky & Most, 1981; cf. también Inhelder et al. 1972; Wolf, 1982). Las acciones simuladas paulatinamente se organizan en secuencias de acciones que imitan las de la vida cotidiana como cocinar, hablar por teléfono o cuidar al bebé (Belsky & Most, 1981; Fein, 1981).

El carácter simbólico de los juegos, de acuerdo a los estudios relevados hasta el momento, se evidencia a partir de las transformaciones en el rol del agente y por la aparición de sustituciones en el uso de los objetos. Esto va en consonancia con los 4 aspectos que, según Fein (1981), se identifican en el modelo piagetiano del desarrollo que conduce al JS: (i) la descontextualización del comportamiento, (ii) la combinación secuencial de esquemas, (iii) el cambio de sí al otro en la referencia, y (iv) la sustitución de un objeto por otro. Hay autores que sugieren (Casby, 1991a, 1991b, Fein, 1979b, 1981; Bates et al., 1979; Inhelder et al., 1972; Fenson, 1984) que los últimos dos aspectos pueden concebirse como el producto de la descentración y la descontextualización, respectivamente. Mientras que los cambios en el rol del agente se incrementan precipitadamente entre los 14 y los 19 meses (Lowe 1975; cf. también Fein & Apfel, 1979; Inhelder et al. 1972;), la presencia de sustituciones de un objeto por otro es muy baja de los 14 a los 19 meses e incrementa acentuadamente de los 19 a los 24 meses

(Sinclair, 1970; Lezine, 1973; Lowe, 1975; Jeffree & McConkey, 1976; Watson & Fischer, 1977, 1980; Fein, 1981; Ungerer et al., 1981; Belsky & Most, 1981; McCune-Nicolich, 1977; McCune-Nicolich & Raph, 1978; Largo & Howard, 1979; McCune-Nicolich, 1981; McCune, 1995). Las sustituciones inicialmente son entre objetos perceptivamente similares para luego comenzar a sustituirse entre sí objetos más disímiles (Ungerer, Zelazo, Kearsley & Kurowski, 1981; Elder & Pederson, 1978; Casby & Della Corte, 1987; Casby & Ruder, 1983). Alrededor de los 24 meses surge la sustitución doble (Fein, 1975b) y en el tercer año de vida continúan proliferando.

6.5. Limitaciones de la perspectiva piagetiana: el viraje interaccionista

Para la perspectiva de Piaget, la sustitución de objetos en el JS refleja el desarrollo de la representación en el niño que, junto con el dibujo, el lenguaje, la imitación diferida y la imagen mental, constituyen las manifestaciones de la función semiótica, porque suponen la diferenciación entre un significante que se refiere a un significado (Piaget & Inhelder, 1967/1997). Según O'Connel y Bretherton (1984), la preocupación que numerosos investigadores del desarrollo psicológico infantil han mostrado por el JS deriva de esta idea piagetiana (Cf. Fein, 1975a; Fein & Apfel, 1979; Franklin, 1973; Jeffree & McConkey, 1976; Lowe, 1975; McCune-Nicolich, 1981; Overton & Jackson, 1973; Watson & Fischer, 1977). Con todo, la génesis de la función semiótica, propuesta por Piaget ha sido criticada, entre otros aspectos, por su indiferenciación entre simbolización y representación (Bates, 1976; Rivière, 1984/2003; Rodríguez & Moro, 1998). En términos de Wolf y Gardner:

"[l]a concepción original de la función semiótica debe escindirse en dos capacidades evolutivas relativamente independientes: la representación y la simbolización. La representación, o capacidad de reconstruir o recordar la información para guiar la conducta, parece darse antes y da lugar a diversos fenómenos: la permanencia objetual, anticipaciones en solución de problemas, y conocimiento almacenado del espacio. La simbolización es un proceso que es diferente de esta capacidad de recordar o de guiar la experiencia por medio de una imagen o plan interno: es la capacidad de convertir esa información en formas observables, que se refieren a la experiencia, y no se limitan a guiarla" (1981, p. 295 citado en Rivière, 1984/2003).

Bates y cols. (1979), en un estudio longitudinal con niños de 9 y 13 meses, hallaron que los índices de imitación, juego y uso de instrumentos eran buenos predictores del desarrollo de la comunicación gestual y el lenguaje, mientras que los de permanencia objetual y relaciones espaciales no lo eran. El desarrollo del juego era el más relacionado con el desarrollo de los símbolos gestuales y lingüísticos. Estos resultados indican que es necesario distinguir el desarrollo de la capacidad simbólica del desarrollo de las competencias de representación subyacentes a la "construcción de lo real", de un espacio objetivo con objetos permanentes.

La crítica pone en evidencia la necesidad de tomar en consideración la doble función que tienen los símbolos para dar cuenta de su ontogénesis: una función representacional y una función comunicativa (Bates, 1979). El enfoque piagetiano se centró casi exclusivamente en la primera, por lo que se ha puesto en juicio su “solipsismo epistemológico” (Wallon, 1942, Lock & Brown, 1981, Jalley, 1981, citados en Rivière, 1984/2003; Rodríguez & Moro, 1997; Español, 2004).

Mussatti (1986) señala que:

“La hipótesis piagetiana de que la adquisición de la representación por parte del niño subyace tanto en el desarrollo de la conducta de juego simbólico [pretend play] como en la adquisición de nuevos usos del lenguaje puede desglosarse y extenderse ya que los procesos evolutivos de descontextualización y convencionalización se han encontrado también en el desarrollo de la comunicación preverbal en el niño” (p. 50)

En efecto, Bruner (1976) señala que ambos procesos, de descontextualización y convencionalización se puede observar en los gestos deícticos del bebé hacia el final del primer año de vida, e incluso antes de ello la convencionalización está presente en los formatos de interacción lúdica que estructuran los intercambios entre adulto y bebé desde los primeros meses de vida y guían las emergentes capacidades comunicativas del bebé (Bruner, 1981).

Aquí podemos también considerar los influyentes trabajos de Bates y sus colaboradores sobre los aspectos intersubjetivos fundamentales que están involucrados en la emergencia de la comunicación gestual en el período preverbal, trabajos en los que nos hemos detenido más arriba (Bates, Camaioni & Volterra, 1975; Bates, 1976; Bates, Benigni, Bretherton, Camaioni & Volterra 1977). Asimismo, Bates (1979) señala que la comprensión y producción de gestos deícticos suponen un cierto grado de convención, en tanto lo que caracteriza a un acto ilocutivo es su carácter público y convencional y que tal carácter se lo otorga la comunidad que establece el acuerdo que, en los inicios de la comunicación intencional está constituida por el niño y los adultos de su entorno. Según la autora, la presencia de acciones ritualizadas es lo que permite inferir que el niño reconoce el carácter convencional de la comunicación. En este sentido, se ha señalado ampliamente la importancia crucial de considerar los marcos comunicativo-interactivos del desarrollo de los símbolos, que fueron dejados a un lado por la perspectiva piagetiana.

Ya en 1942, Wallon (citado en Rivière, 1986/2003) había insistido en la necesidad de reconocer la función organizadora que tienen en el desarrollo las formas de acción sobre el otro y por medio del otro, es decir, las emociones, según como las concebía Wallon. Asimismo, Wallon señaló la importancia fundamental de las “anticipaciones” de respuesta a índices con expresiones emotivas para el desarrollo posterior de la representación (citado en Rodríguez, 2006). Siguiendo esta línea, el estudio clásico de Werner y Kaplan (1963) establece que la construcción del símbolo

lúdico se da a partir de un “distanciamiento” progresivo entre los distintos elementos que entran en juego: distanciamiento entre el emisor y el receptor; entre el vehículo significante y el objeto significado; entre el emisor y el vehículo significante. Los autores atribuyen el desarrollo del pensamiento simbólico y del lenguaje a la tendencia humana de hacer movimientos y sonidos en respuesta a las actividades de los objetos y las personas en el entorno (McCune y Agayoff, 2002).

En esta misma línea, Donald (1991, 2013) desde una teoría comprensiva de la evolución de la cognición humana, atribuye esta tendencia al mecanismo representacional arcaico de la mimesis, construido por procesos de adaptación en especies tempranas de homínidos en el período de los 0.5 a 4 millones de años atrás, cuyo origen se rastrea hasta nuestros ancestros comunes los *Australopithecus* y alcanza su pico en los *Homo erectus* como un estadio prelingüístico del desarrollo filogenético de la comunicación y la representación. Un acto mimético consiste “en una performance que refleja la estructura de los eventos percibidos del mundo” (Donald, 2013, p. 169. La traducción es nuestra) y posee tres manifestaciones conductuales: (i) el ensayo de las habilidades, en el que el actor imagina y reproduce performances previas con el fin de perfeccionarlas; (ii) la mímica, en el que los patrones de acción, generalmente de los otros, son reproducidos como, por ejemplo, un niño que simula actuar como un cachorro; y (iii) la gestualidad no lingüística, en la que la acción comunica una intención a través de la semejanza -por ejemplo, imitar una expresión facial de disgusto. Una consideración clave en esta teoría es que la mimesis humana no es específica de una modalidad, como, por ejemplo, el canto de los pájaros, ni se limita a un solo dominio cognitivo, sino que

“[e]xplota todo el cuerpo como recurso expresivo en cualquier dominio comunicativo, incluidos el emocional, el locomotor y de acciones orientadas a objetos. El epítome de la expresión mimética en los humanos modernos es probablemente el arte de la danza, o la actuación, donde todo el cuerpo se utiliza para retratar a los personajes de un escenario” (Donald, 2013, p. 182).

Nelson, Plesa y Henseler (1998), retomando la perspectiva de Donald, sostiene que es el mecanismo representacional de la mimesis lo que posibilita que el niño realice secuencias de juego simbólico, en las que, por ejemplo, representa el rol de la madre cocinando alimentos.

Siguiendo a Werner y Kaplan (1963), en la conducta de imitación se puede observar este progresivo distanciamiento entre la expresión gestual representada y el contenido presentado, que eventualmente conduce a la imitación diferida. Ahora bien, este último fenómeno “presupone la liberación de la representación gestual del contenido presentado concretamente; en otras palabras, que la representación gestual tenga lugar en ausencia de un contenido concreto implica que debe ser activado y regulado por algún tipo de modelo o ‘esquema’ interno” (p. 91). Este distanciamiento ocurre del mismo modo en el JS, en donde se puede ver el distanciamiento

creciente en la habilidad de utilizar medios de representación cada vez menos realistas, hasta el punto cúlmine de los “gestos vacíos”, o gestos sin objeto, no presentes en animales no-humanos (Mitchell, 2002). Es fundamental el giro propuesto por Werner y Kaplan en el desarrollo simbólico, en el que el distanciamiento entre significado y significante involucrado en el JS, ya postulado por Piaget, involucra un distanciamiento correlativo entre emisor y receptor y entre emisor y el vehículo significante. En este sentido, no podemos comprender el desarrollo simbólico sin considerar el contexto comunicativo-interactivo del niño con sus compañeros sociales. Como veremos en adelante, a principios de los '80, los estudios del desarrollo simbólico infantil se han inclinado a posiciones más cercanas a las de Vygotski (Rivière, 1984/2003), para el cual todas las funciones superiores se originan como relaciones entre personas (Vygotski, 1931/2000).

7. Estudios empíricos sobre el desarrollo del juego desde perspectivas interaccionistas

El viraje en el modo de conceptualizar el juego, que se identifica a partir de los '80 del siglo pasado, incide en los diseños metodológicos y el recorte de las unidades de análisis de los estudios empíricos. Este viraje se puede reconocer en estudios realizados por autores que, anteriormente, identificamos dentro de la línea pospiagetiana (Fenson, 1984; McCune et al., 1994), hecho que señala la importante influencia de las perspectivas interaccionistas en el estudio del JS. A continuación, reseñaremos una muestra significativa de estudios alineados con dicho viraje hacia perspectivas interaccionistas y ofreceremos en la § 7.1 un sumario de sus resultados.

Veneziano (1981). En un estudio longitudinal con 6 bebés observados de los 10 a los 16 meses, proporcionó evidencia de una relación evolutiva recíproca entre el desarrollo de acciones convencionales con objetos en el JS y la creciente convencionalización de los sonidos/palabras en la comunicación entre niños y adultos. En su estudio propuso una categorización observacional que distingue entre representación y simbolización en el juego que creemos conveniente repasar aquí. La acción simple de llevarse la cuchara a la boca, si bien se considera como un uso convencional, no se consideró como evidencia suficiente de simulación [pretend] sino que debía aparecer la secuencia completa de llevar la cuchara al platito y luego llevarla a la boca (ya sea propia o de otra persona) para ser considerada como simulación, lo cual da cuenta de un criterio extensivo para distinguir las acciones simuladas. Aún con los objetos presentes en el contexto inmediato del niño se considera la presencia de la capacidad de representación en esta secuencia simulada dado que es una conducta realizada fuera del contexto habitual de comer realmente e implica, según el autor, una representación de la comida ausente para que sea llevada a cabo correctamente. En cambio, cuando el bebé usa un palito como una cuchara para comer y completa toda la secuencia simulada antedicha, la actividad adquiere el carácter de simbólica dado que el bebé está sustituyendo un objeto por otro. El autor halló relaciones recíprocas entre el desarrollo de la

convencionalización de las acciones lúdicas y de los sonidos, algunos más similares a palabras, utilizados por los bebés en las situaciones de juego observadas.

O'Connell y Bretherton (1984). En un estudio longitudinal con 30 bebés de los 20 a los 28 meses, realizaron sesiones de juego solitario en los hogares -en presencia de la madre, aunque siendo entrevistada por el investigador- y en sesiones de juego interactivo con la madre en el laboratorio. Se categorizó como JS a los episodios que involucren simulación o "actuar como si". Incluye algunos pocos casos de usos convencionales o funcionales de objetos como empujar un autito de juguete (cf. gestos de reconocimiento en McCune-Nicolich, 1977). También en la categoría JS se incluyen acciones con sustitución de objetos (como usar un bloque como una cama), el uso de un agente independiente (hacer como si los muñecos caminasen o hablasen) y formas más generales de actividad simulada como sentar varios muñecos a comer en la mesa. A los 28 meses el JS se halló significativamente más frecuente que a los 20 meses. Además, los bebés mostraron una mayor diversidad de juegos cuando jugaban en interacción con la madre que jugando solos con los mismos juguetes. Asimismo, el juego del bebé es afectado por la guía materna diferenciadamente en función de la edad: a los 20 meses se observó mayor diversidad de juego exploratorio y combinatorio (no-funcional), mientras que a los 28 meses una mayor diversidad de JS. Los autores consideran que esto apoya la hipótesis vygotskiana sobre la importancia de la guía para el desarrollo del JS.

Fenson (1984). Encontró resultados similares a los hallado por O'Connell y Bretherton (1984) en el período de los 20 a los 31 meses, observando el juego con y sin el modelado de un experimentador con un set de juguetes. Halló una mayor frecuencia de JS posterior al juego modelado por el experimentador. Específicamente, fueron mayores las frecuencias de las acciones dirigidas a otro pasivo, las acciones con objetos, las sustituciones y las combinaciones de esquemas múltiples.

Mussatti (1986). En un estudio longitudinal de caso único de los 18 a los 32 meses de una niña en contexto de juego con un adulto, identificó usos comunicativos de los gestos simulados en el juego de la bebé, así como también cambios evolutivos recíprocos en los roles del lenguaje y de los gestos que expresan el carácter simulado de sus acciones lúdicas en el contexto interactivo.

Zukow (1986). En un estudio transversal, examinó la relación entre la interacción entre el bebé y su cuidador y la emergencia del JS en el período de una palabra. Partiendo de la perspectiva vygotskiana sobre la importancia de la interacción social como fuente para la adquisición de conocimiento del mundo por parte del bebé, observó a 6 bebés en condición de interacción y de no interacción con su cuidador. Zukow se diferencia de otros autores que señalan la presencia de simbolización en el juego cuando se realizan actos simulados como situar una cuchara vacía en la boca de la muñeca (Fein, 1979a), y plantea que tal conducta podría tratarse de un simple despliegue de conocimiento cultural del uso convencional del objeto (Elkonin, 1971).

En su estudio, Zukow (1986) propone una categorización del juego, no a partir de su nivel de simbolización, sino en función de su grado de conocimiento cultural. En el nivel 1, la actividad del bebé está predominantemente enfocada en la manipulación sensorial inespecífica de sí mismo o de objetos; aquí

incluye tanto la repetición no interactiva de secuencias de esquemas de chupar y golpear como los juegos de arousal [arousal games] que involucran la imitación y variación secuencial de vocalizaciones y acciones físicas (Stern, 1977/1983); véase cap. 2, § 4.2, juego social temprano). En el nivel 2, predomina la manipulación específica de las propiedades intrínsecas de los objetos, como rodar la pelota o encajar cajas. No parecen secuencias de actividades de la vida cotidiana, pero sirven de medios para explorar las acciones que posibilita cada objeto. Generalmente estas *affordances* de los objetos primero se observan cuando el cuidador modela o demuestra los usos culturalmente apropiados de los objetos (cf. Belsky et al., 1980), aunque los bebés pueden también descubrirlos por sí solos (cf. McCune-Nicolich, 1977). En el nivel 3, muestran usos convencionales fragmentarios o rutinizados de objetos en actividades culturalmente reconocibles, propias de la vida cotidiana. Usualmente son imitaciones de la actividad del cuidador, aunque algo torpes, por lo que no denotan la comprensión de la dimensión simbólica de, por ejemplo, dar de tomar con la taza vacía asumiendo que posee líquido imaginario. Finalmente, en el nivel 4, aparecen los usos improvisados de objetos coherentes con actividades culturalmente reconocibles. Aquí el bebé suele iniciar la actividad y le introduce variaciones, como llevarse el teléfono a la oreja, marcar, esperar un momento y comenzar a “hablar”.

La autora halló que en los bebés de 9 y 13 meses los juegos más frecuentes en situación no interactiva correspondieron al nivel 1 y en menor medida al nivel 2, con escasísimos casos de nivel 3; mientras que en situaciones interactivas los juegos de niveles 1, 2 y 3 tuvieron frecuencias similares, con algunos casos de juegos de nivel 4. Los bebés de 15, 17 y 19 meses, en situaciones no interactivas mostraron una frecuencia significativamente mayor de juegos de nivel 1 y 2 que los de 9 y 13 meses en situación no interactiva; mientras que, en interacción con su cuidador, los juegos de nivel 3 fueron de tres a casi cuatro veces más frecuentes que los de otros niveles, seguidos en frecuencia por los de nivel 4 y luego los de nivel 2. Finalmente, los bebés de 22 meses, en la situación no interactiva mostraron juegos de todos los niveles de conocimiento, con predominancia del nivel 1; mientras que en la situación interactiva predominaron significativamente juegos de niveles 4, seguidos de los de nivel 3. Por lo tanto, concluye que el desempeño del bebé, sobre todo desde los 15 meses en adelante, fue más avanzado durante las secuencias interactivas en la zona de desarrollo próximo (Vygotski, 1933/1979), que en las secuencias no-interactivas, del nivel de desarrollo actual.

Slade (1987). Realizó un estudio para conocer los efectos del involucramiento materno en el desarrollo del JS en 16 díadas de los 20 a los 28 meses del bebé. Encontró que tanto el nivel de JS, retomando el esquema de McCune-Nicolich (1977), como la duración de los episodios de JS incrementaba cuando la madre estaba disponible para jugar. Específicamente, este efecto se observó cuando la madre interactuaba activamente en el juego del bebé o sugería explícitamente modos de jugar, así como también cuando participaba comentando verbalmente lo que el bebé hacía.

Tamis-LeMonda y Bornstein (1991). En una investigación longitudinal observando 45 bebés a los 13 y a los 20 meses jugando con sus madres, hallaron que el nivel de sofisticación del JS entre madre y bebé se desarrolla de modos similares. Para caracterizar tanto el juego de los bebés como las propuestas de las

madres, utilizaron un código de observación que consta de 8 niveles de juego, que comienzan desde la exploración sensoriomotora de objetos y avanza hasta niveles más sofisticados de JS. Los primeros 4 estadios son considerados no-simbólicos: (i) *actividad funcional unitaria* (producción de un efecto singular a un único objeto) como marcar el teléfono; (ii) *combinatorio inapropiado* (yuxtaposición inapropiada de dos o más objetos) como poner una pelota sobre un autito; (iii) *combinatorio apropiado* (yuxtaposición apropiada de dos o más objetos), por ejemplo, ponerle la tapa a una tetera; (iv) *juego transicional* (aproximación a la ficción pero sin evidencia confirmatoria), como, por ejemplo, llevarse a la boca una taza vacía pero sin hacer sonidos de beber o echar la cabeza hacia atrás. Los siguientes 4 estadios son considerados como simbólicos: (v) *simulación autodirigida*, por ejemplo, tomar de la taza vacía haciendo sonidos de tomar; (vi) *simulación dirigida a otro*, como besar, alimentar o abrazar al muñeco; (vii) *simulación secuencial*, en donde se vinculan dos o más acciones simuladas; y (viii) *simulación con sustitución de objetos*, por ejemplo, simular que un bloque es un pedazo de naranja. Los autores concluyeron que en las díadas donde las madres se involucraban con mayor frecuencia en JS, los bebés también se involucraban con mayor frecuencia en JS a los 13 y los 20 meses, tanto en respuesta a las solicitudes o demostraciones de sus madres como en sus juegos espontáneos. Además, el JS espontáneo a los 20 meses tenía una frecuencia significativamente mayor que a los 13 meses, aun cuando se observó cierta estabilidad en el juego materno, lo cual señala que los infantes pueden continuar explorando e interactuando con los objetos de modos que guían el aprendizaje de forma independiente a las experiencias didácticas explícitas (Cf. Rogoff, 1990).

McCune et al. (1994). Observó el juego en la díada madre y bebé entre los 9 y los 24 meses para conocer el carácter de la regulación mutua entre compañeros de juego y examinar además las diferencias individuales. Concluyen que ambos compañeros de juego tienen un rol significativo en la regulación de su interacción de modo que incide en la forma que adquieren los juegos y el nivel de responsividad que se genera entre ambos.

Stilson y Harding (1997). Efectuaron un estudio longitudinal de las interacciones lúdicas madre-bebé de los 18 a los 40 meses, utilizando el modelo de Construcción de Opciones desarrollado por Harding y sus colegas (Harding, Kromelow, Stilson & Touris, 1995; Harding, Weissmann, Kromelow & Stilson, 1997) que se basa en parte en una integración de las teorías de Piaget y Vygotski, y propone que ciertos comportamientos iniciados por la madre se pueden identificar como facilitadores o inhibidores de la capacidad del bebé para realizar elecciones sobre su propio comportamiento. Stilson y Harding (1997) utilizan una modificación de este modelo y propusieron que las afirmaciones del comportamiento del bebé y las demostraciones, sobre cómo debería realizarse determinada acción, verbales o no verbales, son promotoras de las opciones a elegir por el bebé. Mientras que las correcciones, en la que la madre manifiesta desaprobación sobre el modo en que está interactuando el bebé, y la reubicación o cambio de posición de objetos son conductas maternas limitantes de opciones para el bebé. Encontraron que las conductas maternas promotoras de opciones a los 18 meses se correlacionaron significativamente con el JS del bebé tanto a los 18 como a los 40 meses. En cambio, las conductas limitantes de opciones a los 40

meses se hallaron significativamente correlacionadas con una alta incidencia de juego no simbólico a los 40 meses. Esto condujo a Stilson y Harding a concluir que los contextos sociales limitadores de opciones pueden interferir con la capacidad de los niños de 40 meses para participar en el JS, incluso cuando se observaron las habilidades cognitivas necesarias para el JS a los 18 meses.

Baudonniere et al. (2002). Realizaron un estudio transversal-longitudinal con bebés de 15 a 19 meses en el que observaron tres manifestaciones de la función simbólica infantil: la noción de objeto permanente, el reconocimiento de sí mismo en el espejo y el JS. El objetivo de los autores fue determinar si la adquisición de estas tres manifestaciones de la función simbólica depende netamente de factores madurativos o puede por el contrario adquirirse por aprendizaje. Para ello diseñaron un procedimiento de evaluación periódica con test simbólicos -a partir del modelado de conductas por parte del experimentador- a modo de evaluar si existe un efecto de aprendizaje test-retest. Concluyeron que el patrón de desarrollo de las tres manifestaciones de la función simbólica indagadas responde mejor a un modelo de aprendizaje que a uno madurativo y que a los 16 meses hay un período sensitivo para el aprendizaje por medio de los tests simbólicos. El reconocimiento de la propia imagen en el espejo y el JS emergen de modo simultáneo. Los investigadores franceses afirman que esto se debe a que requieren de una misma habilidad de operar con representaciones desacopladas, es decir, con la habilidad de operar simultáneamente con representaciones primarias (por ejemplo, el gesto simbólico) y secundarias (el objeto evocado).

Noll y Harding (2003). Realizaron un estudio longitudinal del juego entre madre y bebé de los 12 a los 47 meses con el fin de extender los resultados de la indagación realizada por Stilson y Harding (1997). Partiendo también de una lectura vygotskiana que considera el andamiaje parental de las capacidades simbólicas, examinaron la consistencia de los efectos de la co-construcción de elecciones en los comportamientos, para conocer cómo los diferentes estilos de interacción social promovidos por la madre impactan favoreciendo o no la adquisición del JS. Al igual que Stilson y Harding (1997), los autores hallaron que cuando la madre utiliza un estilo que promueva opciones de juego en el niño (principalmente aquellas intervenciones que afirman o aprueban las elecciones realizadas por el niño), favorecen el desarrollo de JS. Mientras que las intervenciones maternas que limitan las opciones del niño, favorecen al juego no simbólico.

7.1. Sumario

Los trabajos empíricos relevados en la presente sección constituyen ejemplares representativos de lo que identificamos como el progresivo viraje que sufrió, desde principios de los '80, el estudio del JS hacia una perspectiva social-interactiva del desarrollo del JS en la primera infancia. Tal como señaló Smith (2002) con respecto a la tendencia a indagar el vínculo del JS con otras funciones psicológicas, en los estudios reseñados se han recortado diversos aspectos o funciones ligadas a los marcos interactivos que podrían motorizar o influir el desarrollo del JS y que, dada su

diversidad, dificultan una lectura de conjunto que permita establecer acuerdos en torno a una secuencia, como la que señalamos en los estudios pospiagetianos y que ilustramos en la Tabla 1. De todos modos, la categorización del juego que proponen Tamis-LeMonda y Bornstein (1991), está en continuidad con los elementos y la secuencia evolutiva identificada por los estudios pospiagetianos. Además, el estudio de Zukow (1986) propone enfocar la categorización de la complejización del JS en términos del nivel de conocimiento cultural que involucran, señalando el carácter constitutivo de las interacciones sociales mediadas por herramientas culturales en dicho desarrollo.

En este sentido, el resultado más interesante de esta muestra de estudios es la relación de implicancia recíproca que hay entre los contextos interactivos y el desarrollo del JS (McCune et al., 1994) a partir de distintos aspectos, como la convencionalización de las acciones y de los sonidos dirigidos al compañero de juego (Veneziano, 1981), la diversidad de juego favorecido por la guía materna en función de la edad (O'Connell y Bretherton, 1984) y el nivel de complejidad simbólica y de duración temporal del juego en contextos donde la madre se muestra disponible (Tamis-LeMonda & Bornstein, 1991; Slade, 1987). Asimismo, en el nivel de complejidad del JS se distinguió también una mayor influencia en las acciones dirigidas a otro pasivo, en las acciones con objetos, en las sustituciones y en las combinaciones de esquemas múltiples (Fenson, 1984), así como también en los roles del lenguaje y en el carácter simulado de los gestos en contextos interactivos (Mussatti, 1986). Asimismo, se ha identificado un período sensible entre los 15 y los 16 meses para el aprendizaje de aspectos simbólicos del juego (Zukow, 1986; Baudonniere et al., 2002) y se ha señalado que los contextos interactivos promotores de opciones de juego favorecen el nivel actual de JS y correlacionan con el nivel de complejidad posterior de JS (Stilson y Harding, 1997; Noll & Harding, 2003).

8. El contexto social-interactivo en el juego

Dada la importancia del contexto social-interactivo en el desarrollo del juego que fue sistematizada progresivamente gracias a distintos trabajos realizados principalmente desde principios de los '80, se han elaborado distintas teorías tendientes a profundizar en su comprensión. Desde el punto de vista de Levine (1988) el juego es un aspecto de la relación progenitores-niños que contribuye directamente en su desarrollo emocional y socio-cognitivo. La autora desde una lectura vygotskiana considera que esto es gracias al andamiaje que ofrecen las habilidades parentales para traducir las expresiones personales del bebé en símbolos compartidos socialmente. Propuso además que las diferencias en el juego entre adulto e infante reflejan diferencias en estilos de parentalidad que tienen distintos impactos en el desarrollo. A

partir del modelado y la instrucción, los progenitores favorecen que el niño adquiera el conocimiento necesario para representar roles socio-dramáticos. En este sentido, el adulto funciona también como una *audiencia* del juego del niño, facilitando así la motivación y el compromiso con la representación simbólica de este último.

Por su parte, Nelson y Seidman (1984) proponen que el JS está organizado a partir del uso de *scripts* [guiones] que se adquieren en contextos participativos. La noción de *script* propuesta por Nelson, designa esquemas de eventos de la vida cotidiana (Nelson & Gruendel, 1981) que permiten organizar las relaciones dinámicas entre agentes, receptores, objetos y acciones que componen la interacción social del día a día (Nelson, 1981). Nelson (1981) propuso que los *scripts* o esquemas de eventos pueden constituir una organización de primer orden sobre la cual otras estructuras/procesos cognitivos (tales como jerarquías taxonómicas, roles y estrategias de resolución de problemas) se derivan. Tal perspectiva, a diferencia de la teoría piagetiana (cf. Inhelder et al., 1972), atribuye gran importancia a la representación figurativa como base para la construcción del pensamiento operativo.

Los *scripts* constituyen un conocimiento que cobra un rol fundamental en el juego con otro, sobre todo con pares no adultos, en el que es necesario establecer, entre jugadores, un mundo de conocimiento compartido, ya sea en la simulación de situaciones de la vida cotidiana fuera de su contexto [pretend] y más aún en la creación de un mundo de fantasía compartido [make-believe]. Los *scripts*, en tanto están compuestos de una secuencia de actos organizados en torno a metas, especificando los roles de cada actor, los objetos involucrados y las escenas representadas, son buenos candidatos para cumplir esa función.

Mitchel (2002), asegura que la noción de *script* es más adecuada que la de meta-comunicación propuesta por Bateson (1972/1998), para caracterizar las acciones simuladas [pretend] dado que la simulación consiste en la puesta en acto de acciones del repertorio experiencial del individuo, o de imitaciones de modelos de sus congéneres, sacadas de su contexto habitual que, para que puedan ser comprendidas como simuladas por un observador externo, requieren de un modo compartido de organizar la acción, es decir, requieren el uso de *scripts*. Bretherton (1984) enfatiza en la idea de que los *scripts* no son sólo modelos cognitivos sino cognitivo-afectivos, recuperando la perspectiva de Kreye (1984). Kreye argumenta que los *scripts* son esquemas de eventos, es decir una conducta organizada secuencialmente sobre la base de significados en su contexto. La significancia de un evento se define en términos de la experiencia previa. Dada la condición de inmadurez prolongada que caracteriza a la especie humana (Bruner, 1972), en la infancia temprana la experiencia se organiza en torno a la interacción adulto-niño, donde los padres pueden estructurar la estimulación en torno a las

capacidades crecientes del bebé. Los formatos de interacción lúdica adulto-bebé (Bruner, 1976), así como la dinámica propia de la intersubjetividad primaria documentada por Trevarthen (1982) constituyen las experiencias sociales que van configurando los significados compartidos en la infancia temprana. En este sentido, Bretherton (1984) argumenta que si los *scripts*, en tanto modelos cognitivo-afectivos sirven para interpretar los eventos del mundo real y planificar la acción futura, deben reflejar la estructura espacio-temporal-causal de ese mundo, la cual debe incluir también las metas y las motivaciones de los actores y receptores implicados, tanto como la causalidad física.

En la búsqueda de integrar complementariamente las perspectivas de Piaget y Vygotski, Goncü y Gaskins (2010) conceptualizan el JS como una actividad interpretativa e intersubjetiva en la que los niños, en interacción con sus congéneres, comienzan a separar las experiencias afectivamente significativas con otros de sus contextos ordinarios para ponerlas bajo su propio control, lo cual permite el desarrollo de la conciencia. Sostienen que, si bien tanto las formulaciones de Vygotski como las de Piaget implícitamente reconocen que estas experiencias conducen tanto el contenido del JS como la motivación de los niños a jugar, no terminan de articularlo explícitamente en sus teorías.

Señalan además que existen tres modos distintos en los que el JS es “social”. Primero, en tanto las motivaciones o intereses “individuales” o “personales” del niño en el contenido del JS se construye en las experiencias emocionalmente significativas con otros (véase *supra* la investigación ejemplar de Gaskins [1996, 1999] que compara niños occidentales y niños mayas yucatecos). Considerar seriamente este punto “*sugiere que los antecedentes afectivos del juego simbólico infantil provienen de las interacciones con otros culturalmente situadas acumuladas a lo largo del tiempo*” (p. 52). Segundo, el JS es social en la elección de los objetos de juego y su uso representativo. Es decir, qué objetos, cuántos están disponibles y cómo deben usarse en el JS varía según los contextos culturales y sociales. Tercero, el JS es social en tanto los contenidos que el niño representa son negociados durante el juego con sus compañeros en un compromiso compartido de experiencias, ideas, valores y conocimientos. El JS es, en este sentido, un contexto de desarrollo proximal que no requiere necesariamente de un partenaire más competente.

En esta misma línea, Kavanaugh (2010) argumenta que los distintos contextos sociales, constituido por los padres, madres y hermanos mayores insertos en una cultura particular, tienen un fuerte impacto en el JS que desarrollan los niños. Específicamente, la presencia de un lazo afectivo de calidad en la díada junto con un rol activo del compañero de juego, favorecen la frecuencia y la complejidad del JS, sobre todo, en los niños menores de dos años, quienes no suelen iniciarlos tan a menudo. El rol activo incluye tanto la iniciación como el mantenimiento

de escenarios de ficción, que pueden producirse verbal o no-verbalmente. Ello supone no sólo percibir el contenido temático de la escena representada (v.g. reconocer si el niño está evocando un cepillo de dientes o un peine por medio de cierto gesto) sino también percibir y acompañar la temporalidad y los turnos del formato interactivo con el otro.

En efecto, Feldman (1997) encontró que la regulación afectiva del bebé en conjunto con la sincronía y el entonamiento materno adquieren, durante el primer año de vida, una organización en secuencias afectivamente coherentes que es precursora de la competencia simbólica a los 2 años. El desarrollo de la capacidad de autorregulación afectiva del bebé, en términos de los cambios en los niveles de activación en situaciones de juego social con la madre, tiene un rol clave en el desarrollo de la comunicación y la intersubjetividad. Siguiendo la perspectiva de sistemas dinámicos en psicología, Feldman afirma que estos procesos de atención-desatención del bebé hacia la interacción social se organizan temporalmente de modo estocástico -i. e., siguiendo parámetros no-deterministas, aunque no-azarosos, en donde simultáneamente tiene lugar la acomodación al estímulo social-ambiental y la asimilación de éste al flujo emocional propio del bebé. Esta capacidad se empareja con la sincronía y el entonamiento afectivo materno (véase cap. 2) en secuencias de “ritmos” interactivos, que son un importante precursor de la capacidad simbólica en el juego a los dos años.

Por su parte, Karniol (2016) propone un modelo lingüístico social-interaccional del JS [pretend play] que se afirma en procesos de orden lingüístico. La autora afirma que dentro de las emergentes habilidades de comprensión y producción del lenguaje los niños adquieren operados epistémicos que impactan en el valor de verdad de los enunciados de los otros. Según la autora, esta capacidad implica la posibilidad del niño de retener y relacionar dos representaciones del mundo: una mental (es decir, acerca de un objeto ausente) y otra perceptiva (procedente de la estimulación actual). Con base en esta habilidad comparativa, los niños pueden afrontar nuevas tareas cognitivas por medio del uso de ciertos operadores epistémicos: (i) la negación, para rechazar la realidad u los enunciados de otros acerca de la realidad; (ii) los indicadores de irrealis, que reflejan su entendimiento de que los valores de verdad no pueden ser determinados en el momento de la enunciación; y (iii) la simulación [pretend] que crea mundos ficcionales en lugar de describir mundos reales. El entendimiento por parte de los niños de estos tres operadores epistémicos emerge generalmente en el mismo momento, aunque la simulación e irrealis requieren un entendimiento previo de la afirmación y la negación. Los niños expresan rechazo alrededor de los 12 meses y comienzan a negar alrededor de los 18 meses, aproximadamente a la misma edad en la que evidencian un comienzo de comprensión de las simulaciones del adulto, a los 16 meses y comienzan a simular ellos mismos de los 15 a los 18. Señala además que recién

a los 30 meses los infantes pueden entender la distinción ficción-realidad a partir de la verbalización de esta diferencia.

En el modelo propuesto por Karniol (2016) se observa un predominio del habla como instrumento comunicativo modelo e indicador del funcionamiento mental del niño, en un período donde los gestos son centrales para comprender la adquisición de habilidades lingüísticas y comunicativas. Asimismo, identificamos una indiferenciación entre simulación y ficción considerándolas como parte de un mismo operador epistémico que se postula como lógicamente posterior a la negación y al irrealis pero que emerge antes en el desarrollo. Creemos que, más allá del vínculo del JS con el desarrollo del lenguaje, una diferenciación entre simulación y ficción es clave para comprender el desarrollo de la simbolización en la infancia, por lo que a continuación, dedicaremos un espacio a su discusión.

9. Simulación y ficción... ¿es necesario distinguirlas?

Como mencionamos al inicio del presente capítulo, en la literatura relevada a menudo se utilizan de modo intercambiable distintos términos para referirse al JS que, tal como intentaremos mostrar en esta sección, aluden a la *puesta en juego* de habilidades cognoscitivas de distintos niveles de complejidad y que estimamos conveniente diferenciar para comprender adecuadamente su desarrollo en el segundo año de vida. En particular, nos interesa la distinción entre simulación y ficción que, en la literatura en idioma inglés, en algunos casos está implícita en la distinción entre *pretend play* y *make-believe/fantasy/imaginative play* y en otros casos está invisibilizada con el uso del término *pretend* para referirse tanto a habilidades de simulación como de construcción de ficción o imaginativas propiamente dichas (cf. Karniol, 2016). Revisaremos a continuación, en la § 9.1 los aportes de distintos autores de la psicología, así como también de la etología, para arrojar luz a esta distinción, para luego avanzar en la § 9.2 en un modo posible de distinguir ambas capacidades a partir de la teoría de semiosis por suspensión de Ángel Rivière (1984/2003, 1990, 1992, 1997/2003, 1999; Rivière & Español, 2003) y el estudio del desarrollo de los gestos y la ficción de Silvia Español (2001, 2004). En la § 9.3 realizaremos un breve comentario sobre la posición asumida en la presente tesis que anticipa elementos del proceso de construcción de las categorías observacionales que explicaremos detalladamente en el capítulo 5 dedicado al código de observación.

9.1. La simulación en el juego humano y animal

Según Garvey (1977) la habilidad de identificar una actividad como no literal o realizada de un modo simulado, se basa en un contraste entre la simulación [pretend] y el comportamiento “literal” del cual proviene la simulación. Es decir, podemos identificar que un bebé está simulando *beber agua* de una taza vacía porque conocemos la actividad de beber realmente de una taza y podemos establecer un contraste entre ambas actividades. Fein (1981) argumenta que se puede especificar el carácter no literal de los comportamientos a partir de algunos criterios que son especialmente útiles para caracterizar el juego del segundo año de vida del infante: (i) actividades familiares pueden realizarse en ausencia de los materiales necesarios o del contexto social habitual, (ii) las actividades realizadas pueden no ser dirigidas hacia su resultado habitual, (iii) los objetos inanimados pueden ser tratados como animados, (iv) un objeto (o un gesto) puede ser sustituido por otro, o (v) el niño puede realizar una actividad normalmente realizada por alguien o algo más.

Una perspectiva influyente sobre las habilidades que subyacen al JS es la que aporta Leslie (1987) desde la psicología del procesamiento de la información. Define operacionalmente al JS [*pretend play*] 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. Leslie sostiene que el JS guarda una relación de profundo isomorfismo con las habilidades de atribución de creencias propias del sistema de teoría de la mente (en adelante ToM). Defendiendo una tesis modularista del desarrollo (Español, 2004), argumenta que el sistema cognitivo humano opera con dos tipos de representaciones: (i) representaciones primarias, que sirven para percibir el mundo de manera literal, adecuada y fiel; (ii) representaciones secundarias o meta-representaciones que están desacopladas de las primarias, en tanto no se rigen por las relaciones de referencia, existencia y verdad que regulan a las representaciones primarias. Leslie sostiene que todas las representaciones desacopladas del módulo meta-representacional *-i.e.*, las implicadas tanto en el juego de ficción como en la atribución de creencias del sistema ToM-, constan de tres elementos: un agente (“yo...”), una relación representacional (“...finjo que...”) y una expresión entre comillas (“esta escoba es un caballo”).

Rivière (1997/2003) critica el modelo representacionalista de Leslie porque su enfoque modularista del desarrollo supone un subsistema automático e inflexible de procesamiento. Por otro lado, el profundo isomorfismo que postula entre el JS y la atribución de creencias propias del sistema ToM no se condice con el hecho empírico de que las primeras manifestaciones del juego de ficción se dan alrededor de los 18 meses de vida, mientras que no es sino hasta los 4

años que aparecen las primeras manifestaciones del sistema ToM en tareas de falsa creencia. Rivière sostiene que en el juego de ficción no es necesario postular una representación triádica como la propuesta por Leslie, sino que la meta-representación consta sólo de la expresión entrecomillada (“esto es un caballo”) que pone en suspenso las representaciones primarias o *affordances* propias de los objetos y le permite al niño hacer que el significado, el mundo mental, prime sobre el mundo canónico-real. Esto no implica que el niño tenga una meta-representación de sí mismo (agente) fingiendo una acción (relación representacional), lo cual sí está presente en -y marca una diferencia con- la capacidad de atribución de creencias propia del sistema ToM que tiene lugar recién a los 4 años de edad. En la § 9.2 profundizaremos en la propuesta de Rivière para comprender el desarrollo de la ficción en su teoría de semiosis por suspensión.

Mitchel (2002), desde una perspectiva comparada del juego humano y el animal, sostiene que el JS [pretend play y make-believe play] es una actividad mental que implica la imaginación intencionalmente proyectada sobre algo. Requiere, mínimamente, un organismo con una idea que busca ser examinada en sus acciones o su mente, actividad que, en este sentido, es potencialmente atribuible a las abejas por su uso de mapas mentales (Gould & Gould, 1988). La imaginación puede implicar también innovación cuando ideas no convencionales son puestas en juego. En el JS puede haber imitación de actividades fuera de su contexto o diferentes a las originales. Mitchel señala que, con respecto a la imitación en el juego aún existe un desacuerdo entre quienes afirman que la imitación de sí mismo, realizando acciones propias fuera de su contexto habitual, es la capacidad más rudimentaria de simulación (cf. Auto simulación Piaget, 1959/2012; Bretherton, 1984; McCune & Agayoff, 2002), mientras que otros sostienen que la imitación de uno mismo y de otros en la simulación se dan simultáneamente (cf. Guillaume, 1926/1971; Lowe, 1975; Fein & Apfel, 1979). La capacidad de simulación [pretend] que implica el JS puede realizarse en situaciones no lúdicas, y es una forma de actuar que debe manifestarse externamente. Para que otro pueda reconocer la simulación [pretend] debe conocer la relación entre la copia y el modelo, lo cual a menudo recae en el conocimiento de ciertas regularidades o normas de comportamiento. Con el uso del lenguaje esto puede clarificarse, pero en la ausencia de lenguaje, el observador debe poder detectar la intencionada similitud entre la copia y el modelo (cf. Bateson (1972/1998; Grice, 1982).

Estas similitudes están presentes en la conducta de simulación de sí mismo, de otro y hasta en las acciones con los objetos: como mencionamos previamente, se ha documentado que los infantes en el juego prefieren usar objetos sustitutos perceptivamente similares a los sustituidos (Elkonin, 1969; Elder & Pederson, 1978; Jackowitz & Watson, 1980; Fein, 1981; Pederson, Rook-Green & Elder, 1981; Fein & Moorin, 1985). La similitud debe ocurrir fuera del

contexto de la acción modelo, por ello imitar a otro implica una mayor descontextualización. Por ende, debemos conocer los patrones conductuales del individuo que simula antes de poder interpretar qué es lo que están simulando sus acciones (Köhler, 1925/1976; Davis, 1986; Mitchell, 1986, 1987, 1994) La intencionada similitud de la simulación se diferencia, tanto en el reino humano como en el animal, de la conducta de engaño, dado que quien engaña no quiere ser descubierto, entonces representa y busca ser similar al acto real. En este sentido, la similitud de la simulación es meta-comunicativa, se inspira en un acto real, pero es una evocación, imaginativa, es un acto ficcional; el engaño, esquivo la meta-comunicación.

El componente imaginativo de la simulación [pretend], en el desarrollo humano comienza a ser canalizado culturalmente según convenciones en el andamiaje proporcionado por padres y hermanos mayores, a través del lenguaje y los juguetes. El lenguaje predomina en el JS a los 26 meses (Fenson, 1984), pero a los 20 casi no hay discurso en el JS (Fein & Moorin, 1985; Casby, 1997; Fenson, 1984). En este punto, como mencionamos previamente, no hay acuerdo actualmente sobre si el JS asiste al desarrollo del lenguaje o al revés, o si ambos comparten una base común de desarrollo simbólico (cf. Homología específica, Bretherton & Bates, 1984; véase también Lillard et al., 2013). Inicialmente, los niños usan el lenguaje en el JS para señalar aspectos obvios de sus acciones, pero a los 18-23 meses comienzan a señalar aspectos que bien pueden no estar claros para un observador. En las acciones de engaño en animales, así como también en la simulación [pretend] más temprana, la cual inicia con la imitación de las acciones regularmente vividas por sí mismo y los otros, Mitchel propone que en lugar de hablar de meta-comunicación, se deben considerar como *scripts* (Bretherton, 1984; Nelson, 1981). Los JS pueden derivar de esquemas simples aplicados a objetos, a sí mismos, a otros o a objetos/otros imaginarios, mientras que otros JS derivan de *scripts* que incluyen varios esquemas simples. Mitchel, siguiendo a Veneziano (2002) y Fein et al. (2002), señala que la capacidad de reconocer la simulación se vincula con un estado intermedio del desarrollo de la ToM, un estado transicional entre entender las acciones y entender la conciencia o poseer una ToM propiamente dicha. Los niños pequeños ven a los otros como seres psicológicos cuyas acciones están impregnadas de mentalidad, pero a diferencia de los adultos no tienen del todo claro que la conciencia y la acción pueden separarse: para los niños pequeños -y también para algunos animales- la conducta y los estados mentales pueden no ser distinguibles. La simulación [pretend] por sí misma señala una disparidad entre la experiencia interna y el comportamiento externo. Esta atribución de experiencia interna a uno mismo y al otro comienza a desarrollarse simultáneamente cuando el niño desarrolla habilidades de coincidencia kinestésico-visual (Cf. Guillaume, 1926/1971) tales como imitar a otros o reconocerse en el espejo, tal como fue observado por el estudio de Baudonniere et al. (2002) que explicamos más arriba.

9.2. Hacia una distinción posible entre simulación y ficción

La teoría de semiosis por suspensión de Ángel Rivière (1984/2003, 1990, 1992, 1997/2003, 1999; Rivière & Español, 2003) es de especial relevancia para poder distinguir las habilidades semióticas que subyacen a la simulación y las propias de la ficción. El autor madrileño propone una teoría del desarrollo semiótico en la cual *“confluye un espíritu piagetiano con ideas interaccionistas vygotkianas, matizadas con la noción de intersubjetividad acuñada por Trevarthen”* (Español, 2004, p. 26).

En su particular modo de concebir el desarrollo, muestra cómo cada uno de los niveles de complejidad en la construcción simbólica, pueden comprenderse a partir de la actuación de un mismo mecanismo de suspensión semiótica.

“Suspender es, en el sentido que nosotros lo decimos, ‘dejar algo sin efecto’. Hacer que una acción, una representación del mundo o una estructura simbólica dejen de tener los efectos normales que tendrían sobre el mundo real o mental. Suspender es hacer que deje de regir algo: bien los efectos materiales de las acciones, o las propiedades literales del mundo, o el significado aparente de un enunciado o de una representación simbólica” (Rivière & Español, 2003, p. 262)

En el nivel 0 del desarrollo, ubica el modo más primitivo de producción sónica: la expresión de las emociones. Retoma aquí el trabajo de Darwin sobre la filogénesis de las expresiones emocionales (véase capítulo 1, emociones primarias) y señala que, según el principio de los hábitos útiles asociados, los movimientos que constituyen una expresión emocional son el resultado de la contención de ciertas acciones orientadas a satisfacer o aliviar ciertos estados de la mente. Por ejemplo, ante un estímulo que aparenta ser amenazante se activan movimientos automáticos necesarios para la lucha o la huida, como elevación de la cabeza, expansión de las fosas nasales, apertura amplia de los ojos, aceleración de los latidos, tensión muscular general, etc. A menudo, cuando los estímulos no son realmente amenazantes, las respuestas de huida habrán de contenerse. De este modo, las expresiones emocionales no son intencionadamente dirigidas a un otro, ni la proyección del funcionamiento de músculos especialmente diseñados para realizar movimientos expresivos, sino el reflejo de la suspensión de acciones inútiles. Según Rivière, esto constituye el nivel 0 del desarrollo semiótico, dado que, si bien son previas a la aparición de la intención comunicativa, pueden tomar valor como signos anticipatorios que pueden ser leídos por otro y ser, por tanto, considerados un fenómeno semiótico. Este tipo de semiosis es la que está involucrada en las primeras experiencias de intersubjetividad primaria señaladas por Trevarthen (1998) y por otros investigadores de la imitación temprana (cf. Bordoni,

2018). En los juegos de imitación “[e]n tanto que imita las expresiones emocionales de las otras personas, el bebé re-experimenta las experiencias emocionales que reflejan. Y por esta vía, podemos decir, que, en cierto modo, accede a experiencias internas” (Rivière, 1990, p. 126). Aquí Rivière sugiere que las primeras pautas de intersubjetividad son, en términos de Español (2003), el efecto de una “conexión jamesiana” entre las expresiones emocionales y su recepción interoceptiva. James (1884/1985) afirma que no hay razones de peso para diferenciar una emoción como, por ejemplo, la tristeza de su expresión corporal, digamos el llanto. En efecto, para James “nos sentimos tristes porque lloramos”: no debe pensarse a los cambios de tensión y tono corporales (viscerales, glandulares y musculares) como el referente indicial de una entidad mental independiente como la “tristeza”. Si intentamos separar las emociones de su expresión emocional no nos queda nada, no hay un estado mental independiente de ello. De modo que, en las interacciones propias de la intersubjetividad primaria,

“En tanto el niño imita una expresión emocional (que denota un estado emocional del otro) el niño experimenta ese estado emocional, no porque lo sintiera antes sino por adoptar la expresión (algo así como ‘estoy feliz porque sonrío’), de tal modo que ambos llegan a compartir un mismo estado emocional. Se experimenta así un estado de intersubjetividad que no implica una subjetividad individual, ni una representación del otro (ni como ser dotado de permanencia, ni como agente, ni como sujeto); sino una intersubjetividad primaria, un ‘primitivo nosotros’” (Español, 2003, p. 24-25)

En el nivel 1, Rivière ubica otro tipo de conductas que compartimos con el reino animal pero que, a diferencia de las expresiones emocionales, manifiestan una disposición intencionadamente sùgnica. Estas conductas han sido señaladas anteriormente por Bateson (1972/1998) cuando se refiere a los juegos de mordisqueos que se observan entre los cachorros, que hemos explicado en el capítulo 1. En ese mordisqueo juguetón se observa una conducta similar a la conducta de morderse seriamente, pero está amortiguada en sus efectos, de modo que se convierte en una señal dirigida al otro para transmitir el mensaje “esto es un juego”. Según Rivière, esto implica una interacción desde un “como si” metonímico.

“El mordisqueo juguetón del cachorro no tiene la intensidad, ni termina el curso natural de la dentellada feroz de la lucha ‘real’. Por eso precisamente, en tanto que no es eficiente para ‘hacer sangre’, es una conducta signifiicante, que además se enmarca expresivamente por el animal que lo realiza” (Rivière, 1997/2003, p. 227)

El mecanismo de suspensión puede entonces observarse en la disminución de la intensidad de la acción, o mediante la realización del inicio de la acción, por ello es que se considera metonímico. Este mismo tipo de suspensión que observamos en las metonimias

animales es el que, según Rivière, subyace a la formación de los primeros gestos en el niño, como el gesto de pedir ser alzado en brazos, el gesto de señalar o el de mostrar.

Este tipo de gestos, fueron estudiados en profundidad por Bates, Camaioni y Volterra (1975), quienes señalaron que los niveles que Austin (1962/1995) distinguió como constitutivos de todo acto lingüístico y que se dan de modo sincrónico en el habla adulta -a saber, los niveles perlocutivo, locutivo e ilocutivo de la comunicación-, tienen una aparición diacrónica en el desarrollo ontogenético. En efecto, en sus pioneros estudios sobre los gestos, los autores señalan que un gesto inicialmente no da señales de una clara intención comunicativa por parte del infante. Sino que lo que inicialmente ocurre es la interpretación por parte del adulto de las acciones intencionales del niño, quien puede así anticiparlas. Es decir, primero aparece el nivel perlocutivo en el desarrollo de los actos comunicativos: el adulto interpreta la acción del niño de, por ejemplo, estirar los brazos hacia un objeto lejano, como una acción intencional dirigida a tomar ese objeto, de modo que anticipa la acción del niño y se lo alcanza. Tal como ha afirmado Vygotski (1933/1996; Vygotski & Luria, 1930/2007) en sus trabajos seminales: al completar la acción del bebé, pronto el bebé tomará conciencia de que, si encuentra un modo de dirigir la atención del otro en dirección del objeto, en lugar de tener que dirigirse él mismo hacia el objeto, obtendrá el acceso a todo un mundo de objetos fuera de su alcance. De este modo, *“la fuente de la suspensión es una preacción y el producto semiótico es un gesto comunicativo, un gesto deíctico, que aún no tiene carácter simbólico pero que comprende formas complejas de intersubjetividad”* (Español, 2004, p. 33). En estas primeras formas de comunicación intencionada que aparecen en el cuarto trimestre del primer año de vida está implicada una cierta forma primaria de conciencia semiótica del otro como intérprete.

En el nivel 2 del desarrollo, la emergencia de semiosis se produce en el vacío que deja la suspensión de una acción, pero la suspensión no se aplica a preacciones sino a acciones instrumentales. Las acciones que se suspenden en el nivel 1, son acciones continuas, no son acciones que el bebé pueda fragmentar o discretizar, por ello la suspensión se observa en la intensidad o en la realización sólo del inicio de una acción continua. En cambio, la acción instrumental en tanto supone la coordinación de acciones que sirven de medio para poder realizar acciones meta, es susceptible de ser fragmentada. Aquí Rivière retoma el concepto de *símbolo enactivo* de Bruner que designa aquellos símbolos que utilizan a la acción misma como significante, son símbolos en acción. Se trata, claro está, de símbolos no arbitrarios sino contruidos e idiosincráticos, es decir, se construyen a partir de la selección idiosincrática de un fragmento de la acción instrumental. En este sentido, hay una relación de representación motivada entre significante y significado, por ello Rivière (1990) dice que los símbolos enactivos

tienen “vocación de metáforas”. Por ejemplo, la petición que le dirige su hijo Pablo cuando, soplando en un encendedor que sostiene a la vista de ambos le pide a su padre que lo encienda para que él pueda apagar el fuego con un soplido (Rivière, 1984/2003, p. 77). Aquí el soplido (acción meta de la secuencia instrumental) se vuelve el núcleo significativo para evocar un significado claramente diferenciado: la acción de prender el encendedor. La acción así desgajada pierde su funcionalidad instrumental de primer orden y adquiere una nueva funcionalidad: la de representar algo. Además, las acciones que sirven de significante, en línea con lo postulado por Piaget, son a menudo imitaciones de acciones de otros.

Retomando la teoría de semiosis por suspensión, en el nivel 3, Rivière ubica el juego de ficción. Ahora el niño ya es capaz de dejar en suspenso las propiedades de los objetos, las funciones convencionales, y sustituirlas por otras, aplicándole funciones que no son las convencionalmente adecuadas. También aquí está involucra la imitación de las acciones propias y de los otros, pero no es imitación pura porque el objeto presente es usado con un gesto que es habitual a otro objeto, propio de la acción imitada, lo cual implica dejar en suspenso las propiedades del objeto presente. En este sentido, en el juego de ficción, la suspensión no opera sobre las acciones sino sobre las representaciones que posee el niño sobre los objetos y las situaciones.

“[L]a mente del niño se ‘despega’ de las realidades inmediatas; el niño se sitúa en un ‘mundo simulado’ y finge realidades alternativas dejando en suspenso las propiedades de los objetos y situaciones, es decir, dejando en suspenso las representaciones de primer orden acerca del mundo que ha ido construyendo” (Español, 2004, p. 37)

Finalmente, en el nivel 4, la teoría de semiosis por suspensión formula que la suspensión se realiza sobre la cadena lingüística, posibilitando la comprensión metafórica. Dado que este nivel implica la comprensión y el uso fluido del lenguaje, no nos detendremos en su explicación detallada.

Si bien Rivière no distingue explícitamente la simulación de la ficción, el trabajo de Español (2001, 2004) sobre el desarrollo de los gestos y la ficción en el segundo año de vida que retoma la teoría de semiosis por suspensión de Rivière puede ofrecernos una distinción de gran valor para el presente estudio. La autora argentina propone que el desarrollo del JS se inicia en continuidad con formas pre-simbólicas que, siguiendo a Bruner (1990), evidencian una predisposición pre-lingüística del niño a organizar la experiencia en la forma de narraciones.

En su trabajo seminal *Actos de significado* (1990) el objetivo de Bruner fue visibilizar los modos en que los infantes ingresan al mundo de los significados compartidos culturalmente, en donde el lenguaje, y su capacidad simbólica para crear realidades, cumple un rol central. Dentro

de las capacidades del infante para ingresar en el lenguaje, Bruner plantea la existencia de una disposición protolingüística a organizar la experiencia de modo narrativo que se manifiesta tempranamente. Esta disposición muestra un gran poder del infante para el análisis de la acción humana con un sentido de agencialidad, orientada hacia una meta en un orden secuencial y con compromiso con aspectos canónicos de la cultura de pertenencia. En esta línea, Español (2001, 2004) ha propuesto que esta disposición se observa desde la temprana edad de los 12-14 meses cuando en el juego funcional el niño usa los objetos de modo convencional pero de manera descontextualizada y, a partir de la construcción de escenas simuladas, en la que los niños combinan en secuencias los usos instrumentales variando los receptores de la acción, incorporando a los otros y a los muñecos, se pueden identificar la presencia de este impulso narrativo que señala Bruner. Se trata de narraciones en acción, en las que se pueden identificar rasgos de agencialidad y de orden secuencial, dos rasgos de los rasgos que identifican, según Bruner (1990) a las narraciones. Aquí Español identifica, como en otros campos del desarrollo comunicativo, que la función precede a la forma dado que *“el modo simulado podría ser un campo abierto para el impulso a construir narraciones antes de que puedan realizarse plenamente mediante el lenguaje”* (2004, p. 258). Las narraciones en acción propias del juego funcional se organizan mediante la gramática inherente al uso de instrumentos que los adultos transmiten al niño y, en un desarrollo gradual que inicia en escenas apegadas a la realidad y que progresivamente son ritualizadas, paulatinamente se constituyen en el tejido en el que emergen las primeras sustituciones simbólicas *“que dan paso a otra forma de referirse al mundo, una forma ficcional”* (Español, 2004, p. 258).

Sobre la base de la construcción de escenas simuladas se distingue un primer vector de diferenciación simulado-real que debemos distinguir de la capacidad ficcional, posterior en el desarrollo. En este sentido, acordamos con Español (2004) en que la distinción entre el modo simulado y la ficción es clave para comprender el desarrollo de la simbolización humana. Según la autora, la diferencia esencial radica en la capacidad de sustituir objetos y propiedades propia de la ficción no es necesaria para la construcción de escenas simuladas. Retomando la teoría de semiosis por suspensión, señala que las conductas simuladas se construyen a partir del establecimiento de un marco con algún nivel de metacomunicación, en el que las acciones lúdicas se asemejan a acciones de otros contextos en los que poseen fines prácticos pero se diferencian por la suspensión de sus efectos utilitarios, dándole a la acción un carácter de señal dirigida al otro del tipo *“esto es juego”* y que este tipo de marcos está presente en las metonimias animales que describió Bateson (1972/1998) como los juegos de luchas entre cachorros en los que los

efectos dañinos de las dentelladas están amortiguados. En cambio, la capacidad de ficción no puede ser explicada apelando únicamente a la noción de marco en el sentido batesoniano.

“La capacidad de metacomunicación está, de alguna manera implicada en ella ya que seguramente no podría darse si previamente el niño no hubiese compartido con el adulto interacciones en un modo simulado. Pero lo que la define como tal es la operación del mecanismo de suspensión sobre las representaciones primarias o las propiedades, las affordances, de los objetos” (Español, 2004, p. 260)

Asimismo, Español propone analizar estas narraciones en acción de acuerdo a una versión sintetizada de la gramática de casos de Fillmore (1968, citado en Español, 2001, 2004). Esta herramienta permite analizar cada acción según sus componentes o casos: siempre hay un *agente* (por ejemplo: niño) y frecuentemente hay un *instrumento* (taza), un *objeto* (agua) y un *receptor* (muñeco). La originalidad de su planteo es que en lugar de preguntarse si hay sustitución genuinamente simbólica en términos de ausencia o presencia -aspecto sobre el cual las tradiciones piagetiana y vygotskiana no acuerdan (cf. Fein, 1979b; Goncú & Gaskins, 2010)-, sino en términos de grados de sustitución desglosando el concepto de sustitución por medio de dicha gramática de casos.

Sirviéndose de esta gramática, Español (2001, 2004) realizó un estudio longitudinal de dos casos únicos observando la conducta de dos niños en interacción con el investigador en sesiones semanales videograbadas de 45 minutos de duración. Encontró que, en el segundo año de vida, el desarrollo de las sustituciones de objetos tiene una progresión de modo secuenciado. Las primeras impresiones de sustitución de un objeto por otro ocurren alrededor de los 15 meses en actividades breves y concisas con objetos inadecuados que siempre tienen lugar en el caso *instrumento* de la gramática de la acción y que pueden combinarse, en la misma secuencia, con acciones instrumentales con el objeto adecuado, como peinar el pelo de la muñeca con el peine y luego tomar la cuchara para peinarla nuevamente. Español categorizó estas primeras sustituciones como “gestos permutados” y argumenta que reflejan un doble movimiento: un movimiento que libera al gesto de su objeto -amalgama construida alrededor de los 12 meses cuya manifestación son los gestos de reconocimiento de los objetos- y un segundo movimiento que permite que el gesto se enlace con otro objeto. Este doble movimiento de los gestos permutados es el primer paso que prepara la construcción de los gestos simbólicos, en los que entre gesto y objeto media una distancia, pero aún conservan la limitación de estar arraigados al objeto propia de los gestos pre-simbólicos dado que los gestos permutados deben servirse de otro objeto que sirva de pivote para la separación entre gesto y objeto. Pero, además, Español

señala que en estas permutaciones también asistimos la separación del objeto y su significado, paso previo para el distanciamiento que caracteriza a los símbolos.

“La cualidad específica de los gestos simbólicos (y de los símbolos en general) es que ellos evocan un objeto, que no es ya ‘el objeto en el mundo’ sino el significado que el niño ha ido construyendo con los otros acerca de ese objeto. Es decir, los símbolos aparecen cuando los significados estables pueden ser objetos de referencia. Estas acciones de los niños parecen favorecer el proceso a través del cual el significado empieza a adquirir cierta independencia, abriendo así las puertas a que él mismo —el significado—, ya no el objeto, pueda ser el objeto de referencia de un acto semiótico” (Español, 2001, p. 215)

El proceso hacia la genuina sustitución simbólica es paulatino y se encuentra ligado al despliegue de escenas, en las que los usos descontextualizados de los objetos se combinan, secuencian y complejizan. El niño en las escenas asume más de un rol rotando los actores en calidad de agentes o de receptores. Además, se exageran y se abrevian las acciones, modificando el tiempo de duración de alguna parte de la acción y se incorporan elementos o sonidos nuevos. *“En estas tempranas simulaciones es posible ver una alusión simbólica a eventos de la vida cotidiana. Pese a que las escenas no parecen compuestas por símbolos, pareciera que de ellas brotara un efecto simbólico que no puede adscribirse a ningún sitio específico sino que emerge del conjunto”* (Español, 2001, p. 221)

Asimismo, gracias a la ritualización progresiva y la secuenciación de los usos descontextualizados de los objetos, las acciones instrumentales son discretizadas en sus partes componentes para construir nuevas combinaciones y pueden así suspenderse partes de la acción instrumental, operación que se manifiesta en la creación de *símbolos enactivos* que Español identificó alrededor de los 16 meses y es propio del nivel 2 del modelo de desarrollo de semiosis propuesto por Rivière.

Si bien los gestos permutados aparecen alrededor de los 15 meses, comienzan a ser incluidos en el curso de las escenas simuladas recién partir de los 18 meses, y siempre son en el caso *instrumento*. Durante los meses siguientes las escenas se extienden teniendo como hilo conductor el uso de los muñecos. A partir de los 20 meses aproximadamente aparecen las sustituciones en el caso *objeto* en el contexto de las escenas simuladas que involucran comúnmente el uso de objeto no-temáticos como palitos, piedritas o bollitos de papel. Estos dos casos de sustitución que surgen de los 18 a los 20 meses en el curso de escenas simuladas son las que, según Español, marcan el nacimiento del juego de ficción. Luego, hacia el final del segundo año de vida, comienzan atisbos de sustituciones en el caso *agente* y *receptor* que señalan el inicio del *juego protagonizado*, en el que el niño asume un rol social en el juego. En el capítulo 9

dedicado al análisis de los resultados del estudio longitudinal realizado en la presente tesis profundizaremos en las observaciones que hemos realizado sobre la secuencia de aparición de los casos de sustitución y aspectos vinculados a ellas.

Según Español “*lo paradójico y atractivo del juego de ficción es que realiza en el vector simulado-real, vía la sustitución simbólica, rasgos o propiedades típicos del vector verdadero-falso que surge posteriormente en el desarrollo*” (Español, 2004, p. 263). La autora argumenta que el vector verdadero-falso es propio también de los enunciados que contienen verbos de creencia como “Juan cree que Pedro...” propios del sistema ToM que corresponden al nivel 4 del desarrollo propuesto por la teoría de semiosis por suspensión y que ocurre cuando la suspensión opera sobre las representaciones simbólicas, como en las metáforas.

9.3. Derivación de categorías observacionales para el presente estudio

Si bien en el capítulo 5 dedicaremos un espacio a la descripción del código observacional que hemos construido en la presente tesis, creemos oportuno anticipar aquí que, considerando lo analizado en la presente sección, hemos optado por retomar la categorización del JS ofrecida por Español (2004; Español, Bordoni, M. Martínez, Camarasa & Carretero, 2015) que distingue los subtipos *juego funcional*, *juego de ficción* y *juego protagonizado*, dado que consideramos que mejor refleja la distinción entre las distintas habilidades socio-cognitivas que subyacen al juego, entre ellas la distinción entre simulación y ficción y la caracterización de la trayectoria evolutiva de los casos de sustitución. Asimismo, tal como explicamos en el capítulo 5 dedicado al código de observación, hemos considerado diferenciar los eventos de juego aislado de los eventos de juego en escenas, con el fin de visibilizar las trayectorias evolutivas de la progresiva secuenciación de las acciones lúdicas, señalada por numerosos autores reseñados en el presente capítulo (cf. Lowe, 1975; Rosenblatt, 1975, 1977; Largo & Howard, 1979; Veneziano, 1981; Belsky & Most, 1981; Fein, 1981; Nelson, 1981; Nelson & Seidman, 1984; Tamis-LeMonda & Bornstein, 1991; McCune, 2002) y que Español (2001, 2004) identifica como propia del proceso de ritualización que ensancha el dominio de las conductas en modo simulado y sienta las bases para la construcción ficcional.

10. Algunas consideraciones sobre las concepciones semióticas asumidas

Como venimos observando a partir de distintas investigaciones, en el estudio del desarrollo del JS se ha señalado la importancia crucial que tiene la interacción con el adulto. Aspecto por el cual se han criticado ciertos supuestos de la perspectiva piagetiana sobre el desarrollo de la

representación. Más arriba se mencionó la indiferenciación entre representación y simbolización; es preciso ahondar también en otros aspectos ligados al rol del adulto en el aprendizaje de los modos de uso convencional de los objetos (Elkonin, 1978/1985) así como también la concepción sobre la noción de signo asumida en las perspectivas piagetiana y vygotskiana que adelantamos a partir del análisis de Fein (1979b) en la § 5.

Con respecto a este último punto, Piaget ha iniciado una tradición en la psicología, continuada por autores como Rivière (1984/2003), en la que se *“considera que el carácter simbólico de un signo no está determinado por el modo de relación del signo con su objeto sino que está determinado por la ‘relación de representación’ que se establece entre un signo y su objeto”* (Español, 2004, p. 34). De los distintos modos de representar que están incluidos en la égida de la “función simbólica”, como los signos lingüísticos, el dibujo o el JS, encontramos símbolos que representan de un modo convencional, como los signos lingüísticos, y símbolos que lo hacen de un modo figurativo, como el JS.

Acordamos con Rivière (1984/2003) que en la perspectiva piagetiana hay una diferenciación entre símbolos en sentido amplio y símbolos en sentido estricto. En sentido amplio, se trata de una clase general caracterizada por el establecimiento de una coordinación entre un significante y un significado (ya diferenciados previamente). En sentido estricto, los símbolos son una subclase del grupo general de los símbolos en sentido amplio. Se caracterizan por ser productos individuales y motivados de la función simbólica del sujeto: ejemplos de ello son el JS, la imitación diferida y las imágenes mentales. Los símbolos en sentido estricto se constituyen con significantes que son figurativos, es decir, que tiene una relación de similitud de forma con su significado. Por otro lado, los signos son otra subclase del grupo de los símbolos en sentido amplio, se construyen con significantes arbitrarios y convencionales y su ejemplo paradigmático son las palabras. Desde el punto de vista piagetiano, el símbolo lúdico, es un símbolo en un sentido más estricto que el que lo es el signo lingüístico, en tanto se basa en el simple parecido entre significante y significado, se trata de una selección motivada e idiosincrásica de significantes.

Para Piaget el carácter simbólico de un signo no está dado por la relación arbitraria entre éste y su objeto sino por su modo de producción y función, por su modo de representar lo ausente que implica la distinción significante-significado.

“La representación implica simultáneamente diferenciación y coordinación entre significantes y significados y ella es, en sentido estricto, imagen mental, evocación simbólica de realidades ausentes. Los primeros significantes diferenciados los aporta la imitación y ésta conduce a la representación ya que, en la medida que la representación constituye una imagen del objeto, es una especie de imitación interiorizada, una

prolongación de la acomodación. La conjunción entre imitación, efectiva o mental, de un modelo ausente y las significaciones aportadas por las diversas formas de asimilación permite la constitución de la función simbólica” (Español, 2004, p. 153)

Para Piaget, el símbolo lúdico se basa en el parecido entre el objeto presente que sirve de significante y el objeto ausente que sirve de significado. La ficción para Piaget se caracteriza por dos condiciones: la aplicación de un esquema a un objeto inadecuado y la evocación por placer, y se trata de signos que no pueden presentar rasgos sociales y comunicativos porque son posteriores en el desarrollo genético. La función de evocación por placer es característica del pensamiento autista que, tal como desarrollamos en el capítulo 1, está destinado a desaparecer por formas más adaptadas a la realidad y al entorno social. Según Español (2004), es esta hipótesis de un pensamiento autista originario la que permite que *“se conciba que el niño construye signos exclusivamente motivados, sin que medien en él aspectos sociales”* (p. 157). Esta hipótesis fue discutida por Vygotski (1932/1993, 1932/1996, 1933/1979, 1934/1993) quien habilitó nuevos modos de comprender el juego de la temprana infancia. Como explicamos más arriba, para Vygotski en la temprana infancia hay juego, pero no hay simbolismo dado que la sustitución no es libre, no cualquier objeto puede representar a cualquier otro, como ocurre en el simbolismo adulto, sino que el niño aún se encuentra muy apegado a las propiedades de los objetos y que reemplace un objeto por otro no quiere decir que el niño esté simbolizando el objeto ausente. Esto ocurre cuando el niño pueda crear una situación ficticia y asumir un rol social con la emergencia del juego protagonizado, a partir de los 3 años aproximadamente. En la creación de situaciones imaginaria la adquisición del lenguaje es crucial, dado que permite introducir en la situación algo que no está presente y denominar verbalmente objetos, eventos o atributos que no guardan relación con la situación dada. En este sentido, Vygotski invierte la secuencia genética piagetiana que va de pensamiento autista- pensamiento egocéntrico- pensamiento realista (correlativa a lenguaje interno- lenguaje egocéntrico- lenguaje social) argumentando que el origen del pensamiento verbal está relacionado con el surgimiento del pensamiento autista, el cual va en aumento desde el año y medio de vida, después de que el niño domina por primera vez el lenguaje.

Por su parte, la concepción del símbolo en la perspectiva de Rivière (1990), marca continuidades y rupturas con las posturas piagetiana y vygotskiana. En su modelo de semiosis por suspensión acuerda con Piaget observando la emergencia temprana de símbolos de naturaleza no lingüística, como los símbolos enactivos, que surgen en acciones con instrumentos y que alrededor de los 18 meses da lugar a los primeros símbolos ficcionales. Pero, distanciándose de Piaget, señala que la asimilación deformante no es el único modo de construir los significados de tales símbolos, sino que enfatiza la naturaleza social de las acciones con instrumentos en tanto

constituyen “paquetes de cultura”. Por otro lado, acuerda con Vygotski en la necesidad de considerar los aspectos sociales en la emergencia de acciones vinculadas a instrumentos, pero, en desacuerdo con el autor ruso, marca la presencia de símbolos en períodos que Vygotski considera como pre-simbólicos. El destino de los símbolos enactivos, vinculados con el juego funcional, no es su desaparición en aras de formas más adaptadas a la realidad o del juego protagonizado, sino que se vinculan con la comprensión metafórica y perdura un carácter motivado y novedoso en su creación.

Además, se ha señalado la necesidad de deslindar el aspecto convencional del aspecto arbitrario de los signos. Bates (1976) argumenta que la convencionalización interactiva que se da de los gestos deícticos en los inicios de la comunicación intencional no necesariamente implica la arbitrariedad de los gestos. Este carácter convencional de los gestos deícticos también fue señalado por Caselli (1990) y Rodríguez y Moro (1999), y estas últimas autoras señalan que esta comprensión de los gestos deícticos ocurre al mismo tiempo que los niños comienzan a reconocer el uso convencional de los objetos. En esta misma línea, Español afirma que:

“[e]ntre el adulto y el niño se establecen intercambios a través de signos que son motivados, en tanto se construyen mediante un proceso de ritualización o suspensión, y que implican cierto grado de convención porque se han ido conformando paulatinamente, sobre la base de acuerdos en la diada adulto-niño, durante ese mismo proceso de ritualización. El proceso de ritualización es responsable tanto del carácter motivado como convencional de estos gestos” (2004, p. 150)

Desde el ámbito de la semiótica también se señala la necesidad de revisar la equivalencia entre arbitrario y convencional. Eco (1976/2000) sugiere que en algunos signos motivados la relación entre signo y objeto también se establece mediante convención. Señala que los signos indiciales (comúnmente asumidos como motivados en su relación con el objeto) están codificados culturalmente y sin embargo no es arbitraria su relación con el contenido. Argumenta además que hay íconos en los que la relación de semejanza con su objeto son el resultado de un proceso de convencionalización. En este sentido, los signos reales son mixtos: pueden tener componentes indiciales, icónicos y simbólicos, así como también vincularse con su objeto a través de relaciones de contigüidad, de semejanza y de arbitrariedad o convención, y que esta triple dimensión no supone que haya signos en los que un componente se sobrepone a los demás (Riba, 1990). Español (2004), propone pensar en un continuo semiótico de signos motivados con grados cada vez mayores de convención y conocimiento social.

Con respecto al desarrollo de las sustituciones, aspecto central del desarrollo de la representación en el juego, se ha señalado que un objeto puede ser sustituido por otro en tanto y en cuanto el niño conozca los usos que convencionalmente se asocian a cada uno de ellos

(Rodríguez y Moro, 1998; Español, 2004). Como señalan Rodríguez y Moro (1998), esto ocurre alrededor de los 12-14 meses, cuando los objetos se tornan signos de su uso, es decir, despiertan inmediatamente la acción instrumental a la que se asocian: los niños la realizan de un modo descontextualizado, breve y conciso.

Tal como fue señalada por Elkonin (1978/1985), estos usos no pueden conocerse de otro modo que a partir de la interacción con un adulto que forma parte de una cultura en cuyo seno tal objeto tiene una función canónica determinada. Por su parte Tomasello (2009), señala que para que el JS tenga lugar el niño debe primero ser capaz de comprender y adoptar las intenciones de los adultos cuando usan los objetos y los artefactos, de modo que las intenciones humanas al usar los artefactos pasan a ser vistas como encarnadas en el objeto, lo que denomina como *affordances* intencionales de objeto. El segundo paso sería poder desacoplar estas *affordances* intencionales para ser intercambiadas con objetos “inapropiados”. Rodríguez y Moro (1998) han mostrado que los gestos demostrativos y de señalamiento, cumplen un rol fundamental dentro de las herramientas semióticas que tiene el adulto para mostrar el uso convencional de los objetos al infante. No obstante, señalan que un problema que introduce pensar la mediación semiótica desde el inicio del desarrollo es cómo es posible la emergencia de acciones mediadas semióticamente a partir de las acciones no-mediadas semióticamente características de la infancia temprana (anteriores a la comprensión de los gestos demostrativos y de señalamiento del adulto).

Martí (1994) afirma que, en efecto, ciertos autores de la tradición histórico-cultural, si bien constituyen trabajos seminales en la consideración del andamiaje adulto en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, han caído en un argumento circular acerca de la mediación semiótica, lo cual ilustra con una cita de Wertsch:

“Aunque la última elección pudiera ser ‘actividad’, ‘actividad mediada’, ‘actividad ubicada’ o ‘diálogo’ y ‘voz’, parece que la ‘acción dirigida hacia un objetivo y mediado por instrumentos’ constituye la esencia de las unidades de análisis que mantiene la propiedad esencial del funcionamiento psíquico” (citado en Martí, 1994. p. 7)

Aquí Martí objeta que “*es necesario explicar cómo pueden emerger las acciones mediadas de acciones más primitivas no mediadas*” y más adelante añade que “*para explicar su construcción como basada en la naturaleza de la acción mediada es una explicación circular*” (1994., p. 7). Rodríguez (1998) sostiene que es posible superar esta circularidad si se atiende a una concepción de la semiosis coherente con la teoría de uno de los fundadores del pragmatismo, el filósofo Charles S. Peirce, perspectiva semiótica compartida por Español (2004) en su estudio del desarrollo simbólico. No obstante, consideramos que no se trata de identificar procesos no mediados semióticamente sino de explicar cómo los procesos interactivos posibilitados por

procesos de mediación semiótica natural -compartida con animales no humanos- interactúan con procesos de mediación posibilitados por instrumentos semióticos culturales, al modo del modelo propuesto por M. Martínez (2022) para comprender el desarrollo de la percepción multisensorial de información temporal amodal que discutimos en el capítulo 1.

La perspectiva piagetiana parte de la concepción semiótica de Saussure (Piaget, 1959/2012), lingüista ginebrino, que se basó principalmente en el lenguaje como signo paradigmático para desarrollar su teoría, que se caracteriza por ser altamente convencional y poseer una aparición relativamente tardía en el desarrollo (Rodríguez & Moro, 1998; Español, 2004; Rodríguez, 2018). El signo lingüístico para Saussure es bicéfalo, está compuesto por la conocida dicotomía entre significante y significado. Para Piaget esta diferenciación en el JS del niño es un indicador de que está representando un objeto ausente.

Charles S. Peirce, por su parte, prolífico pensador estadounidense y padre de la semiótica, fue quien propuso una concepción tricéfala del signo compuesta por *Representamen* (o signo propiamente dicho), *Objeto* e *Interpretante*: “*un signo o representamen, es algo que, para alguien [el Interpretante], representa o se refiere a algo [el Objeto] en algún aspecto o carácter*” (citado en Rodríguez & Moro, p. 112).

En las distintas clasificaciones que Peirce hace de los signos que pueden existir, nos interesa remarcar aquí las que distingue según la relación del signo con su objeto. En primer lugar, puede haber una relación de naturaleza icónica en la que el signo se asemeja con su objeto, de modo que en el ícono puro no hay distinción entre el representamen y su objeto. En segundo lugar, puede existir una relación de orden indicial en la que el representamen “*refiere al objeto en virtud de ser realmente afectado por este; existe una conexión real con su objeto*” (Restrepo, 1990) como, por ejemplo, el movimiento de un girasol que indica la dirección del sol. En tercer lugar, puede tener lugar una relación de tipo simbólica en tanto el símbolo es un signo convencional o ley normalmente establecida por la cultura. El símbolo no puede referirse a un objeto singular, sino que denota una clase de cosas; el ejemplo paradigmático es el lenguaje.

Desde el punto de vista de Español (2004) el signo en Peirce, a diferencia del signo saussureano:

“[...]permite acomodar el significado tanto a la representación mental como a los aspectos conductuales y ambientales ya que ofrece dos valencias de significado: el significado como objeto, referente o hecho ambiental y el significado como interpretante, es decir, como otro signo que proporciona el sentido de la atribución del primer signo a un objeto” (Español, 2004, p. 13)

Hay una continuidad de complejidad creciente en las categorías de signos propuestas por Peirce: “*los símbolos crecen. Llegan a la existencia desarrollándose a partir de otros signos,*

particularmente a partir de los íconos o a partir de signos mixtos que participan de la naturaleza de los íconos y símbolos” (citado en Rodríguez & Moro, 1999, p. 113). Particularmente, los cualisignos (una cualidad que es signo) de tipo icónicos no necesitan apoyarse en otros signos más primitivos. Peirce sitúa allí los sentimientos como un caso de la clase de los cualisignos icónicos:

“un caso de esta clase de conciencia que no implica análisis, ni comparación, ni proceso alguno, tampoco consiste en la totalidad ni en parte de ningún acto por el cual una extensión de conciencia se distingue de otra [...] caso de esta clase de elemento de conciencia que es todo lo que es positivamente, en sí mismo, sin relación a ninguna otra cosa” (citado en Rodríguez & Moro, 1998 p.114).

A esta continuidad que hay en la complejidad creciente de los signos, Rodríguez & Moro (1998) argumentan que es posible introducirle una dimensión genética.

“La única forma de romper este argumento circular es partiendo de la primeridad que se define por la ausencia de mediación [...] Los sentimientos (emociones, feelings) o las sensaciones primitivas serían buenos puntos de partida sobre los que se apoyaría la evolución semiótica (y ahora sí, mediada) del niño gracias a la acción de las otras personas” (p. 115)

Las emociones, e incluso la afectividad en general, han sido poco atendidas por la psicología: desde el pensamiento cartesiano que vio nacer nuestra disciplina, la emoción e incluso el cuerpo en general, es aquello que introduce “ruido” en el pensamiento racional, lo cual ha sido elocuentemente ilustrado con la famosa metáfora de Ryle del “fantasma en la máquina” (2002).

En esta línea, Sutton-Smith (1997) señala que, de acuerdo con la predominancia de la retórica del *juego como progreso*, ha existido una idealización de los aspectos racionales de la imaginación en la infancia, que reprime aquellos aspectos emocionales, irracionales, caóticos, salvajes u oscuros. En la psicología estos aspectos han sido desestimados en tanto no favorecen el desarrollo de ninguna función “seria” -como la creatividad, el aprendizaje o la resolución de problemas-, con la excepción de las perspectivas psicodinámicas que analizan estos aspectos de la imaginación, pero considerándolos no como un poder creativo sino como mecanismos de defensa frente a conflictos o traumas.

Dentro de la tradición cognitiva podemos considerar el trabajo de Fein (1987), quien ha remarcado atender no sólo a los aspectos cognoscitivos de la imaginación, sino a aspectos emocionales mucho más fundamentales:

“En el juego de simulación [pretend play], sin embargo, a menudo hay distorsiones disparatadas, exageraciones y extravagancias que a veces rayan lo bizarro. Al mismo tiempo, la distorsión, la exageración y la extravagancia revelan un grado considerable de

fuerza afectiva, pero los teóricos cognitivos han ignorado el lado afectivo de la simulación [pretense] [...] Estas unidades afectivas, que constituyen moldes representacionales de vinculación del afecto, producen los símbolos "motivados" de la teoría de Piaget" (1987, pp. 291. La traducción es nuestra)

En este sentido, el juego de fantasía del niño no tiene como objetivo replicar miméticamente el mundo, o ser una mera catarsis terapéutica, sino que está destinado a fabricar otro mundo alternativo que posee su propio modo de vida, un modo de vida a menudo mucho más vívido emocionalmente que la realidad mundana.

En los capítulos siguientes mostraremos cómo gracias al estudio de las formas simples de JS y de las formas combinadas con juego con las formas de la vitalidad y los juegos antecedentes del juego con las formas de la vitalidad nos conduce a un nuevo modo de comprender el desarrollo de la simbolización desde una perspectiva corporeizada del desarrollo psicológico, en el que la vida afectiva del bebé cobra un rol central.

Capítulo 4

Objetivos y método

1. Objetivo General

Indagar el desarrollo del juego con las formas de la vitalidad (JFV), en sus formas simples y combinadas con el juego simbólico (JS), en el período evolutivo comprendido entre los 10 y los 24 meses.

2. Objetivos Específicos

- 1) Identificar y describir el JFV, entre los 10 y 24 meses de vida.
- 2) Identificar y describir los antecedentes del JFV, entre los 10 y 24 meses de vida.
- 3) Identificar y describir los eventos combinados y simples de JFV y JS y sus antecedentes, entre los 10 y 24 meses de vida.
- 4) Analizar la trayectoria evolutiva de la frecuencia del JFV y del JS y sus antecedentes en sus formas simples y combinadas, entre los 10 a los 24 meses.
- 5) Analizar la incidencia de la forma y las dinámicas de movimiento y sonido en la elaboración de las primeras formas combinadas de JS y JFV, en el segundo año de vida.

3. Hipótesis

Las hipótesis que guían este trabajo afirman que, en el período evolutivo estudiado:

a) Se observarán formas antecedentes del JFV y eventos de JFV simples, en especial después del segundo trimestre del segundo año, antes de que aparezcan en forma combinada con otras formas de juego (Hipótesis de la secuencia simple-combinado).

b) Se observarán episodios de juego funcional simple antes de que aparezca en forma combinada con el JFV o con formas antecedentes del JFV (Hipótesis de la secuencia simple-combinado).

c) Se observarán episodios de juego de ficción simple antes de que aparezcan en forma combinada con el JFV o con formas antecedentes del JFV (Hipótesis de la secuencia simple-combinado).

d) Antes de que aparezcan las sustituciones simbólicas en cada caso -primero en el caso

“instrumento”, luego en el caso “objeto”, “agente” y “receptor”- habrá reiteradas ejecuciones del caso en cuestión en las que estarán implicados elementos constitutivos de los JFV (como cambios en la intensidad, duración y ritmos de sonidos y movimientos y cambios en los contornos sonoro/kinéticos).

e) El desarrollo de escenas simuladas estará andamiado por la forma repetición-variación, propia del JFV.

4. Método

Diseño mixto longitudinal-microanalítico. Se trata de un diseño de investigación compuesto por dos estudios, vinculados con los objetivos específicos 1, 2, 3 y 4. El diseño implica la realización de un estudio longitudinal y posteriormente la realización de microanálisis de escenas de interacción videograbadas extraídas del estudio longitudinal. Antecedentes de esta combinación de métodos se encuentran en Español y Shifres (2015) y en Rossmanith, Costall, Reichelt, López y Reddy (2014).

La elección del *diseño longitudinal* responde a asunciones de orden epistemológico que consideramos cruciales en los estudios en psicología del desarrollo. Siguiendo a autores del área (Flavell & Wohlwill, citados en Puche & Martí, 2011; Fogel & DeKoeper-Laros, 2007; Valsiner, 1988) consideramos que el genuino problema de la psicología del desarrollo es la explicación de la novedad: cómo es posible que surjan formas, estructuras y conductas nuevas a partir de las formas, las estructuras o las conductas precedentes. Sin embargo, ocurre que, en una lectura literal de esta forma de pensar el desarrollo, los cambios en las conductas pueden entenderse de modo exclusivo a partir de los cambios con relación a la edad. En este sentido, hay una tendencia central en los estudios en desarrollo en establecer una relación edad-conducta para visibilizar las novedades en el desarrollo psicológico. Tal como sostienen Puche y Martí (2011):

“se establecen comparaciones de grupos de edades diferentes que determinan curvas de crecimiento, o se realizan comparaciones de incrementos en relación a la edad. Los estudios parecen subsumirse en relaciones que toman la edad como la variable explicativa” (p. 132).

Siguiendo a van Geert (1998) y Puche y Martí (2011) este desvío que evidencia la psicología del desarrollo se puede comprender a partir de dos obstáculos: el fenómeno de la variabilidad y las metodologías utilizadas. La variabilidad está presente en todas las edades, en todos los dominios y en todos los niveles del desarrollo psicológico. Paradójicamente, ha sido catalogada como “ruido” o “error” de medición que debe controlarse para identificar los pasos escalonados de un desarrollo que se estima homogéneo y continuo. Particularmente, la variabilidad intra-individual -i.e., el fenómeno en el que el sujeto, frente a una tarea en

circunstancias idénticas en dos puntos muy cercanos en el tiempo, manifiesta habilidades distintas-, plantea una complejidad sumamente inasible desde la visión del desarrollo como un proceso escalonado, en tanto pareciera que el sujeto se sitúa, simultáneamente, en dos niveles de desarrollo diferentes. No obstante, desde una perspectiva de sistemas dinámicos (van Geert, 1998, 2003; Fogel & DeKoeper-Laros, 2007; Smith & Thelen, 2003; Adolph & Robinson, 2015), el abordaje de la variabilidad intra-individual es crucial para la comprensión de los procesos de cambio en el tiempo: más que un error de medición expresa la variación dinámica de un sistema complejo que atraviesa procesos de desequilibrio y reequilibración.

“Desde esta perspectiva, el desarrollo es como una serie de oleadas que se van superponiendo. Las estrategias existentes cambian en su frecuencia de expresión, nuevas estrategias aparecen en la escena, y las interacciones entre estrategias precedentes y nuevas crean más riqueza y variedad de comportamiento (Siegler, 2006). De hecho, usar una variedad de medios para resolver un problema puede ser un sello distintivo del comportamiento adaptativo” (Adolph & Robinson, 2015, p. 126. La traducción es nuestra).

El desarrollo, más que producirse a pesar de la variabilidad, se produce gracias a la variabilidad, lo cual requiere, para su estudio, de nuevas herramientas metodológicas que no la reduzcan a un “error”. Para ello se requiere del diseño de estudios que incluyan observaciones longitudinales lo suficientemente cercanas en el tiempo para poder captarla adecuadamente (Fogel & DeKoeper-Laros, 2007; Adolph & Robinson, 2015), en detrimento de los recortes transversales. Tal como afirman Puche y Martí, a menudo se utilizan los abordajes transversales desde una

“concepción del desarrollo como etapas, como momentos fijos en la adquisición de habilidades y que en consecuencia termina siendo una concepción estática. Ahora bien, si el desarrollo es dinámico y fluye en el tiempo los cambios en el funcionamiento del desarrollo ocurren precisamente entre los estadios en los que se ha congelado la observación” (2011, p. 135).

Se optó además por un *diseño de caso único* dado que, en primer lugar, se trata de un diseño ampliamente utilizado en estudios pioneros y actuales en psicología del desarrollo (Español, 2004; de Saint-Georges, 2018; Fogel & DeKoeper-Laros, 2007; Forrester, 2009; van Geert & van Dijk, 2003; Piaget, 1959/2012; Robinson & Mervis, 1998; Rodríguez, 2017; Rodríguez & Español, 2016, 2019; Wolf, 1982; Mussatti, 1986). En segundo lugar, fue escogido porque, aunque no permite generalizaciones estadísticamente representativas o una explicación de fondo del fenómeno, aporta una descripción sumamente detallada y en profundidad de los procesos de cambio y de su variabilidad constitutiva, aspectos que quedan invisibilizados en el establecimiento de patrones generales de cambio a partir de muestras numerosas. Siguiendo a Rodríguez, el estudio de caso único

“no está libre del riesgo de reflejar sesgos de estilo personal del sujeto, diferencias madurativas individuales y la incidencia no controlada de variables externas. Con todo, los resultados de un trabajo de este tipo son, en la temática que nos ocupa, ‘imprescindibles’ (López Ornat, 1994, p. 8), porque reflejan de manera pormenorizada el proceso de desarrollo del fenómeno estudiado, atendiendo a los progresos tanto como a los puntos de detención” (Rodríguez, 2017, p. 95).

En esta misma línea, Fogel y DeKoeper-Laros afirman que

“De acuerdo con los principios de los sistemas dinámicos, las generalizaciones acerca de la población deben emerger encontrando lo que es común a través de los casos, y no por medio de promedios estadísticos o modelos correlacionales basados en grupos” (2007, p. 86. La traducción es nuestra).

Asimismo, siguiendo a Kazdin (2001) podemos señalar además que se trata de un tipo de estudio que ha servido de poderosa fuente de ideas e hipótesis para comprender el comportamiento y el desarrollo humano, siendo también útil para proporcionar contra-evidencias o contra-ejemplos de las nociones que tradicionalmente se consideran universalmente aplicables. Por otro lado, agrega el autor, que tiene un gran valor persuasivo y motivacional, en el sentido de que brinda demostraciones contundentes que vuelven concreto y agudo lo que de otro modo podría servir como un mero principio abstracto.

El estudio longitudinal de caso único se ha combinado, en la presente tesis, con la metodología del microanálisis. El microanálisis en psicología usualmente se concibe como un método óptimo para enfocar en el proceso de cambio, es decir en el antes, el durante y el después de la aparición de una novedad, ofreciendo una visión en detalle de las múltiples variables que motorizan la aparición de la novedad psicológica (van Geert & van Dijk, 2003). Según Moreno-Núñez, Rodríguez y Del Olmo (2017) los microanálisis son una poderosa herramienta para examinar y explicar en detalle los sutiles cambios que tienen lugar en un proceso de desarrollo. Proveen de datos de gran riqueza, aun cuando se trate de muestras de pocos sujetos: tal como afirmaba Piaget *“una profunda observación vale más que mil estadísticas”* (1936/2009, p. 70). Existe un importante acopio de estudios antecedentes que utilizan el microanálisis para el abordaje de muy diversas capacidades, particularmente del desarrollo del juego, así como también de pautas de interacción y de capacidades de simbolización y representación (Fogel & DeKoeper-Laros, 2007; Orr, 2017; Moreno-Núñez, Rodríguez & Del Olmo, 2017)

En la presente tesis, el microanálisis como metodología posee rasgos diferenciados. En lugar de estudiar el antes, el durante y el después de un proceso de cambio, el microanálisis como aquí lo concebimos, implica seleccionar un evento específico significativo y analizarlo en detalle para visibilizar así procesos que no son observables desde una visión “natural”. A la manera del “zoom” de una cámara, se observa el evento en cuestión con una lente de aumento a través de

la cual se expande el tiempo, revelando así rasgos y procesos que no son observables a simple vista. Este tipo de análisis es óptimo para aplicar al material observacional herramientas provenientes de las artes temporales, que por el nivel de detalle en la observación hacen inviable su aplicación a períodos de tiempo prolongados. Gracias a la utilización de estas herramientas, en el microanálisis pueden visibilizarse aspectos presentes en el sonido y el movimiento de los participantes así como también sutiles variaciones dinámicas en el sonido y el movimiento, que muchas veces comportan períodos temporales de segundos o microsegundos de duración, que no pueden observarse a simple vista. Este tipo de microanálisis es propio de los estudios en interacciones tempranas y en musicalidad comunicativa que forman parte del marco general teórico-metodológico de esta tesis (Stern, 1971, 1974a, 1974b; Malloch & Trevarthen, 2009; Gratier & Apter-Danon, 2009; Español & Shifres, 2015; Español et al., 2022). Ellos han abierto la puerta a nuevos modos de concebir el desarrollo psicológico y las interacciones del bebé con el adulto (Español et al., 2022)

En suma, el diseño mixto longitudinal-microanalítico de caso único es una poderosa e imprescindible herramienta para comprender los mecanismos que motorizan el cambio en el desarrollo psicológico.

4.1. Estudio 1: Estudio longitudinal de caso único

4.1.1. Objetivos

El objetivo de este estudio es obtener datos empíricos sobre los JFV y sobre sus antecedentes (objetivos 1 y 2), sobre formas combinadas de JFV-JS y sus antecedentes (objetivo 3) y sobre la frecuencia y la trayectoria evolutiva de los eventos de JFV y JS y sus antecedentes, en sus formas simples y combinadas (objetivo 4).

4.1.2. Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio es la interacción adulto-bebé. La selección de dicha unidad obedece a razones de orden teórico y epistemológico. Siguiendo a Vygotski (Vygotski, 1934/1993), es menester que el recorte de la unidad de análisis conserve en su estructura la complejidad del fenómeno a estudiar, aunque sin mutilar en ese recorte sus rasgos fundamentales: la unidad de análisis no puede ser una parte aislada del fenómeno, sino que debe conservar los rasgos de la totalidad que representa, totalidad que posee propiedades emergentes que no se comprenden a partir de la mera suma de las propiedades de sus elementos constitutivos. Dado que la presente tesis versa sobre el desarrollo del JS y del JFV, debemos

recortar unidades de análisis que no mutilen aquellos aspectos o factores que consideramos, según nuestro marco teórico-epistemológico, cruciales para el desarrollo de estas formas de actividad en la infancia.

En primer lugar, podemos rechazar de plano la selección de una unidad de análisis que se circunscriba a la actividad del bebé en solitario, puesto que, se trata de dos formas de juego con un alto componente de interacción social. Tal como fue explicado previamente, la interacción social es fundamental para el desarrollo de la capacidad semiótica en el contexto lúdico, aun cuando podamos observar conductas del niño de JS en solitario a edades más avanzadas. La interacción adulto-bebé es necesaria para el desarrollo de esta capacidad semiótica. Asimismo, considerando que el JFV es un tipo de juego que: (i) se basa en la construcción colaborativa entre adulto y bebé de motivos sonoro-kinéticos, (ii) ha sido observado sistemáticamente durante el tercer año de vida en marcos de interacción diádicos y (iii) tiene como precursor genético al juego social temprano, es esperable que las formas de juego que son genéticamente intermedias entre el juego social temprano y el JFV, aún no indagadas en profundidad, conserven como un rasgo fundamental este marco interactivo.

Por otra parte, según Rodríguez y Moro (1998; véase también Rodríguez, 2006; Palacios, Rodríguez, & Méndez-Sánchez, 2018; Moreno-Núñez, Rodríguez, & Del Olmo, 2017, 2015), si el objetivo de un estudio es conocer el desarrollo de una de las manifestaciones de la capacidad semiótica infantil como lo es el JS, tal como nos proponemos en el presente estudio, entre otros objetivos, es ineludible seleccionar una unidad de análisis triádica. Desde el enfoque de la pragmática del objeto defendido por ellas es necesario, para comprender el desarrollo semiótico, recortar unidades de análisis triádicas que permitan

“recoger como totalidad mínima los tres polos que integran la interacción: el adulto, el niño o la niña y el objeto. Por debajo, es decir, con unidades diádicas, la pragmática no es posible pues caeríamos de nuevo en la dicotomía clásica de la psicología del desarrollo de lo ‘cognitivo’ como producto de la interacción solitaria sujeto-objeto [...] es una opción epistemológica que puede contribuir a sobrepasar la dicotomía dominante en la actualidad entre el desarrollo ‘cognitivo’ por un lado y el ‘social’ por el otro” (Rodríguez & Moro, 1998, p. 142).

Aquí las autoras se están refiriendo a diádico como la relación sujeto-objeto, pero entendemos que diádico tiene también otra acepción: la díada sujeto-sujeto (y la díada adulto-bebé como un caso de ella). Si bien las autoras afirman que las interacciones triádicas proveen los instrumentos básicos para el desarrollo del pensamiento, no niegan que pueden darse interacciones diádicas sujeto-sujeto, pero que no las han tenido en cuenta “[e]n parte porque no disponemos ni de los medios metodológicos ni teóricos para poder integrar las emociones, que por otra parte están presentes siempre. En este punto preciso guardamos silencio” (Rodríguez &

Moro, 1998, p 142). Recientemente, este mismo grupo de investigadoras, ha señalado que los estudios de musicalidad comunicativa, comúnmente enfocados en las interacciones diádicas, pueden servir de marco para el estudio empírico de las interacciones triádicas tempranas contribuyendo con elementos de valor para la comprensión del desarrollo de la comunicación (Moreno-Núñez et al., 2021).

En este sentido, gracias a herramientas de análisis proporcionadas por las artes temporales, que serán detalladas más adelante, es posible el abordaje pormenorizado de este tipo de interacciones, de un modo original y novedoso en la psicología del desarrollo (Fagen, 2011; Español et al. 2022). Desde el punto de vista defendido aquí, creemos que poseemos los medios metodológicos y teóricos para el estudio detallado de las interacciones en la díada adulto-bebé basadas en intercambios afectivos. Más específicamente, el JFV es un constructo teórico que permite identificar y conceptualizar marcos lúdicos diádicos basados en la elaboración colaborativa de sonidos y movimientos, en tanto son expresión de un tipo particular de afectos temporales que pueden compartirse intersubjetivamente, a los que Daniel Stern ha bautizado *formas de la vitalidad* (Stern, 2010).

Cabe señalar que, además, es posible pensar interacciones de tipo triádico en ausencia de objetos materiales (Moreno-Núñez et al., 2021). Tal es el punto de vista sostenido por Fogel y DeKoeper-Laros (2007) quienes realizaron un microanálisis de escenas de interacción diádica adulto-bebé para conocer cómo se desarrolla la transición hacia la intersubjetividad secundaria, es decir, la capacidad de coordinar y compartir con otra persona la atención, las emociones y las intenciones dirigidas hacia un objeto, evento o acción. Las experiencias de intersubjetividad secundaria implican que ambos sujetos tomen consciencia de la co-agencia y la co-afectividad en relación a algo más; tal capacidad usualmente se reconoce alrededor de los 9 meses (Trevarthen, 1993). Para ello, Fogel y DeKoeper-Laros (2007) seleccionaron, de escenas de interacción madre-bebé videograbadas, un episodio interactivo significativo de la díada basado en un juego rítmico de golpeteo con las manos sobre una mesa. Entre otros resultados, los autores concluyen que el juego de golpeteo funciona como una estructura o marco en el cual tanto adulto como bebé ajustan su conducta, lo cual permite la toma de consciencia por parte del bebé de sus propias acciones y de las acciones del otro en un marco interactivo triangular, como indicador del pasaje a la intersubjetividad secundaria.

En esta misma línea, Shifres y Español hallaron que en eventos de juego musical del tercer año de vida tanto el adulto como el niño ajustan sus acciones *“no ya basados en la observación de las conductas del otro y actuando por reacción o por familiaridad [...] sino por reconocimiento y abstracción de una estructura musical compartida”* (2004b, p. 4). Señalan, además, que este componente estructural suele ser, por lo general, la estructura métrica de una canción, una rima

o un juego. Los autores consideran que la emergencia de esta modalidad de juego es coherente con el dominio de intersubjetividad secundaria, la cual supone que “*los miembros de la díada entran en una comunión triangular (sujeto-sujeto-objeto) (Bråten 1998), en la cual la estructura métrica puede ser pensada como el objeto abstraído*” (2004b, p. 5).

Con el fin de esclarecer esta discusión, es necesario establecer una distinción entre el recorte de la unidad de observación y el tipo de interacción que puede emerger en la unidad observada. De este modo, el recorte de observación que seleccionamos en este estudio es la interacción adulto-bebé, la cual puede incluir un adulto o dos de modo alternado o conjunto, según el caso. Esta interacción, a su vez, puede ser diádica, es decir, que no incluya objetos materiales u abstractos, o puede ser una interacción triádica que implique una triangulación entre la bebé, el/los adultos y el objeto (ya sea material o una estructura musical).

4.1.3. Participantes

Los participantes del estudio están conformados por la bebé (C) y el investigador (quien realiza esta tesis) inserto en el contexto/nicho ecológico propio del hogar de la bebé, el cual puede incluir a su papá, su mamá y/o su hermano mayor. Todos los habitantes del hogar pueden formar parte de los juegos que se construyen entre el investigador y la bebé. Este método que supone una participación activa del investigador en un contexto de interacción con la bebé familiar para ella, sigue la línea de Reddy (2008) en el estudio de fenómenos intersubjetivos y se ha utilizado previamente en Español et al. (2014, 2015, 2022) y en Rodríguez (2017, 2022). Reddy (2008) propone una metodología de *segunda persona* para la investigación psicológica de los fenómenos intersubjetivos (frente a los estudios en tercera persona distanciados y objetivos, y los estudios subjetivos en primera persona). La autora sugiere que el conocimiento que podemos generar sobre los fenómenos de vinculación interpersonal depende esencialmente de la relación intersubjetiva que se establezca, es decir, del encuentro genuino de persona a persona. Los estudios previos sobre JFV, se realizaron siguiendo la metodología de segunda persona (Español et al., 2014, 2015, 2022). En nuestro estudio, seguimos esta propuesta metodológica propia de la psicología de los fenómenos intersubjetivos, que según Pérez y Gomila (2022) constituye una perspectiva metodológica constitutivamente corporeizada.

El aspecto característico de este procedimiento de segunda persona es una participación activa del investigador. A su vez, la elección de la interacción investigador-bebé o niño (un caso particular de la clásica díada adulto-bebé o niño) permite tomar simultáneamente dos perspectivas fundamentales sobre la generación de conocimiento en referencia a los sistemas interactivos: *émica* –punto de vista interno al sistema- y *ética* –punto de vista externo al sistema.

El análisis émico está posibilitado porque el investigador forma parte de la diada, mientras que el análisis ético está dado por la posibilidad de situarse como observador del material audiovisual registrado. El investigador puede registrar sus propias experiencias y reacciones on-line, generando cambios a su alrededor, y gracias a la disponibilidad de recursos de registro audiovisual puede observarlas posteriormente, recuperando su propia experiencia previa. Tal como afirma Riba (1990) y retoma Español (2004), la combinación de los puntos de vista émico y ético se muestra adecuada para el análisis semiótico. Análisis crucial para la comprensión del desarrollo del juego simbólico.

Para la selección de la bebé participante se utilizó un *muestreo intencional de tipo circunstancial* (Ander-Egg, 1978), en tanto se accedió a ella por medio de personas allegadas al investigador. Esta modalidad es óptima para este tipo de diseños, dado que se trata de un estudio longitudinal de más de 1 año de duración, con observaciones de tiempo prolongado cada 15 días, realizadas en el hogar de la bebé. Se tuvo en cuenta que la bebé haya nacido a término y que su desarrollo siguiera el curso típico según lo informado a los padres en las visitas periódicas al pediatra. Se les explicó a los padres los detalles de la investigación y se les solicitó su consentimiento informado por escrito. Éste valió tanto para el estudio 1 como para el 2.

4.1.4. Instrumento

El instrumento de recolección/producción de datos es la observación, “*el registro sistemático, válido y confiable de la conducta manifiesta*” (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 1998, p. 309). No se trata de una observación de tipo naturalístico, sino de una *observación estructurada* dado que, si bien la investigación se lleva a cabo dentro del contexto natural en el que aparecen los fenómenos, el investigador introduce algunas modificaciones para aumentar la probabilidad de ocurrencia de los fenómenos (Montero & León, 2007). En este estudio la observación adquiere además un rasgo clínico-crítico (Castorina, Lenzi & Fernández, 1984), en tanto el investigador, gracias a su rol participante en el juego, puede atender tanto a las conductas lúdicas espontáneas de la bebé como a las que pueden surgir de las propuestas de juego del investigador, posibilitando así una dialéctica constante entre las hipótesis del investigador y la conducta observable de la bebé. La observación se realiza en el contexto del encuentro genuino de persona a persona, propio de la metodología de segunda persona (Reddy 2008). Asimismo, la grabación en video permite situarse posteriormente en perspectiva de tercera, es decir, en el lugar de observador externo a la escena interactiva (véase supra, perspectivas émica y ética).

4.1.5. Procedimiento

La observación de la interacción se llevó a cabo en el hogar de la bebé. Un ambiente familiar y, por tanto, adecuado para el despliegue espontáneo de conductas, que contrasta con la artificialidad que caracteriza al contexto del laboratorio (Bruner, 1990; Fogel & DeKoeper-Laros, 2007; Español, 2004; Rodríguez, 2017; Rodríguez & Español, 2016, 2019).

El investigador comenzó a interactuar con la bebé desde la edad de 8 meses de la bebé para garantizar un período de familiarización previo al inicio de las grabaciones en video. Las filmaciones se realizaron con una cámara *Sony Handycam* dispuesta en un trípode, el cual fue posicionado de modo tal que capture adecuadamente el cuerpo completo de la bebé, del investigador y los objetos del espacio próximo. Los otros habitantes de la casa de C podían entrar o salir del encuadre a lo largo de la sesión de juego, aunque usualmente alguno de sus padres se encontró constantemente en la misma habitación. Cuando la bebé comenzó a deambular, la posición fija de la cámara no fue suficiente para capturar la acción, por lo que se optó por contratar un camarógrafo. La elección del camarógrafo se realizó considerando como principal requisito que sea una persona conocida de antemano por la bebé y que preferentemente sea un integrante de su vida cotidiana, para reducir la interferencia con el contexto natural de su hogar. Por ello, se contrató a un amigo íntimo de los padres, con el que típicamente se reúnen al menos una o dos veces por semana, y que es también una persona allegada al investigador que ofició de intermediario de confianza para acceder a los padres de la bebé y proponerles que participe en el estudio. Además, se consideró su experiencia en el manejo de cámaras dado que se encontraba realizando el tramo final de la carrera de Cine en la Facultad de Artes de la UNLP. Al camarógrafo se le dio la consigna de capturar todo el tiempo posible el cuerpo completo de la bebé, el cuerpo del investigador -o, cuando esto fuese imposible, capturar como mínimo su torso, su rostro y sus manos- y los objetos con los que, eventualmente, estén actuando. Además, se le indicó que, cuando la bebé juegue con alguno de sus padres que dirija la cámara de modo que capture los cuerpos de la bebé, su padre o madre y los objetos según el caso.

Se comenzó a analizar las filmaciones a partir de los 10 meses de la bebé dado que, según lo encontrado en la revisión del estado del arte, es el momento inmediatamente previo a la aparición de los primeros atisbos de JS. Las filmaciones se prolongaron hasta los 24 meses, período en el que típicamente el JS está ya consolidado. Por otro lado, salvando algunas observaciones preliminares, se desconoce hasta el momento cómo se desarrolla el JFV, o sus formas antecedentes, durante el segundo año de vida, mientras que sí se cuenta con estudios sistemáticos que cubren el período de los 24 a los 36 meses (Español et al., 2014, 2015). Tomando en cuenta estos datos, se consideró que el período comprendido entre los 10 a los 24 meses de

la beba es el adecuado para completar el vacío presente en el estado del arte sobre el JFV, sus antecedentes y sus formas combinadas con JS.

En cada encuentro, se filmaron sesiones de 45 minutos de interacción cada 15 días - aproximadamente, según la disponibilidad de la familia de la bebé para recibir al investigador y, eventualmente, al camarógrafo en su hogar- y se obtuvo un registro audiovisual captando la imagen del adulto, del bebé y el entorno. En cada sesión, se dispusieron frente a la bebé un conjunto de juguetes y otros objetos apropiados para jugar: réplicas de objetos de uso convencional (cuchara, taza, olla con tapa, serrucho, autito, etc.), algunos de los cuales son objetos sonoros (sonajeros réplica de llavero, figuras de goma con chicharra, maracas), muñecos que fácilmente puedan tener roles asignados (muñecos de personas, peluches de animales) y objetos de uso no-convencional (como resortes, cajas, papelitos, cintas, etc.). El investigador estuvo especialmente atento a promover situaciones de juego que envuelvan sonido y movimiento, así como también juego figurativo.

A partir de estas filmaciones se procedió a la edición y montaje de una *videosecuencia*, por cada sesión. En ella se incluyeron todos los eventos de juego detectados hasta completar 20 minutos de juego continuo, que no necesariamente son los primeros 20 minutos. Se eliminaron aquellas situaciones que no se consideren lúdicas como, por ejemplo, la alimentación o la higienización del bebé. El límite de corte de 20 minutos por videosecuencia fue establecido resguardando un balance entre la mayor duración posible, que brinde un acceso detallado al desarrollo de las conductas en observación y la viabilidad del análisis de la masa de datos propia de un estudio longitudinal.

Para la edición de la videosecuencia, se realizó una primera observación de todo el material audiovisual para identificar y registrar los eventos de juego. Luego con el programa de edición *Adobe Premiere Pro CC* (2014) se generó un nuevo video constituido únicamente por los eventos de juego.

Los criterios para discriminar aquellas situaciones que se consideran lúdicas de las que no lo son están inspirados en la caracterización de juego ofrecida en el estudio clásico de Catherine Garvey (1977) y que están, además, en consonancia con los rasgos señalados por otros autores (Fagen, 1974; Krasnor & Pepler, 1980; Rubin, Fein & Vanderberg, 1983; Bruner, 1986; Burghardt, 2005; Smith, 2009):

- (i) Es una **actividad placentera**, divertida. Es usual ver expresiones de placer como sonrisas, risas, excitación, en detrimento de expresiones de seriedad, displacer o fatiga.
- (ii) Es **auto-remunerativa**, es decir que no tiene metas o fines extrínsecos, sino que es un disfrute de los medios de la actividad por sí mismos.

- (iii) Es **espontáneo y voluntario**, no se trata de una actividad obligatoria para la supervivencia o la satisfacción de necesidades básicas.
- (iv) Implica cierta **participación activa** del jugador.
- (v) Guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, esto es, supone **contraste**⁴ y semejanza entre el comportamiento lúdico y un comportamiento no-lúdico análogo. De este modo, el juego puede ser pensado como una actividad en “modo simulativo”, en tanto exige a los jugadores que comprendan que lo que se manifiesta no es lo que aparenta ser. Brunner (1990) sostiene que se trata de un comportamiento que se haya “amortiguado” de sus consecuencias normales: por ejemplo, una lucha puede ser interpretada como “literal” o como una simulación, en tanto las consecuencias de la lucha literal se encuentran suspendidas (Cf. Bateson, 1972/1998).

Mientras que los primeros cuatro rasgos señalados constituyen criterios funcionales para categorizar el juego, consideramos que el quinto rasgo, *i. e.*, el contraste, cumple con el criterio estructural que Fagen (1974; véase cap. 1) argumenta como necesario para efectuar dicha categorización. Asimismo, en consonancia con Rubin, Fein y Vanderberg (1983) acordamos con que la caracterización de conductas como “lúdicas” implica, junto con los criterios funcionales y los estructurales que detallamos hasta aquí, una consideración del contexto en el que ocurren. Por ello, todos los procedimientos que llevamos a cabo para crear una atmósfera familiar, agradable y segura, con juguetes y objetos lúdicos a disposición de la bebé y asegurándonos de crear condiciones para que esté libre de estrés, hambre o fatiga al momento de observar, son elementos contextuales que también deben tenerse en cuenta dentro de los criterios de categorización del juego.

Además, para la codificación del material observacional, se estableció un límite temporal de 1 segundo o más de duración para que sea considerado como un “evento” de juego. El límite de 1 segundo como mínimo se ha establecido siguiendo el criterio de Español et al. (2015) para incluir eventos fugaces de j. funcional o j. de ficción como, por ejemplo, cuando la niña revuelve con una cuchara dentro de una taza vacía y sigue con otra actividad o cuando simula que un mantel individual enrollado es una pequeña vela a la cual soplan. Los autores señalan, no obstante, que la mayoría de los eventos de JFV que han observado duraron más de 10 segundos.

La edición del material audiovisual dio como resultado un total de 30 videosecuencias de 20 minutos de juego: una por cada sesión de juego. Una vez realizadas las videosecuencias de juego, se procedió a iniciar la categorización de los datos. Para ello se utilizó el programa de video-

⁴ Para un análisis más amplio de la noción de contraste en el juego simbólico, así como también en el juego con las formas de la vitalidad, véase Español y Pérez (2015).

anotación ELAN⁵ desarrollado por *Max Planck Institute for Psycholinguistics*. El programa permite representar cada categoría de observación en una línea de tiempo y visualizar la imagen del video a la vez, para anotar los eventos de juego de cada categoría en su correspondiente línea de tiempo y luego poder así extraer datos sobre la ocurrencia y la frecuencia, entre otros, de los eventos observados. Además, con las herramientas de reproducción de video, como la modificación de la velocidad de reproducción, pueden realizarse observaciones con gran nivel de detalle de los eventos en cuestión.

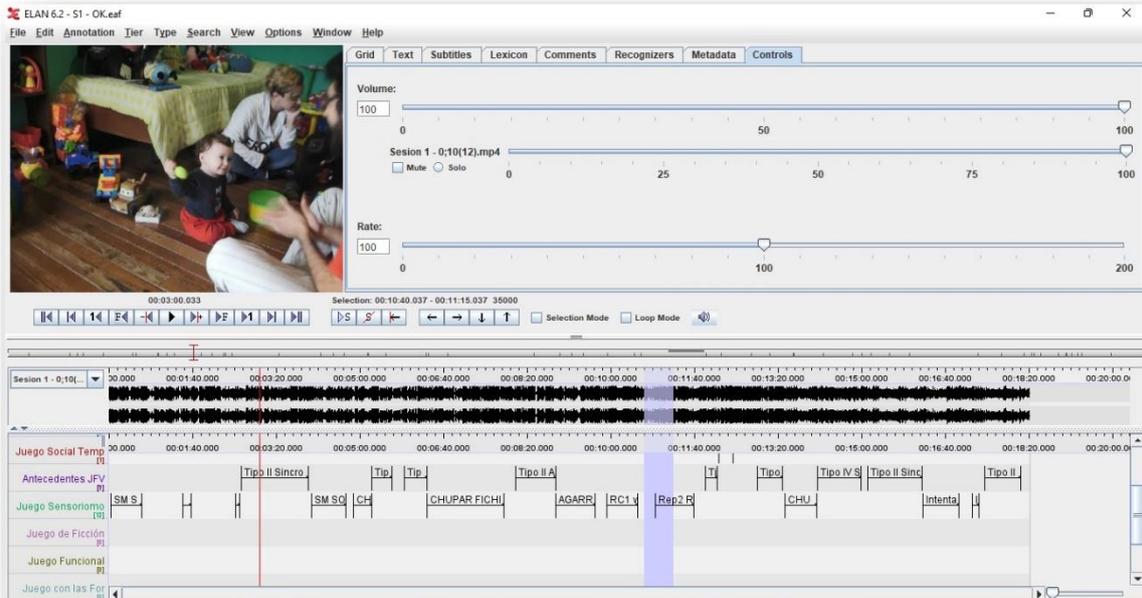


Figura 1. Captura de pantalla del programa ELAN. En la banda superior hallamos el visualizador de la videosecuencia con los controles de la reproducción. A la izquierda abajo se encuentran las categorías del código de observación. En la región inferior se aprecia la línea de tiempo con cada una de las líneas de anotación correspondientes a las distintas categorías del código de observación. En la banda central se encuentra la wave de la envolvente sonora.

Las categorías finales del código de observación son fruto de un extenso proceso de observación iterativa del material combinado con la reflexión teórica nutrida del marco conceptual presentado en los capítulos previos. El código de observación definitivo cuenta con **categorías preexistentes** utilizadas en estudios antecedentes, **categorías derivadas** que se desprenden del marco conceptual comentado en capítulos anteriores pero que no han sido tratadas como categorías en la literatura previa, y **categorías novedosas**, que emergieron a partir de la aplicación del método comparativo constante que permite la detección de las propiedades específicas del fenómeno a estudiar y la generación de categorías abiertas revisables mediante la

⁵ Max Planck Institute for Psycholinguistics, The Language Archive, Nijmegen, Países Bajos.

URL: <http://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/>. Otros trabajos del área que utilizan ELAN encontramos en Moreno-Núñez, Rodríguez y Del Olmo (2017) y Alessandroni y Rodríguez (2017).

observación iterativa del material en sucesivas fases (Glaser & Strauss, 1967; Strauss & Corbin, 1998/2002).

Como se señaló, la aplicación del método comparativo constante supone la realización de sucesivas observaciones del material para ajustar recursivamente las categorías. Por tal motivo, en una primera fase, de las 30 videosecuencias de juego, se seleccionaron 3 correspondientes al inicio, el final y el centro del período evolutivo comprendido por el estudio; éstas fueron incluidas en el programa de video-anotación ELAN para realizar una primera categorización del material que fuera representativa de las distintas etapas del desarrollo de la bebé y que permitiera construir un código de observación inicial. Las categorías preexistentes utilizadas en esta primera fase fueron *juego social temprano*, *juego con las formas de la vitalidad* (con sus subcategorías: *improvisado y ritualizado*), *juego de ficción combinado con juego con las formas de vitalidad* y la categoría supra ordenada de *juego simbólico*. Por su parte, las categorías derivadas presentes en este primer código de observación fueron: *juego sensoriomotor*, *juego funcional aislado*, *juego funcional en escenas*, *juego de ficción aislado*, *juego de ficción en escenas*, *antecedentes del juego con las formas de la vitalidad* y la categoría supra ordenada de *juego combinado*.

Con este primer ajuste del código de observación, en una segunda fase, se realizó una segunda observación sistemática de las 30 videosecuencias de juego y con el programa ELAN se anotaron todos los tipos de juego que cumplían con las definiciones operacionales de las categorías preexistentes y derivadas del código de observación de la fase metodológica previa. A partir de esta segunda observación de todo el corpus, se generó la categoría derivada de *juego funcional combinado con juego con las formas de la vitalidad*. Además, se ajustó la categoría de *antecedentes del JFV* diferenciando tres subcategorías, derivadas también de estudios previos: *Tipo I hacia la simetría*, *Tipo II mimético* y *Tipo III invertido*. Asimismo, de esta segunda observación emergieron subcategorías novedosas de los *antecedentes del juego con las formas de la vitalidad*: *Tipo IV con incipiente variación* y *Tipo V fugaz*. Adicionalmente, se construyeron las categorías novedosas de *juego sensoriomotor combinado con juego funcional*, *juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV*, *juego sensoriomotor combinado con JFV*, *juego funcional combinado con antecedentes del JFV*, *juego de ficción combinado con antecedentes del JFV* y *otros formatos de interacción lúdica*.

En una tercera fase, se realizó una tercera observación sistemática de todas las videosecuencias para unificar las anotaciones de todos los eventos de juego en su correspondiente categoría del código de observación construido en la fase metodológica previa, adquiriendo así el mismo el carácter de definitivo. A partir de este código definitivo incorporado

en el ELAN se procedió al análisis de cada una de las 30 videosecuencias y a la obtención de los datos de frecuencia y duración de cada categoría subcategoría de juego.

Finalmente, en una cuarta y última fase, se realizó una recategorización de ciertos eventos de juego a partir de la categoría novedosa de *JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario* que, en instancia del primer análisis cuantitativo de datos, emergió de la aplicación de un nuevo ciclo del método comparativo constante. Asimismo, en esta cuarta fase, se cuantificó la frecuencia y la duración de los eventos de *antecedentes del JFV* y de *JFV que involucren el uso de objetos materiales*, con el objetivo de describir con mejor detalle el tipo de interacciones que tienen lugar en estos formatos de juego. Por cuestiones de claridad y en consideración de que dichas nuevas categorías no son necesariamente excluyentes de la primera categorización se preservó inalterado el primer análisis y, tal como será presentado en el capítulo 6, se agregó una segunda parte al análisis cuantitativo en la que los datos pueden ser leídos a partir de un nuevo prisma.

Si bien la codificación fue realizada por el autor de la presente tesis, aproximadamente un 30% de los eventos de juego categorizados fue realizado conjuntamente con la directora de la tesis. Los eventos de juego sobre cuya codificación no hubo acuerdo inicialmente fueron discutidos hasta alcanzar el consenso. En los pocos casos donde el consenso no fue alcanzado, los eventos fueron descalificados.

Dado que el código definitivo puede considerarse como un primer resultado de la presente tesis, en el capítulo 5 brindamos una explicación detallada del mismo con las correspondientes definiciones operacionales de cada categoría, de sus respectivas subcategorías, y con ejemplos de cada una al modo de relato observacional con un breve comentario.

4.1.6. Análisis de datos

El análisis de datos realizado en la presente tesis es de tipo mixto cuali-cuantitativo. Por un lado, supuso el análisis cualitativo de la identificación de todos los eventos de cada una de las categorías de juego aplicando categorías preexistentes, definiendo operacionalmente y aplicando categorías derivadas del marco conceptual y construyendo categorías novedosas fruto de la utilización del método comparativo constante. Tal análisis cualitativo permitió un posterior análisis cuantitativo de los datos que implicó: (i) la determinación de la frecuencia, de la duración total y la duración promedio por evento, de cada categoría y subcategoría de juego, (ii) el cálculo de los porcentajes totales y por tercio de período estudiado de cada categoría y subcategoría de formas simples y combinadas de juego, y (iii) el análisis de las trayectorias evolutivas de la frecuencia y la duración de cada una de las categorías y subcategorías.

Los análisis de datos realizados permiten ofrecer conocimientos novedosos en diferentes niveles. (i) Con respecto a las categorías preexistentes de nuestro código de observación, ofrecen datos cuantitativos de distribución, frecuencia, duración y trayectorias evolutivas de los eventos de juego de los 10 a los 24 meses de la bebé. Es importante remarcar aquí que la categoría de juego con las formas de la vitalidad fue acuñada por estudios antecedentes, pero no hay, hasta la presente tesis, un estudio que haya observado esta forma de juego de modo sistemático en el segundo año de vida del niño. (ii) Acerca de las categorías derivadas, además de los datos cuantitativos, la novedad que proporciona la presente tesis son las definiciones operacionales de cada categoría fruto de la dialéctica entre observación y teoría. (iii) El principal aporte de la presente tesis es la construcción de categorías novedosas que permiten identificar, documentar y caracterizar los distintos tipos de antecedentes del juego con las formas de la vitalidad, en sus formas simples y combinadas con juego figurativo, de los 10 a los 24 meses de vida de la bebé, así como también proporcionar datos cuantitativos de su distribución, frecuencia, duración y trayectoria evolutiva en el período antedicho. (iv) Con el fin de describir la dinámica del desarrollo de las formas de juego estudiadas, hemos postulado un modelo descriptivo del desarrollo de las trayectorias evolutivas de la frecuencia a partir de conceptos de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales.

Además, se realizó un análisis cualitativo de los datos a partir de relatos observacionales de eventos prototípicos de juego, de sus formas simples y combinados. El análisis cualitativo previsto implicó para los juegos no figurativos y los combinados: (i) la detección de cambios en la asimetría adulto-bebé en la composición del motivo del juego; (ii) el desarrollo de la capacidad de repetir y variar motivos por parte del bebé; (iii) la identificación de los elementos del sonido y de los movimientos que la bebé tiene la capacidad de manipular siguiendo la forma repetición-variación. Para los juegos figurativos/simbólicos y los combinados: (i) los elementos constitutivos del JFV o de sus formas antecedentes en el desarrollo del juego simbólico; (ii) la identificación de cada nuevo caso de sustitución que aparezca. Asimismo, se amplió a otros criterios que emergieron en el propio análisis y que serán explicados de manera detallada en los capítulos dedicados a los resultados.

4.2. Estudio 2: Microanálisis de eventos de JFV combinado con JS

4.2.1. Objetivos

El objetivo de este estudio es analizar la incidencia de la forma y las dinámicas de movimiento y sonido en la elaboración de las formas combinadas de JFV con JS (objetivo 5 de esta tesis).

4.2.2. Participantes

Los mismos participantes del estudio longitudinal propuesto: la díada investigador-bebé en el contexto natural de vida de la bebé, en el cual pueden por momentos participar su mamá, su papá o su hermano mayor.

4.2.3. Procedimiento

De las videosecuencias de juego obtenidos en el estudio anterior, se seleccionaron dos escenas de juego correspondientes a JFV combinado con juego de ficción. El criterio de selección fue que sean casos prototípicos de la categoría. Cada escena se incluyó en un nuevo proyecto del programa de video- anotación ELAN, al que se le incorporó un código de observación *ad hoc*.

4.2.4. Código de observación

Se creó un código de observación *ad hoc* compuesto por categorías para el análisis del movimiento y para el análisis del sonido. En relación con las primeras se usaron las categorías básicas “Shape and Effort” del *Sistema Laban de Análisis del Movimiento* utilizadas en los estudios previos vinculados con el JS (Español & Shifres 2015; I. Martínez, Español & Pérez 2018; Español et al., 2022), sobre el cual nos detendremos en el capítulo 9, dedicado a los microanálisis. Para el análisis sonoro se aplicaron categorías de la expresión en la ejecución musical -que identifican variaciones temporales y dinámicas (*crescendos*, *accelerandos*, *ritardandos*) y articulaciones sonoras (*legatos*, *staccatos*)- y categorías utilizadas en el análisis de la voz (utilizadas previamente en Español & Shifres, 2015, I. Martínez, Español & Pérez, 2018 y Español et al., 2022), las cuales también detallaremos en el capítulo 9.

4.2.5. Análisis de datos

En primer lugar, se realizó un relato observacional de cada escena de juego seleccionada desde una perspectiva multimodal que atiende tanto a los aspectos sonoros como kinéticos involucrados en las conductas de los participantes. Posteriormente, según las características propias de cada escena seleccionada, se optó por realizar primero un análisis de los sonidos de forma diferenciada del análisis de los movimientos, para luego realizar un análisis multimodal en el que se integraron los resultados de los análisis previos. O bien, se optó por abordar el análisis de dichas modalidades de manera conjunta en un análisis multimodal de toda la escena de juego. Finalmente, se procedió a la interpretación y la discusión de los microanálisis realizados.

SEGUNDA PARTE

Capítulo 5

Código de observación

Como fue adelantado en el capítulo 4, el código de observación constituye un resultado del proceso de análisis de datos en el que convergen categorías preexistentes en estudios previos, categorías derivadas del marco conceptual y categorías novedosas que emergieron a partir de la aplicación del método comparativo constante. En la figura 2 presentamos el árbol de categorías observacionales, con las clases supra ordenadas que las incluyen, indicando con un color diferente la procedencia diferenciada de las categorías observacionales: preexistentes, derivadas y novedosas.

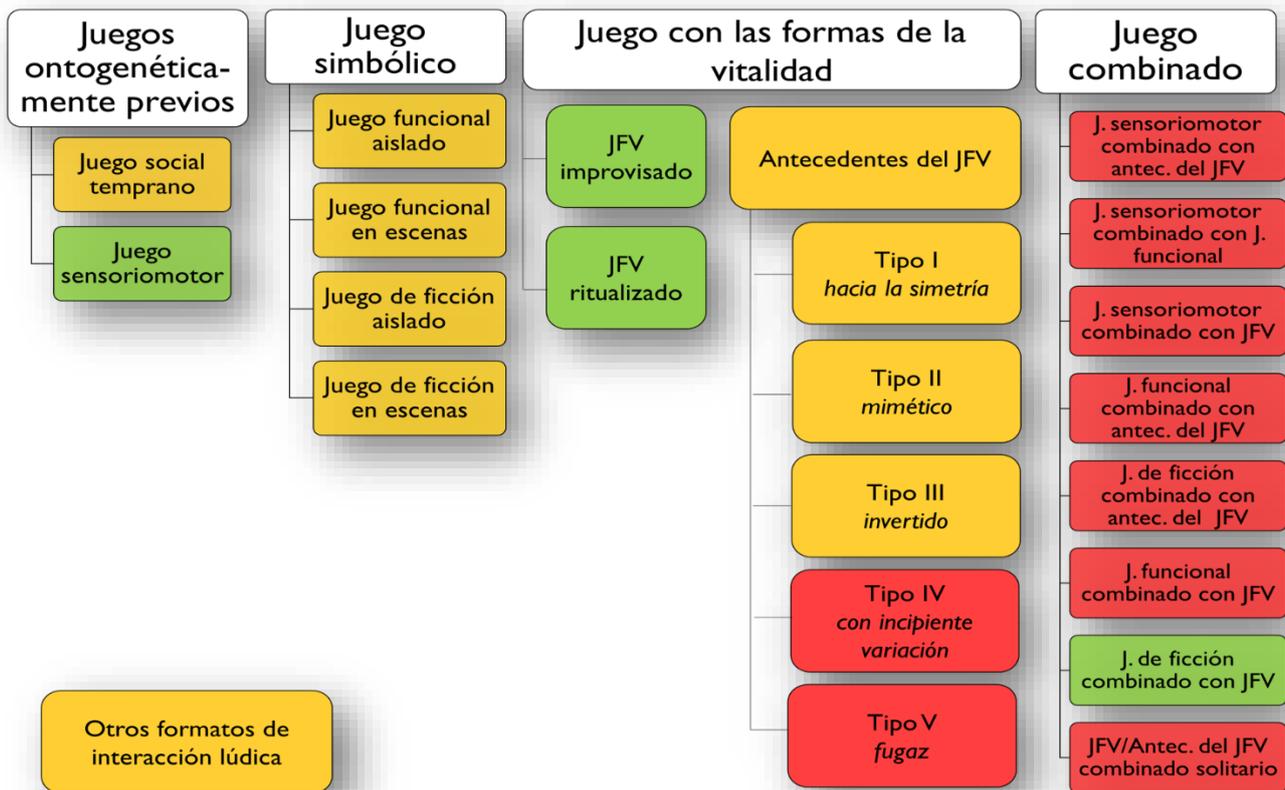


Figura 2. Categorías del código de observación final. En color verde se muestran las categorías preexistentes, en amarillo las categorías derivadas y en color rojo las categorías novedosas. En color blanco se muestran las clases que incluyen a las categorías observacionales.

A continuación, se brinda una definición operacional de cada una de las categorías del código de observación y se las ilustra a través de uno o dos relatos observacionales. Las clases supra ordenadas, aquellas ilustradas en la figura 2 con recuadros blancos, no serán ilustradas dado que no son categorías observacionales, sino que constituyen clases que cumplen la función de organizar conceptualmente a aquellas.

El modo de obtención de las definiciones operacionales está vinculado al tipo de categorías: (i) las categorías preexistentes (*juego social temprano, juego con las formas de la vitalidad improvisado, juego con las formas de la vitalidad ritualizado, juego de ficción combinado con juego con las formas de vitalidad*) se tomaron literalmente de estudios previos; (ii) en el caso de las categorías derivadas (*juego sensoriomotor, juego funcional aislado, juego funcional en escenas, juego de ficción aislado, juego de ficción en escenas y antecedentes del juego con las formas de la vitalidad Tipo I hacia la simetría, Tipo II mimético y Tipo III invertido*) las definiciones operacionales se derivan del marco teórico presentado en los capítulos 2 y 3; y, finalmente, (iii) en el caso de las categorías novedosas (*antecedente del JFV Tipo IV con incipiente variación y Tipo V fugaz, juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, juego sensoriomotor combinado con juego funcional, juego sensoriomotor combinado con JFV, juego funcional combinado con antecedentes del JFV, juego funcional combinado con JFV y juego de ficción combinado con antecedentes del JFV*) las definiciones operacionales se generaron a partir del método comparativo constante en una dialéctica entre observación y reflexión teórica.

Las categorías derivadas del marco conceptual dan cuenta de: (i) aquellos juegos ampliamente descriptos en la literatura, pero de los que no hemos encontrado una definición operacional explícita y unívoca (como *juego sensoriomotor* o *juego funcional en escenas*); (ii) aquellos juegos que cuentan con observaciones preliminares y, por lo tanto, no se dispone en la literatura previa de definiciones operacionales exhaustivas y excluyentes (como los *antecedentes del juego con las formas de la vitalidad tipo I, II y III*). En los casos de las categorías preexistentes, se identifica la fuente de la que son tomadas.

1. Juegos ontogenéticamente previos

1.1. Juego sensoriomotor

Categoría derivada

Actividad lúdica cuyo foco son acciones, movimientos y las sensaciones corporales concomitantes a éstos, que se repiten por puro placer funcional. Puede estar centrado en la exploración de los

movimientos y sensaciones del propio cuerpo o puede incluir la exploración de las propiedades físicas de los objetos, sin usos convencionales o simulados.

Ejemplo

Observación 1: A los 1;1(24) C está de pie atenta a una caja de cartón que está frente a ella. Adelante a su derecha está S sentado en el suelo. C se desplaza hasta la caja, la agarra de la tapa y se sienta en el suelo para luego tapar y destapar la caja repetidas veces. Sostiene la caja abierta con una mano y con la otra agarra un aro de plástico azul del suelo que introduce en la caja. S comenta la acción “lo guardamos ahí...”. C saca el aro azul de la caja y lo vuelve a introducir, pero ahora se detiene con la mano en el interior de la caja y revuelve en su interior. Luego agarra una escobilla plástica y la mete en la caja, la saca, la vuelve a meter, la vuelve a sacar y la vuelve a meter. Luego agarra un aro plástico naranja, lo mete en la caja y vuelve a sacar la escobilla para volver a introducirla y revolver el interior con la escobilla mientras sostiene la caja con la otra mano.

1.2. Juego social temprano (JST)

Categoría preexistente

Interacción lúdica entre adulto y bebé cuyo foco es el mantenimiento y el disfrute de la interacción social misma a través de la co-regulación de los comportamientos recíprocos (Stern, 1974a, 1974b, 1985/1991; Whaley, 1990; Español et al., 2022). Se caracteriza por alguno/s de los siguientes rasgos: (i) movimientos del cuerpo y expresiones faciales exageradas; (ii) vocalizaciones; (iii) movimientos de contacto corporal y/o desplazamientos del bebé en el espacio por el sostén del adulto; (iv) ciclos de repetición y variación de motivos de sonido y movimiento por parte del adulto; (v) procesos de creación de expectativas que conducen a experiencias de aumento y disminución de la excitación (Bordoni & Español, 2018). El adulto es quien elabora, repite y varía sus expresiones faciales, movimientos, sonidos y/o vocalizaciones mientras que el bebé responde o toma la iniciativa a la interacción con conductas sociales generales como sonrisas, gorjeos y pataleos de gozo (Stern, 1974a, 1974b; Español et al., 2022)

Ejemplo

Observación 2: A los 0;10(12) C está a upa de su mamá, que está sentada en el suelo. C está de frente a su mamá, pero mira atentamente a S. S cubre su rostro con ambas manos y súbitamente lo descubre acompañando la acción con una vocalización aspirada y luego dice “¡Ahí está Carito!”. C ríe emocionada. S vuelve a cubrir su rostro con ambas manos ante la mirada atenta de C y dice “¿A dónde se fue?” melodiosamente. Hace una pausa y súbitamente descubre su rostro diciendo “¡Acá está!”. C ríe mirando a S. S vuelve a cubrirse el rostro por segunda vez y dice “¿A dónde está Carito?”, hace una pausa y súbitamente descubre su rostro con una vocalización aspirada, luego dice “Acá está!”. C ríe nuevamente.

2. Juego con las formas de la vitalidad (JFV)

2.1. JFV improvisado

Categoría preexistente

Interacción lúdica en la que adulto y niño conjuntamente elaboran unidades de movimientos y/o sonidos de modo improvisado de acuerdo a la forma repetición-variación. Las unidades (o motivos) se repiten al menos dos veces, con variaciones en: (i) patrones rítmicos, contornos melódicos, dinámica, sonoridad y timbre, y/o (ii) patrones rítmicos, forma, dinámica y cualidad del movimiento. La actividad completa se sostiene alrededor de la repetición variada de movimientos y sonidos, haciendo de ellos el corazón del juego en detrimento de cualquier contenido simbólico o figurativo (Español et al., 2014).

Ejemplo

Observación 3: A los 1;5(15) C está de pie en su hogar frente a S que está sentado en el suelo. Se escucha un ladrido de perro que llega desde el patio y C vocaliza “¡Tate!” mirando a S. S le responde “¿Tania?” y C mirándolo con una sonrisa cómplice le contesta “Tate” disminuyendo drásticamente la intensidad de su vocalización. S le responde “Tate” disminuyendo acentuadamente la intensidad. C vuelve a responder “Tate” disminuyendo aún más la intensidad de modo que queda un susurro casi inaudible. S le responde “Tate” también con un susurro. La mamá y el camarógrafo ríen por la ocurrencia de C. S y C se contagian de la risa.

Aclaración acerca de la codificación. En la escena se puede apreciar una interacción lúdica entre adulto y bebé desencadenada a partir de un evento azaroso como lo es el ladrido de Tania, la mascota de la familia de la bebé. La variación sistemática de la intensidad que se puede ver en las dos repeticiones del motivo vocal nos señala que es ese aspecto del sonido con el que está proponiendo jugar C. El adulto comprende rápidamente esta propuesta y hace lo propio con sus vocalizaciones, logrando así compartir juntos una forma vital que es modulada de modo interactivo hacia la calma expectante que sugiere el susurro.

2.2. JFV ritualizado

Categoría preexistente

Interacción lúdica en la que adulto y niño conjuntamente elaboran, de acuerdo a la forma repetición-variación, unidades de movimientos y/o sonidos que están basados en patrones rítmicos, formas y dinámicas organizados alrededor de canciones o bailes culturalmente establecidos. Las unidades (o motivos) se repiten al menos dos veces, con variaciones en: (i) patrones rítmicos, contornos melódicos, dinámica, sonoridad y timbre, y/o (ii) patrones rítmicos, forma, dinámica y cualidad del movimiento. La actividad completa se sostiene alrededor de la

repetición variada de movimientos y sonidos, haciendo de ellos el corazón del juego en detrimento de cualquier contenido simbólico o figurativo (Español et al., 2014)

Ejemplo

Observación 4: A los 1;10(15) C está de pie y tira una pelota al piso. S la ovaciona: “¡Muy bien! ¡Gol!”, C le contesta “Gol!”. S replica con un extenso “¡Gooooooooo!” . C entonces va hacia la pelota, la patea con fuerza e inmediatamente comienza a vocalizar “Ta-te” de manera pulsada, articulando de modo legato la sílaba “Ta-” y de modo staccato con acentuación la sílaba “-te”, al modo de las arengas futbolísticas que le canta su papá. C acompaña las vocalizaciones con movimientos repetidos arriba-abajo de sus brazos, siguiendo el pulso subyacente a sus vocalizaciones. S imita las vocalizaciones de C aplaudiendo de manera sincrónica al pulso. C mira a S y transforma los movimientos arriba-abajo en aplausos. Los aplausos luego se transforman en movimientos arriba-abajo de sus muñecas con el antebrazo inmovilizado. Cuando mueve sus muñecas lo hace a una velocidad de repetición mayor: por cada vocalización pulsada realiza dos ciclos de movimiento arriba-abajo. C luego mira a su mamá que está sentada en una silla a la mesa, deja de vocalizar, se dirige hacia ella y le pide upa poniéndose de espalda a ella. Su mamá la sienta en su regazo mientras le dice “¿No vamos a decir Ca-ro, Ca-ro, Ca-ro?”. En cuanto está sentada, C vuelve a repetir de manera pulsada las sílabas “Ta-te” y su mamá, siguiendo el mismo pulso vocaliza “Ca-ro” y acompaña con movimientos arriba-abajo de sus piernas, siguiendo también el mismo pulso, que hacen brincar a C en su lugar. S también comienza a vocalizar “Ca-ro” y aplaudir siguiendo el mismo pulso. Su mamá se detiene y mira a C para volver a repetir de manera pulsada otra vez las sílabas “Ca-ro” moviendo los brazos de C arriba-abajo, S imita las vocalizaciones y aplaude. C vuelve a repetir el motivo con las sílabas “Ta-te”. Se detienen los tres y la mamá mirando a C le dice “¿Qué vas a decir? ¿Qué vas a decir?”. C contesta “¡Ta-te!” dando un brinco. Su mamá le dice “¡Ca-ro!” de manera súbita dando un brinco con sus piernas. C hace una pausa expectante y vuelve a decir “Ta-te” de manera súbita, esta vez con mayor intensidad, dando un brinco y levantando sus brazos. Su mamá vuelve a repetirle “¡Ca-ro!” de manera súbita dando un brinco con sus piernas. C vuelve a repetir “Ta-te” de manera pulsada moviendo sus brazos, su mamá vocaliza “Caro” siguiendo el mismo pulso y se suma S también diciendo “Ca-ro”. C se detiene, dice “¡Beeeeeen!” y aplaude, S y su mamá se suman a ovacionar. C se baja del regazo de su mamá y va hacia S a aplaudir frente a él diciendo “¡Beeeeeen!”.

Aclaración sobre la codificación. En la escena se aprecia que el foco del juego es un motivo de vocalizaciones pulsadas acentuadas al modo de las arengas de las hinchadas de fútbol. La devoción de C por su hermano mayor, Dante, es evidente y es frecuente que C incluya en sus juegos el nombre de su hermano, como le sale a ella, “Tate”, a modo de una vocalización que recupera los cantos de cancha de las hinchadas de fútbol de la cultura de pertenencia de C. Es común que su padre, fanático de *Estudiantes de La Plata*, utilice este motivo particular para motivar a C o a Dante mientras realizan las más variadas acciones o para simplemente sostener la interacción social con ellos. Podemos inferir con justeza que estas conductas de su padre son la principal vía de acceso de C a estos motivos propios de la musicalidad de su cultura de pertenencia. La presencia de este elemento tomado de la cultura futbolística indica que se trata de un caso de JFV ritualizado.

Asimismo, el motivo ritualizado de vocalizaciones pulsadas acentuadas en la segunda sílaba es repetido y variado por el adulto al incluir los aplausos siguiendo el mismo pulso. La variación aquí está emplazada a partir de la modalidad kinética. C acepta y se suma a esta variación propuesta por el adulto que luego varía ella misma: transforma los aplausos en un movimiento arriba-abajo de sus brazos, que a su vez es variado una vez más aumentando la velocidad. Luego, cuando C se sube al regazo de la madre, el motivo sonoro de vocalizaciones pulsadas acentuadas en la segunda sílaba tiene una deriva hacia un juego con las duraciones de las pausas, en el que, en alternancia de turnos, C y su mamá realizan pausas expectantes y súbitamente vocalizan para sorprender a la otra. Su mamá elabora kinéticamente el motivo agregando un movimiento de brincos de modo sincrónico a la vocalización súbita luego de la pausa expectante. Finalmente, C vuelve al motivo de vocalizaciones pulsadas acentuadas en la segunda sílaba, a lo cual se suman su mamá y S. Estos elementos muestran que tanto la bebé como los adultos conjuntamente construyen un motivo sonoro-kinético que repiten y varían. En el capítulo 7 nos detendremos a analizar con mayor detalle otros aspectos presentes en la escena de juego y en los momentos previos a la misma.

2.3. Antecedentes del JFV

Categoría derivada

Toda interacción lúdica entre adulto y bebé cuyo foco es un motivo de movimiento y/o sonido que no cumple con los criterios de la categoría de juegos social temprano ni de juego con las formas de la vitalidad, ya sea por ausencia de la completa asimetría entre adulto y bebé característica del juego social temprano, o por ausencia de la completa simetría característica del juego con las formas de la vitalidad, o por repeticiones variadas insuficientes (cf. “formas intermedias de juego” en Bordoni & Español, 2018)

2.3.1. Antecedente del JFV Tipo I: hacia la simetría

Categoría derivada

Toda interacción lúdica entre adulto y bebé, en la que el adulto propone y dirige alguna pauta de movimiento y/o sonido y el bebé participa no sólo con pautas de reciprocidad generales, como ocurre en el JST, sino con alguna acción específica que forma parte del juego, pero no llega a participar de modo simétrico con el adulto en la construcción del motivo sonoro-kinético que es el foco del juego o en sus repeticiones variadas (Cf. “forma intermedia de juego 1” en Bordoni & Español, 2018). La pauta interactiva se repite al menos una vez.

Ejemplo 1

Observación 5: A los 0;11(3) C está sentada sobre el regazo de su mamá, quien está, junto con S, sentada en el suelo de su hogar, ambos con las piernas dobladas. S agarra una muñeca de tela que representa una mujer afrodescendiente, con vestido y tocado de flores, se la muestra a C y comienza a cantar y hacer bailar a la muñeca moviéndola por el espacio. S vocaliza la sílaba “chan” siguiendo un motivo melódico-rítmico ritualizado, basado en la canción “No vives de ensalada” que aparece en el capítulo “Lisa, la vegetariana” de la serie animada “Los Simpson”, que a su vez es un motivo típico del mambo que aparece, por ejemplo, en la versión de “Hey Pachuco” de la película “La Máscara”. S mueve de izquierda a derecha a la muñeca y la hace saltar al ritmo de la canción, de modo que hace contacto con el suelo con cada ataque de su voz. El motivo se compone de una frase melódica-rítmica con antecedente y consecuente. Tanto antecedente como consecuente comparten el patrón rítmico de 4 corcheas seguidas de 2 negras, aunque la melodía del antecedente delinea un contorno ascendente de altura de los sonidos, mientras que el consecuente un contorno descendente. S mueve la muñeca de modo que acentúa los aspectos rítmicos del motivo: la acentuación que tiene la figura rítmica del final del antecedente y del final del consecuente la traslada al movimiento haciendo coincidir temporalmente estos acentos con detenciones súbitas del movimiento que posicionan a la muñeca inclinada hacia un lado. S repite dos veces el motivo sonoro-kinético (con sus respectivos antecedentes y consecuentes) y luego levanta la muñeca con ambos brazos y la mueve desde sus bracitos, balanceándola y haciéndola saludar a C mientras vocaliza “¡Hola Carito!”. C agarra la muñeca y mira a S con una sonrisa cómplice expectante, mueve la cabeza de lado a lado pidiendo la repetición. S repite una vez el motivo melódico-rítmico, aunque varía el componente kinético: como ya no sostiene la muñeca, S baila moviendo su torso de lado a lado extendiendo este vaivén con movimientos de cabeza y golpea sus rodillas con sus manos, haciendo coincidir ahora los acentos del patrón rítmico sonoro con detenciones en su movimiento que posicionan su torso y su cabeza inclinada hacia un lado. C lo mira atenta sonriendo, se acomoda en su posición, vuelve a mirar a S y levantando la muñeca en alto pide otra repetición. S repite una vez más, aunque sólo el antecedente del motivo sonoro-kinético realizado en la primera repetición y se detiene expectante a C, quien lo mira y luego se distrae con otros juguetes.

Aclaración acerca de la codificación. En la escena se puede ver una interacción lúdica dirigida por el adulto, quien compone un motivo sonoro-kinético basado en una melodía recuperada de su acervo cultural. Se diferencia claramente del JST dado que C no responde meramente con conductas sociales generales, las cuales están de todos modos presentes en la escena: hay sonrisas y miradas cómplices hacia el adulto. Sino que además C responde con una acción específica, un movimiento de cabeza, que recupera ciertos elementos presentes en la estimulación adulta. Esto señala que hay una transformación en la asimetría que caracteriza a su precursor evolutivo, el JST, en tanto la bebé demuestra un nivel de participación más específico en la secuencia de juego: realiza un movimiento que evoca el motivo adulto para pedirle la repetición. En el capítulo 7 ampliaremos el análisis de esta escena de juego resaltando otros elementos de interés teórico para la presente tesis.

Ejemplo 2

Observación 6: A los 1;9(29) C está sentada en un sillón en su hogar. Más atrás en la misma habitación está su mamá sentada en una silla con su hermano mayor a upa. S está en cuclillas en el suelo frente a C y sostiene un caballito de peluche con una muñeca, imitación de una vaquera del

lejano de una película infantil, en posición de montura mostrándoselos a C mientras le dice “¡Mirá quién está acá!” en voz aguda. S luego hace poner en dos patas el caballo con la muñeca montada mientras vocaliza “Yiiijaa” en tono agudo de modo sincrónico al movimiento. Repite tres veces los brincos con sonido mientras C lo mira atenta y ríe divertida. S luego con su mano derecha hace brincar el caballo con la muñeca montada mientras avanza por el espacio haciendo un sonido de claqueo de modo sincrónico a los brincos y se detiene expectante con una vocalización aspirada mirando C, que lo mira atenta. S repite con su mano derecha el movimiento de brincos con el claqueo, pero ahora aproximándose a C y escalando con el caballo por el sillón hasta donde está sentada C. Cuando está sobre C, hace poner el caballo en dos patas sobre la pierna izquierda de C y vuelve a vocalizar “¡Yiiijaaa!” en tono agudo. C le responde riendo y dando pequeñas pataditas con su pierna izquierda repeliendo el avance del caballo. S vuelve los muñecos hacia sí y repite una vez más con su mano derecha los brincos con el claqueo escalando el sillón hasta la pierna de C, y realiza una vocalización aspirada cuando la alcanza. C se ríe divertida y vuelve a dar pataditas. S vuelve los muñecos hacia sí y ahora con la mano izquierda repite el movimiento de brincos con el claqueo aproximándose hacia la pierna derecha de C. Cuando los muñecos hacen contacto con la pierna de C, la niña estalla en risas estirando todo su cuerpo. S se ríe junto con C. S la mira expectante con una vocalización aspirada y vuelve a aproximar los muñecos hacia C con una mayor velocidad, quien responde otra vez estallando en risas. S ahora se levanta y se aleja de C y vuelve a repetir el movimiento de brincos con el claqueo acercándose a C por el lado izquierdo y cuando hace contacto con la pierna de C le da unos toquecitos con los muñecos y agrega una risa sincrónica con los toquecitos. De manera anticipada a que haga contacto, C hace pataditas con una vocalización aguda de excitación. S repite otra vez los brincos con el claqueo acercándose por el lado derecho de C y dando toquecitos con una breve risa cuando hace contacto. C se ríe divertida y S repite una última vez los toquecitos de los muñecos con la breve risa.

Aclaración acerca de la codificación. En la escena relatada, el adulto dirige la acción: propone el motivo sonoro-kinético de brincos con claqueo y controla cuáles son las variaciones aproximándolos primero con la mano derecha, luego con la izquierda y agregándole risas con los toquecitos al final. El adulto también controla la velocidad de los movimientos, la extensión de las pausas entre una repetición y la otra, la intensidad y la calidad de los sonidos, en suma, manipula los aspectos dinámicos y temporales del motivo. Por su parte, la bebé no sólo responde con conductas sociales generales, por ello podemos diferenciarla de una escena de JST, sino que responde con una acción específica que forma parte del juego: da pequeñas pataditas repeliendo el avance del caballo hacia su pierna. Esta acción específica de C juntos con las risas y las respuestas motoras generales de excitación, si bien son óptimas para sostener la mutualidad con el adulto en una reacción circular social, no llega a contribuir de modo simétrico con el adulto en la construcción del motivo sonoro-kinético que es foco de juego. Todos estos elementos señalan que se trata de un evento de antecedente del JFV tipo I. En el capítulo 9 profundizaremos en microanálisis de escenas seleccionadas de juego en las que podremos ver cómo, a diferencia de lo que ocurre en esta observación, C participa simétricamente con el adulto en la construcción del motivo de juego de brincos con claqueo con el caballito de peluche y la muñeca.

2.3.2. Antecedentes del JFV Tipo II: mimético

Categoría derivada

Toda interacción lúdica constituida por secuencias de imitaciones mutuas de alguna pauta de comportamiento simple o motivo que puede ser iniciada por el adulto o la bebé, en la que hay aspectos de la conducta del adulto o elaboraciones del comportamiento imitado por el adulto que no pueden ser plenamente acompañados por la bebé y que redundan en una organización temporal difusa entre la sincronía y la alternancia de turnos (Cf. “forma intermedia de juego 2” en Bordoni & Español, 2018). La pauta interactiva se repite al menos una vez.

Ejemplo 1

Observación 7: A los 0;10(12) C está de pie sosteniéndose de su mamá, que está sentada junto a S en el suelo. C no mira a su mamá, pero está en constante contacto con ella abrazándola y subiéndola y bajando de su regazo. C comienza a vocalizar repetidamente las sílabas “¡Ah-bá!”, su mamá mirándola la imita y C le responde, armándose un ciclo de imitaciones mutuas en alternancia de turnos de cuatro repeticiones en las que la madre varía la intensidad y la altura de las vocalizaciones y C repite sin variación.

Unos instantes después, C está a un lado de su mamá y mirando a S vocaliza un “Taaaaá” agudo. Repite algunas veces acortando algunas de las repeticiones. S la imita en voz aguda, repitiendo la sílaba tres veces: “ta-ta-tá”. C responde con un “¡Ahhh!” agudo y extenso. S la imita en voz aguda repitiendo la sílaba tres veces “Ay-Ay-Ay”. Antes de que S finalice, C intenta imitar la repetición de las sílabas vocalizando un balbuceo, pero desiste y responde con un extenso “¡Ahhh!” agudo. S y ahora también su mamá, imitan el extenso “¡Ahhh!” en tono agudo y S agrega “¡Ay, ya quiero hablar yo!” comentando en voz aguda y C vuelve a repetir el “¡Ahh!” de modo solapado a la vocalización de S. La mamá mira a C mientras la sostiene y vuelve a repetir “¡Ahh!” en voz aguda. C hace una pausa y vuelve a vocalizar “¡Ahh!” en voz aguda. S la imita. C vuelve a repetir el mismo “¡Ahh!” extenso. Su mamá la imita y continúan con dos ciclos más de imitaciones mutuas vocales en voz aguda en alternancia de turnos algo difusa entre C y su mamá.

Aclaración sobre la codificación. En la observación anterior vemos dos casos de juego antecedentes del JFV Tipo II en los que, en una organización difusa entre la alternancia de turnos y el solapamiento de las conductas mutuas, se arman ciclos de imitaciones mutuas vocales más o menos logrados. En el primer caso, un juego entre C y su mamá, la organización temporal es en una alternancia de turnos algo difusa, en el que la madre propone elaboraciones de las sílabas “¡Ah-bá!” a partir de cambios en la altura y la intensidad de los sonidos que no pueden ser emparejados por C, quien le responde a su mamá, pero sin variar la altura o la intensidad de sus sonidos. Las variaciones en los aspectos dinámicos de los sonidos, permite compartir con el otro perfiles amodales de cambio en los niveles de activación, es decir, delinear distintas FV. Como la niña no muestra cambios en estos parámetros u otras dimensiones de sus articulaciones vocales que nos puedan indicar la presencia de una modificación intencionada de la FV (es decir, la

capacidad que supone el JFV), se considera que es un antecedente del JFV. Como la interacción se basa en ciclos de imitaciones mutuas es que se incluye en la categoría de *tipo II* de los antecedentes del JFV.

Similares secuencias de imitaciones mutuas pueden apreciarse en la segunda escena de juego descrita en el ejemplo 1. La organización temporal aquí, al igual que en la primera secuencia de imitaciones mutuas, es una alternancia de turnos difusa: las vocalizaciones entre los compañeros de juego no siempre son seguidas de una pausa en blanco para la respuesta del otro, sino que quedan solapadas temporalmente. A diferencia también de la primera escena, el ciclo de imitaciones no involucra sólo a C y su mamá, sino que incluye también a S. C puede sostener el formato de juego de imitaciones mutuas primero con S, luego alternando su atención entre S y su mamá y luego continuando el juego de imitaciones con su mamá. Al igual que en la primera escena del ejemplo 1, C no llega a imitar ciertos aspectos de la elaboración del motivo que propone S, es decir, la combinación repetida “ta-ta-tá”, y continúa repitiendo una vocalización aguda extensa en el juego de imitaciones. Cuando su mamá se suma, sus vocalizaciones son también en un tono agudo, aunque no introduce variaciones claras en los aspectos dinámicos del sonido, tampoco lo hace C.

Ejemplo 2

Observación 8: A los 0;11(17) C está sentada en el piso de su hogar apoyando su torso sobre la pierna de su mamá que se encuentra sentada también en el piso con las piernas dobladas. C mira a S y vocaliza “¡Ehh!” dos veces y S entona esta vocalización de C diciendo “¡Ey!” con una intensidad similar. C hace una pausa mirando a S y comienza a realizar un movimiento de levantar y bajar la pierna izquierda dando un total de ocho patadas que impactan haciendo ruido contra el suelo. Antes de que C finalice la última patada, S imita este movimiento haciéndolo cinco veces e inmediatamente tres veces más con la pierna izquierda. Una vez que S finaliza, C responde con cuatro patadas mirando a S. Al finalizar C, S responde dando tres patadas más rápidas y acentuando el último ataque. C luego responde intentando primero levantar las dos piernas y luego se acomoda para seguir levantando y bajando la pierna izquierda siete veces más sin modificar la velocidad. S responde dando dos patadas más mientras C patea.

Unos instantes después, C está recostada boca abajo mirando a S atentamente quien le sonríe. C dobla su rodilla en esa posición para dar patadas al ras del suelo con la pierna derecha. Luego hace cuatro patadas con la pierna izquierda doblando su rodilla de modo que la levanta hacia arriba y da pequeños golpes contra el suelo. S se acomoda y da cuatro patadas más veloces contra el suelo con el taco de su pie derecho. C lo mira atenta y, cuando S termina, da tres patadas más contra el suelo. Luego se acomoda para mirar a su mamá y, cuando ésta le devuelve la mirada sonriendo, repite diez movimientos de dar patadas con la pierna izquierda. Su mamá la mira atenta y se ríe. C mientras realiza las patadas le devuelve una risa divertida a su mamá y realiza tres patadas más.

Aclaración acerca de la codificación. En esta observación también se pueden identificar ciclos de imitaciones mutuas entre C y el adulto de un movimiento de patadas contra el suelo, aunque a diferencia de los motivos sonoros que fueron foco de los ciclos de imitaciones mutuas del ejemplo

1, aquí el foco es un motivo kinético. El motivo es propuesto por C y el adulto propone variaciones hacia aspectos sonoro-kinéticos, dado que, al patear con mayor intensidad en el suelo, el pie percute y produce un sonido más saliente que agrega un ingrediente sonoro claro, pero C no llega a poder elaborar en sus movimientos este aspecto propuesto por el adulto. Al igual que en las escenas de juegos de imitaciones vocales mutuas que vimos más arriba en esta sección, en la segunda escena de juego de patadas del ejemplo 2, C busca incluir a su mamá en el juego dirigiéndole una mirada cómplice, pero no logra que su mamá se sume, sino que ésta responde con una conducta social general: la sonrisa que lleva a una risa compartida.

Ejemplo 3

Observación 9: A los 1;2(23) C está sentada en el suelo de su hogar con las piernas dobladas, al lado de ella están su mamá y S sentados también con las piernas dobladas. C comienza a hacer un movimiento de vaivén adelante-atrás con el torso mientras vocaliza de modo sincrónico al movimiento, aumentando la intensidad cuando va hacia adelante y decreciendo cuando va a hacia atrás. Mientras se mueve lo mira atenta a S, quien sonríe y luego del tercer movimiento de C, S comienza a imitar el movimiento con vocalización. Repiten el motivo sonoro-kinético sin variaciones por unos 6 segundos.

Aclaración acerca de la codificación. En este ejemplo de antecedentes del JFV tipo II, se puede observar una mayor simetría entre adulto y bebé que en los ejemplos 1 y 2, dado que se observa un ciclo de imitaciones mutuas de un motivo propuesto por C, pero no hay elaboraciones del motivo de juego propuestas por el adulto, sino que simplemente se repiten sin variaciones de parte del adulto o de parte de la bebé. El movimiento de vaivén con sonido conlleva el mismo perfil dinámico en ambos participantes del juego y ninguno de los dos propone elaboraciones de la pauta que es foco del juego.

2.3.3. Antecedentes del JFV Tipo III: invertido

Categoría derivada

Toda interacción lúdica en la que, ante iniciativas interesantes del bebé (por ejemplo, movimientos o vocalizaciones repetitivas y placenteras), el adulto responde con distintas pautas de reciprocidad general -sonrisa, mirada, contactos corporales, comentarios, etc.-, o con alguna acción específica, pero sin participar simétricamente con el bebé en la elaboración estética de los comportamientos infantiles (cf. “forma intermedia de juego 3” en Bordoni & Español, 2018). La pauta interactiva se repite al menos una vez.

Ejemplo

Observación 10: A los 1;3(26) C está en el patio de su hogar con su papá y S. C va hacia un rincón donde hay una cortina cubriendo un mueble. Toma la cortina con la mano izquierda, la levanta y se

esconde detrás de la cortina. S y su papá comentan “Uh ¿a dónde se fue? ¿Dónde está C? ¡¿Dónde está C?!”. C corre la cortina descubriendo su cabeza y se ríe. Su papá y S dicen “¡Ahh! Ahí está” y se ríen. C vuelve a esconder su cabeza detrás de la cortina. Su papá y S vuelven a preguntar “¿Dónde está Caro?”. C vuelve a aparecer y los adultos dicen “¡Ahí está!”, pero en el intento de C de hacerlo súbitamente se golpea la cabeza contra el mueble y va hacia su papá agarrándose la cabeza. Su papá le pregunta “¿Te golpeaste?” y le da un beso en la cabeza. C inmediatamente vuelve hacia el rincón donde está la cortina, se esconde nuevamente detrás de ella y se queda inmóvil detrás de la cortina por más tiempo, dando más espacio para que los adultos pregunten “Uh ¿a dónde fue Caro? ¿Dónde está Caro? Caro... Carooo...” y distintas variantes. C aparece riendo y los adultos responden “¡Ahí está!”.

Aclaración acerca de la codificación. El juego de aparecer-desaparecer es un formato ritualizado que ha aparecido inicialmente como un juego que el adulto le realizaba a la bebé, apareciendo y desapareciendo de su campo de visión, variando las duraciones de las desapariciones para generar expectativa y provocando sorpresa al aparecer súbitamente. En el ejemplo relatado, podemos ver un juego con este mismo formato ritualizado, pero ahora conducido por la bebé: es ella la que controla la acción e introduce pausas para generar la expectativa en los adultos e intenta aparecer súbitamente sin poder lograrlo de manera acabada. Las respuestas de los adultos a las acciones de desaparecer y aparecer de la bebé como “¿Dónde está Caro?”, son construcciones convencionales de nuestra cultura de crianza, análogas al juego de *peek-a-boo*. Se trata de un juego antecedente del JFV porque muestra la capacidad de la bebé de proponer y repetir un motivo sonoro y/o kinético en interacción con el adulto, variando la duración de las pausas en las que se queda cubierta por la cortina, sin la necesidad de que el adulto participe simétricamente en la elaboración del motivo. Si bien implica el saber por parte de ambos del formato ritualizado de juego de aparecer-desaparecer, es C quien conduce el juego y el adulto responde.

2.3.4. Antecedentes del JFV Tipo IV: con incipiente variación

Categoría novedosa

Toda interacción lúdica que consiste en ciclos de imitaciones mutuas con aspectos del comportamiento adulto que no pueden ser del todo acompañados por la bebé, en los que la bebé propone una variación que se diferencia de las variaciones del motivo propias del JFV por una de las siguientes razones: (i) la variación no recae en la FV del motivo compartido con el adulto, sino que es un cambio hacia un nuevo motivo que la bebé domina con mayor soltura, con continuidad en el marco intersubjetivo de atención conjunta al juego; o, (ii) la variación propuesta por la bebé recae en la FV del motivo previo pero, por su carácter tímido o torpe o por su corta duración o por ausencia de más repeticiones variadas del motivo, no hay indicadores fehacientes que permitan distinguir si es una variación fortuita o si es intencionada. La pauta interactiva se repite al menos una vez.

Ejemplo 1

Observación 11: A los 1;2(23) C está sentada sobre el regazo de su mamá que está sentada con las piernas dobladas en el suelo de su hogar y frente a ellas está S también sentado en el suelo con las piernas dobladas. C le dirige a S una vocalización prolongada moviendo circularmente su brazo que sostiene una cuchara con la mano, aunque no se la muestra, sino que simplemente la cuchara está en sus manos mientras mueve su brazo. S le responde “¿Cómo? ¿En serio? ¡No me digas!” agarrando su cabeza con expresión de asombro. C luego mueve su torso de lado a lado mientras vocaliza “Ah-bá” acentuando con mayor intensidad la sílaba “bá” que coincide temporalmente con el punto máximo de extensión de su movimiento de torso de lado a lado. S la imita moviendo también su torso y vocaliza un “Ah” más extenso para finalizar acentuando con mayor intensidad la sílaba “bá” en el momento de mayor extensión de su torso. C se pone de pie y mueve ahora arriba-abajo la mano que sostiene la cuchara. S entona esta pauta kinética moviendo su cabeza arriba-abajo de manera sincrónica al movimiento de mano. Luego C vocaliza “Ahoh-bá-oh-bá” con la cuchara en la boca, con leves acentuaciones de la sílaba “bá”. S entona esta vocalización también vocalizando las mismas sílabas y acentuando con mayor intensidad la sílaba “bá”. C le responde “Ah-bá-ho-bá” y S le responde “Ah-bá-oh-bá”. C se cae al suelo sin dejar de mirar a S y éste entona la caída de C: “¡Eso! ¡Al suelo!”. C, ahora acostada boca abajo, comienza a realizar un movimiento repetido de levantar la pierna izquierda doblando la rodilla hacia atrás dando patadas en el suelo. Da 8 patadas en el suelo. S comienza a responder a estas patadas golpeando primero con ambas manos en el suelo y luego con una sola mano de manera sincrónica a los golpes de C. C desde esa posición da cuatro golpes con su mano derecha sobre el suelo con una sincronía algo difusa con los golpes de mano de S.

Aclaración acerca de la codificación. Al inicio de la secuencia de juego relatada en el ejemplo 1, las interacciones entre adulto y bebé no tienen un motivo compartido muy organizado, pero sí muestran la atención mutua y la reciprocidad de uno dirigiendo sus conductas al otro para continuar en la interacción. C, en esta continuidad interactiva, propone el motivo sonoro-kinético de movimiento de vaivén del torso con la vocalización “Ah-bá” acentuada regularmente en el “bá” y S rápidamente lo comparte con ella, acentuando aún más la sílaba “bá” y, por ende, subrayando así los rasgos dinámicos del motivo. C de pie modifica este motivo moviendo arriba-abajo sus brazos y S lo elabora a partir de un movimiento de cabeza siguiendo la misma pauta espacial y la organización temporal pulsada. C luego vuelve al motivo de vocalizaciones pulsadas acentuadas en la segunda sílaba, aunque sin el movimiento de vaivén que caracterizaba al motivo tal como fue armado al principio de la secuencia de juego. Luego de la caída de C, que no interrumpe la continuidad de la atención mutua entre C y S, C realiza un nuevo cambio de motivo, ahora levanta la pierna dando patadas en el suelo y S le responde imitándola. Como podemos ver, las modificaciones que introduce C no llegan a ser variaciones del motivo previo, no juega

con los aspectos dinámicos del motivo inicial, no juega con su FV, sino que propone una modificación que constituye ciertamente *un nuevo* motivo: primero un movimiento repetido arriba-abajo de los brazos, luego un movimiento repetido de pierna, ambos sin vocalización y sin acentuaciones. No hay variación de los aspectos dinámicos del motivo inicial sino una propuesta de realizar un nuevo motivo en la misma continuidad interactiva con el adulto.

Ejemplo 2

Observación 12: A los 1;3(6) C está sentada en un caballito mecedor en su hogar, también está su mamá sentada en una silla a un costado y S sentado en el suelo con las piernas dobladas. C mira a su mamá e, inflando sus cachetes y sacando la punta de su lengua, hace un efecto vocal de ruido similar a una flatulencia, que su mamá responde comentando “¿Qué es esa cara?”. C rápidamente mira a S quien le responde imitando el ruido con la boca. Repiten dos ciclos de imitaciones mutuas con S, quien luego ríe de modo exagerado. C inmediatamente mira a su mamá y hace el mismo sonido, su mamá la imita. C vuelve a hacer el sonido mirando a S quien le responde “¿Quién hace así?” y vuelve a repetir el sonido con la boca exagerando la expresión facial. Vuelven a repetir dos ciclos de imitaciones mutuas. S en la última repetición vuelve a exagerar la expresión facial y C rompe en risas contagiando a S. C mira de nuevo a su mamá y hace el sonido llamándole la atención, lo repite tres veces y su mamá le contesta imitándola. C se lleva la mano a la nariz ahora y haciendo pinza entre el índice y el pulgar tapa sus fosas para hacer una vocalización con timbre nasal “Dante”. Su mamá imita la acción que C le dirige: se tapa la nariz y con voz nasal repite “Dante”. C estira su brazo hacia su mamá con la mano con forma de pinza pidiendo a su mamá tapar las fosas nasales. Su mamá le responde que se lo haga a ella misma. C estira su mano ahora hacia S y su mamá le repite “¡Vos!”, C vuelve a poner su mano en su nariz y vocaliza “Dante” a S con voz nasal. S, tapando sus fosas nasales, le responde “Dante” y luego “Caro”, acentuando la separación en sílabas de la palabra y articulando una voz melodiosa en sincronía con un movimiento de vaivén del torso. C sonríe y vuelve a estirar su brazo para hacerle la pinza a su mamá, quien le responde “¡Vos!”. C vuelve a taparse la nariz y decir “Dante” mirando a S. S se tapa la nariz y vuelve a vocalizar “Caro” dos veces articulando las sílabas de manera melodiosa. C lo mira atenta y luego vuelve a taparse la nariz y decir “Dante” dos veces. Una vez más C estira el brazo hacia su mamá para pedirle taparle la nariz y su mamá se acerca hasta C para que alcance. C le tapa la nariz y su mamá vocaliza dos veces con voz nasal y de manera melodiosa “Dante”. Su mamá vuelve a su silla y C otra vez estira su mano hacia ella, a lo que su mamá le responde “¡Ahora vos!”. C dice “No”. Se hamaca en el caballo mecedor vocalizando de manera sincrónica con cambios de intensidad coincidentes en cierto grado con los movimientos de balanceo y al terminar aplaude mirando a su mamá quien junto con S se suman a aplaudir y decir “¡Muy bien!”.

Aclaración acerca de la codificación. Como podemos ver en la observación, en el inicio de la secuencia, el foco del juego se basa en compartir un motivo de efecto vocal entre la bebé y los adultos. Este motivo luego es modificado por C a un motivo de efecto vocal también, pero es un motivo que no tiene en común con el anterior más que la modalidad sensoriomotora involucrada: la vocalización. Por ello es que consideramos que hay una modificación hacia *un nuevo* motivo por parte de C más que una variación de un motivo previo. De la misma manera, luego de repetir en alternancia de turnos el efecto de voz nasal, C vuelve a modificar el motivo: propone un movimiento de hamacarse en el caballito y vocalizar de manera sincrónica y, aplaudiendo en

dirección de los adultos, les indica que es su turno de aplaudir. Esta última sección de la secuencia de juego, compuesta por una pauta realizada por la bebé seguida de la ovación de los adultos, es un formato ritualizado de juego que, como veremos en el capítulo 7, ha sido recurrente en el período estudiado.

2.3.5. Antecedentes del JFV Tipo V: fugaz

Categoría novedosa

Toda interacción lúdica entre el adulto y la bebé que consiste en ciclos de imitaciones mutuas o entonamientos afectivos mutuos en los que el adulto y la bebé participan simétricamente en la construcción del motivo sonoro y/o kinético que es foco del juego y en su variación, pero no hay un mínimo de dos repeticiones del motivo por cada participante para constituir un evento de la categoría de JFV propiamente dicho. La pauta interactiva se repite al menos una vez.

Ejemplo 1

Observación 13: A los 1;2(23) C está sentada en el suelo de su hogar moviendo un autito de juguete. A su izquierda está S, sentado en el suelo con las piernas dobladas. C, mirando el autito, vocaliza “Baaam” en tono agudo con un contorno de altura ascendente. Mira a S y vuelve a repetir “Baaam” también agudo, pero sin un contorno de altura. S la mira expectante y C vuelve a repetir “Baaam” en tono agudo con un contorno de altura ascendente. S le responde imitando la vocalización con tono agudo y contorno ascendente. C mirando a S repite ahora variando la vocalización: en un tono más grave, primero “¡Bam!” e inmediatamente “¡Bám-bám!” con un leve acento en la segunda sílaba y espera la respuesta de S. S le responde “¡Bám-bám!” acentuando aún más la segunda sílaba.

Aclaración acerca de la codificación. En la secuencia podemos ver un juego fugaz entre adulto y bebé en el que la bebé propone un motivo vocal para compartir con el adulto, quien responde imitándola y que, en la siguiente repetición, la bebé varía con seguridad hacia una combinación doble de la sílaba simple inicialmente utilizada como motivo y acentuando la segunda sílaba. El adulto capta esta pauta y responde acentuando aún más este aspecto rítmico. Estos elementos dan cuenta de la construcción colaborativa del motivo entre adulto y bebé. No hay una segunda repetición del motivo, es por ello que caracterizamos a esta secuencia como un juego fugaz, que no llega a cubrir las dos repeticiones mínimas que requiere la definición operacional de JFV propiamente dicho. Es importante remarcar que la seguridad con la que C articula la variación, denotada por la fluidez y la acentuación pronunciada de la segunda sílaba, junto con la mirada cómplice que le dirige al adulto en la pausa que deja para que el adulto se haga eco de la reelaboración del motivo, son indicadores que nos permiten caracterizar esta variación de la bebé como intencionada y no como una mera variación fortuita.

Ejemplo 2

Observación 14: A los 1;2(23) C está sentada con las piernas dobladas en el suelo de su hogar, a su derecha está su mamá y a su izquierda está S, los dos sentados con las piernas dobladas en el suelo. C lo mira a S y mueve tres veces ambos brazos de lado a lado mientras vocaliza “Bla-bla-bla”. Antes de que C finalice el tercer movimiento de brazos, S le responde moviendo ampliamente su cabeza de lado a lado y vocalizando “Blá-blá-blá-blá-blá” con una articulación *staccato*. C sonríe y le responde moviendo su cabeza de lado a lado, aunque con menor amplitud y vocaliza “Blá-blá-blá-blá-blá” también articulándolas con *staccato*. S repite el movimiento amplio de lado a lado de la cabeza y vuelve a vocalizar “Blá-blá-blá-blá-blá-blá”. C intenta repetir, pero desiste y se distrae con un autito de juguete.

Aclaración acerca de la codificación. La bebé propone un motivo compuesto por un aspecto kinético de mover los brazos con una pauta espacial que implica un movimiento de lado a lado y un aspecto sonoro vocalizado: “bla-bla-bla”. Este motivo es rápidamente recuperado por el adulto, quien retoma la pauta espacial de movimiento de lado a lado, pero la refunde en un movimiento que involucra otra parte del cuerpo, la cabeza. Por otro lado, el adulto recupera la pauta sonora del motivo variando su articulación de modo que las sílabas quedan más destacadas (articulación *staccato*⁶). Esta elaboración del motivo es acompañada por C quien responde también moviendo su cabeza y articulando nuevamente las sílabas con el *staccato* propuesto por el adulto. El motivo con sus variaciones no llega a repetirse dos veces: C intenta volver a hacerlo, pero, por alguna razón, desiste y se dirige a agarrar nuevamente el autito con el que estaba jugando antes de la interacción que relatamos. En la escena entonces podemos ver la construcción colaborativa del motivo por parte de C y S y la presencia de variación, pero no llegan a haber dos repeticiones del motivo, por lo que no cumple con los requisitos de la definición operacional del JFV.

3. Juego simbólico

3.1. Juego funcional aislado

Categoría derivada

Actividad lúdica que consiste en una única acción de uso convencional de un objeto de modo descontextualizado. No hay sustituciones de objetos ni indicadores de atribución de propiedades imaginarias a los objetos u acciones.

Ejemplo

Observación 15: A los 1;1(5) C está sentada en el suelo del patio, frente a ella está sentado S y su papá se encuentra de pie detrás de la cámara. C agarra una cucharita y se la lleva a la boca vocalizando “¡Amm!”; mientras lo realiza mira atentamente a S, quien le responde con un extenso

⁶ Para una definición exhaustiva del recurso expresivo del *staccato* dirigirse al capítulo 9, dedicado al estudio microanalítico de escenas de juego seleccionadas.

“¡Ammmm!”. Su papá comenta “¡Ay, qué ricooo! ¡Qué ricooo!”. C vuelve su mirada a la cuchara que tiene en la mano y vuelve a llevársela a la boca.

3.2. Juego funcional en escenas

Categoría derivada

Actividad lúdica en la que los usos convencionales de los objetos se combinan en secuencias formando escenas simuladas (Español, 2004). Las escenas presentan uno o más de los siguientes rasgos: (i) ampliación de los receptores de la acción; (ii) combinación de usos descontextualizados de varios instrumentos; (iii) secuenciación de la acción de modo que ciertos pasos se establecen como previos y son seguidos reiteradamente por otros; (iv) abreviación o exageración de la acción: el movimiento es estilizado y/o se resaltan algunas de sus partes; (v) modificación temporal de la acción: modificación de la duración de ciertas partes de la acción; (vi) incorporación de elementos nuevos: exageración de ciertos movimientos o incorporación de efectos de sonido (Español, 2004)

Ejemplo

Observación 16: A los 1;3(26) C está de pie en el patio, frente a ella está sentado S en el suelo y a la izquierda más distante está de pie su papá. C sostiene un tenedorcito con su mano derecha y se lo lleva a la boca, mira a su papá y vocaliza “¡Amm!”. Su papá le responde con una mirada cómplice y le pregunta “¿Qué estas comiendo Carito?”, mientras C se acerca hacia su papá. Cuando está frente a él, C estira el brazo que sostiene el tenedorcito y vocaliza “¡Amm!”, su papá se acerca y come de la cuchara vocalizando “¡Amm!” y “¡Qué rico! ¡Convidale a S!”, mientras C vuelve a comer del tenedorcito. C va hacia S, quien le pregunta “¿Me das?”. C le da de comer a S, mientras éste vocaliza “¡Amm!” y hace sonidos exagerados de masticación. Luego le dice “¡Qué rico!”. C va de nuevo hacia su papá estirando la mano que sostiene el tenedor y vocaliza “¡Amm!”. Su papá se agacha, C le da de comer y su papá hace sonidos exagerados de masticación y ¡Qué rico!”.

3.3. Juego de ficción aislado

Categoría derivada

Actividad lúdica que consiste en una única acción caracterizada por la presencia de: (i) sustitución de un objeto por otro, (ii) atribución de propiedades ficticias, o (iii) evocación de objetos imaginarios (Español et al., 2010).

Ejemplo

Observación 17: A los 1;3(6) C se encuentra jugando a meter y sacar objetos de una caja de cartón. Luego de meter diversos objetos, S le muestra una muñeca de tela rellena de guata y le dice “Te faltó éste”, C mira la muñeca algo dudosa, pero la agarra e intenta introducirla en la caja, aunque no logra introducir más que las piernas de la muñeca dado que no queda mucho espacio en el interior de la caja. Mientras C intenta, S la alienta a seguir “¡adentro, adentro!”; C lo mira y le responde vocalizando “¡Oh!”. S insiste “adentro, adentro que se va a dormir”, su mamá también “¡entra, entra!”. C entonces retira de la caja las piernas de la muñeca, la acomoda en el suelo e

inmediatamente se acuesta sobre la muñeca en posición semi fetal con las manos juntas al costado de su cabeza agarrando la muñeca como si fuese una almohada. Relaja todo su cuerpo como si estuviese durmiendo, mostrando una sonrisa que se amplía a medida que los adultos continúan comentando sus acciones. Su mamá comenta “¡A dormir, claro... a dormir!”, S pregunta “¿Se fue a dormir Carito?”. La sonrisa de C se profundiza con vocalizaciones aspiradas y un breve pataleo de regocijo. Su mamá insiste “cantáte una canción [para dormir]” y S pregunta “¿Cómo es una canción... a ver?”. C inmediatamente comienza a canturrear siguiendo cierto aire de la canción de arrullo *Lala-lele*, aunque bastante indefinida. C canta casi como en un susurro, articulando de modo legato y con un tempo lento. Permanece mirando a S, quien le devuelve la mirada asintiendo y sonriendo. C aumenta paulatinamente la intensidad y la altura de los sonidos y se pone algo inquieta; abandona el juego.

Aclaración acerca de la codificación. En la observación se identifica la presencia de una sustitución, el uso de la muñeca como si fuese una almohada. Tal sustitución es idéntica a la que Piaget identificó en la obs. nro. 75 de *La formación del símbolo en el niño* (1959/2012) y categorizó como juego simbólico tipo I A. Además, la presencia del canturreo de C es un indicador complementario que nos indica la evocación de un evento ausente en el contexto presente, que es la situación de ir a dormir, evocación en la que la muñeca sirve como objeto para completar la situación de juego de hacer como si durmiese. A pesar de que no hay una canción definida sino más bien un aire de la canción *Lala-lele*, los rasgos dinámicos que C imprime a su canturreo, a saber, la baja intensidad, la articulación *legato* y el *tempo lento*⁷, en consonancia con una disposición corporal relajada, hacen emerger la forma vital de la calma, propia de la situación de irse a dormir o hacer dormir a un bebé. Otro aspecto a considerar es que los adultos presentes funcionan también de interpretantes de la escena imaginaria. No obstante, para comprender si desde el punto de vista de la bebé hay allí una ficción no es suficiente la mera interpretación del adulto. La interpretación adulta -el hecho de que los adultos atribuyamos al juego o las acciones de los bebés interpretaciones sobre estimadas- es usual y ciertamente beneficioso para andamiar el desarrollo psicológico temprano. Pero no es suficiente para atribuir ficcionalidad al comportamiento infantil. Para ello es preciso encontrar otro indicador más que complemente la mera interpretación adulta, tal como de hecho sucede en el ejemplo relatado: cuando C intenta introducir la muñeca en la caja y S interpreta “adentro... adentro... a dormir”, haciendo referencia a que la muñeca *se va a dormir* adentro de la caja, rápidamente C entiende la propuesta resignificándola, haciendo ella misma que *se va a dormir*. Y, para poder completar la escena de dormir utiliza como almohada a la misma muñeca, indicándonos entonces así que la interpretación de los adultos no es sobre estimada sino coherente con la perspectiva de C.

⁷ Para una definición exhaustiva del recurso expresivo del *legato* y del *tempo* dirigirse al capítulo 9, dedicado al estudio microanalítico de escenas de juego seleccionadas.

3.4. Juego de ficción en escenas

Categoría derivada

Toda actividad lúdica en la que una misma acción o múltiples acciones se combinan en secuencias formando escenas de ficción en las que hay al menos un caso de: (i) sustitución de un objeto por otro, (ii) atribución de propiedades ficticias, o (iii) evocación de objetos imaginarios (Español et al., 2010).

Ejemplo

Observación 18: A los 1;9(0) C está de pie sosteniendo un muñeco de minion y dice “e bebé”, lo acuesta sobre una mesita frente a la que está sentado S, quien le pregunta “¿Vamos a cambiarlo?”. C le contesta “Sí”, levanta el minion diciendo “e bebé” y va hacia su habitación a buscar el cambiador y las toallitas húmedas que su mamá usa para cambiarle el pañal y limpiar a C. C acomoda el cambiador en la mesa y S le ayuda. C agarra una toallita húmeda que le da S y limpia la cola del muñeco, luego lo levanta diciendo “Atatá e bebé”, lo sienta en una sillita, dándole dos toquitos en la cabeza, le dice al muñeco con tono imperativo “tetáte... tetáte”. C agarra un muñeco de Zamba, lo acuesta en el cambiador, le limpia la cola con la toallita, lo levanta diciendo “e bebé” y lo acuesta sobre la mesa con el resto de los muñecos. Agarra una muñeca chola diciendo “e bebé... ata caca”. S le pregunta “¿Se hizo caca ese?”, C limpiándole la cola de la muñeca le contesta “Si”. Luego la levanta y la acuesta en la mesa, agarra un peluche de un caballo y dice “e bebé... e babau”, lo acuesta en el cambiador y le limpia la cola, dice “Atá...” y lo acuesta boca abajo con el resto de los muñecos diciendo “lalála”. A continuación, C, este mismo procedimiento que hizo con el caballo, lo repite con un muñeco del hombre araña y con una muñeca Pepona. Instantes más tarde hace el mismo procedimiento con una muñeca de lana tejida, la única que había quedado sin limpiar de todos los muñecos presentes en la habitación.

Aclaración acerca de la codificación. En la escena que C construye identificamos distintos elementos que indican la presencia de ficcionalidad en las acciones de la bebé. Por medio de vocalizaciones señala el sentido que otorga a ciertos objetos “e bebé” para denotar que los muñecos representan bebés que deben cambiarse y limpiarse o “e babau” para denotar que el peluche de caballo representa a un perro que también debe limpiarse. Además, por medio de vocalizaciones denota el carácter ficcional de las acciones, respondiendo “si” a S cuando éste le pregunta si le está limpiando la caca de la cola, así como también vocalizando “atá”, expresión que la bebé usualmente utiliza para indicar la consumación de un acto, para referirse que ya terminó de limpiar al muñeco y seguirá con otro. Las vocalizaciones de C nos sirven aquí de indicadores del carácter imaginario de la acción de limpiar a los muñecos.

4. Juego combinado

4.1. Juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV

Categoría novedosa

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego sensoriomotor y la categoría de antecedentes del JFV están presentes combinadas en cualquier proporción.

Ejemplo

Observación 19: A los 0;10(12) C está sentada en el suelo de su habitación con su mamá a su derecha y S a su izquierda más lejos. Agarra una campanita y comienza a agitarla con movimientos algo torpes de ambos brazos y su torso. Gira para mirarlo a S quien acababa de agarrar otra campanita. S comienza a hacerla sonar imitando los movimientos arriba-abajo de C. C detiene la acción de agitar para acomodar el agarre de la campanita y luego gira su torso agitando en alto la campanita mostrándosela a su mamá. Luego gira su torso hacia S y vuelve a agitarla, S le responde imitándola de modo que agitan las campanitas de modo sincrónicos unos 3 segundos. S comenta "A ver cómo hace C..." y vuelven a repetir el motivo de agitar las campanitas. C luego vuelve a dirigirse a su mamá agitando en alto la campanita y se la da a su mamá. La madre responde "¿A mi?" y agita la campanita mientras C la mira atenta.

Aclaración acerca de la codificación. En el ejemplo se relata un caso de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV tipo II. La combinación con antecedentes del JFV posee la peculiaridad de que ambos tipos de juego aparecen entretnejidos de modos que no sería posible separar sin desatender que, para la perspectiva de la bebé, la experiencia de juego con las campanitas y los adultos es una sola. En el juego relatado en el ejemplo, la bebé pasa, sin solución de continuidad, a atender al objeto y a atender a su mamá y a S. Hay una alternancia de mirada y una atención dirigida tanto a los efectos que produce su acción con la campanita como a las reacciones que los efectos de su acción con la campanita producen en los adultos, así como también a los efectos que producen las acciones de los adultos con las campanitas. El agarre que la bebé realiza de la campanita no es un agarre convencional, dado que la campanita posee un mango que C agarra a mitad de camino entre el mango y la cabeza de la campanita de modo perpendicular a su brazo, luego acomoda el agarre, pero sin constituir un agarre convencional, por lo que los efectos sonoros que produce no son tan claros. De hecho, C por momentos parece no estar atenta a los efectos sonoros que produce la campanita sino a la imitación del movimiento arriba-abajo del brazo del adulto en donde la campanita pareciera ser una extensión. La fluidez que se detecta entre (i) la atención al marco intersubjetivo, atendiendo a las acciones de los adultos y centrándose en la imitación del movimiento; (ii) la atención a los efectos de su propia acción y (iii) a los efectos de la acción de los adultos, constituye un rasgo que, en lugar de anular, con el fin de categorizar un solo tipo de juego, es preciso resaltar mostrando como se entretnejen estos tipos de juego en el desarrollo.

Si bien no es novedoso señalar que los adultos suelen estar presentes acompañando e interviniendo en el juego sensoriomotor de los bebés, comentando o entonando afectivamente, proporcionando referencia social, compartiendo expresiones emocionales o dando impulso para

continuar en el juego, sí es una novedad sistematizar cómo pueden estructurarse formal y temporalmente esas intervenciones. Aquí el modo que detectamos es propio de un formato de juego que hemos observado que también se presenta de modo simple, el antecedente del JFV tipo II, cuyo foco es la repetición de imitaciones mutuas en alternancia de turnos difusa, antecedente del JFV en tanto la consciencia de imitación mutua es una base para la posterior adquisición de poder variar intencionadamente los motivos que se imitan mutuamente.

4.2. Juego sensoriomotor combinado con juego funcional

Categoría novedosa

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego sensoriomotor y la categoría de juego funcional están presentes combinadas en cualquier proporción.

Ejemplo

Observación 20: A los 1;0(20), C está de pie, S está sentado atrás a su izquierda y su mamá está sentada en una silla delante de C. C agarra un muñeco de payaso y abrazándolo con ambas manos le da un beso e inmediatamente voltea sonriendo a mirar a su mamá que, junto con S, responden a la acción de C exclamando con ternura “¡Awww! ¡Qué linda!”. C se lleva la cara del payaso a la boca y comienza a chuparlo. Luego vocaliza mientras lo chupa con la boca semi tapada por la cabeza del payaso. El payaso se le cae, lo levanta y vuelve a chuparlo vocalizando con la boca semi tapada.

A los 1;3(6), C está de pie y sostiene de la cabeza una muñeca de tela que revolea moviendo ampliamente su brazo. Intenta quitarle la campera que tiene puesta la muñeca y se le cae al piso. La levanta y la abraza. S imita el abrazo, haciendo el gesto de abrazar y arrullar un bebé sin sostener ningún objeto. C da vueltas con la muñeca sosteniéndola de la cabeza y revoleándola con un movimiento pendular, luego va hacia S y le estira la muñeca sosteniéndola de la campera. S le quita la campera a la muñeca, se la da a C y ella intenta ponerse la campera de la muñeca. S le dice que no le entra porque es chiquita y agarra la muñeca, la abraza y la arrulla, C le pide la muñeca, la agarra y la abraza dándole un beso.

Aclaración sobre la codificación. En la primera escena del ejemplo podemos apreciar el uso funcional convencional del muñeco de payaso por parte de la bebé abrazándolo y besándolo, tal como los adultos de su entorno le han mostrado al interactuar con los objetos del tipo “muñecos”. Este uso funcional, se emplaza de manera progresiva dado que podemos ver también en el ejemplo que el uso funcional del objeto se combina, en una misma secuencia de juego, con acciones no convencionales con el muñeco como chuparlo y vocalizar con la boca tapada por la cabeza del muñeco. La acción de vocalizar tapándose la boca es una acción que C ha generalizado a distintos objetos, acción para la que se muestran especialmente óptimos los objetos contenedores como tazas u ollitas por su resonancia, u objetos que puedan cubrir por completo la boca como una pelota de goma espuma. Es evidente que el esquema de acción que aquí se ha

desprendido de su meta primaria y C realiza por puro placer, es el mismo que ha aplicado a otros objetos.

En la segunda escena de juego relatada en el ejemplo volvemos a encontrar el uso funcional convencional de abrazar y besar a la muñeca combinado con usos no convencionales como lo es revolver el objeto delineando distintos patrones pendulares de movimiento. Además, podemos ver el intento de C de quitarle la campera a la muñeca que luego intenta ponerse ella misma, señalando que también conoce el uso funcional convencional de la campera.

4.3. Juego sensoriomotor combinado con JFV

Categoría novedosa

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego sensoriomotor y la categoría de JFV están presentes combinadas en cualquier proporción.

Ejemplo

Observación 21: A los 1;1(17) C deambulando en círculos y S está sentado en el suelo. Cuando pasa frente a él, S hace dos pistolitas con las manos y simulando disparos hacia C vocaliza “¡Piu! ¡Piu! ¡Piu!”. C intenta imitar el gesto y la vocalización, pero no lo logra. S repite la acción con sonido más agudo y C vocaliza “eu” en tono agudo. C inmediatamente agarra un sonajero y se lo da a S, ella agarra otro sonajero y comienzan a agitar los sonajeros sincrónicamente. C, mientras agita el sonajero, agrega un movimiento arriba-abajo en su lugar, S mueve la cabeza arriba-abajo. C, luego, se cae al suelo y vocaliza un extenso “¡Ohhh!”, que S imita, C le responde con “¡Oh-oh-oh!” de manera pulsada y tomando envión se tira en el puf para volver a decir “¡Ohh!” extensamente. Trepa unos segundos en el puf vocalizando “¡Ohh!” con algunas variaciones sin mirar a S. Luego se sienta en el puf y vocaliza un extenso “¡Ohhhhh!” con un contorno descendente en la altura del sonido y dando un pequeño saltito en su lugar. C repite la vocalización en un tono agudo con un timbre de falsete, pero siguiendo el mismo contorno descendente y con una duración similar, dando otro saltito en su lugar arriba del puf. Inmediatamente, mira con atención a S y repite esta vocalización aguda y extensa en dirección a él, aumentando levemente la intensidad del sonido. S le responde sonriendo e imitando la vocalización: en tono agudo, con timbre de falsete, con contorno descendente de altura y una duración extensa. Inmediatamente que S finaliza, C repite una vez más la vocalización dando un saltito sobre el puf. S le responde imitándola nuevamente. C dando un saltito repite una vez más la vocalización aguda en falsete, pero acorta su duración. S le responde acortando también la duración. C vuelve a repetir acortando más la duración del sonido. S le responde imitando este acortamiento de la duración. C repite acortando aún más la duración y S la imita. C vuelve a repetir la vocalización acortándola hacia su mínima expresión de modo que se oye sólo un pitido. S le responde con expresiones faciales exageradas, moviendo su cabeza y repitiendo la vocalización brevísima como un pitido. C vuelve a extender la duración de la vocalización y aumenta la altura del sonido. S la imita. C vuelve a repetir disminuyendo la altura y acortando nuevamente la duración. S ríe y la imita. C vuelve a repetir aumentando la altura y la duración. S se ríe.

Aclaración sobre la codificación. Al inicio de la secuencia de juego el motivo que es foco del formato lúdico interactivo entre C y S es cambiante. Primero, el adulto propone y replica hacer

un gesto de pistolitas con sonido que C intenta imitar en dos oportunidades, pero no lo logra, entonces C propone hacer sonar los sonajeros de manera conjunta y S acepta. Una vez que comienzan a repetir el motivo de hacer sonar los sonajeros solapando las duraciones de los efectos de sonido de uno y otro, podemos detectar una primera variación del motivo por parte de C: a la acción de agitar los sonajeros de modo conjunto le agrega un movimiento arriba-abajo de modo pulsado que compromete todo su cuerpo desde la flexión de sus rodillas. Esta variación kinética es recuperada por S al refundirla en un movimiento de su cabeza con la misma pauta espacial (arriba-abajo) y una misma estructura temporal pulsada. No obstante, al caerse C, suelta el sonajero y asimila la caída como una excusa para continuar interactuando con S a partir de la vocalización “¡Ohh!”, exclamación típica en C y su entorno para indicar eventos sorpresivos como sonidos del ambiente inesperados, caídas de personas u objetos, roturas o ausencia de partes de objetos compuestos. Esta primera secuencia pareciera responder mejor a nuestra categorización del antecedente del JFV tipo IV, dado que los cambios en el motivo que es foco de juego más que variaciones de un motivo previo parecieran ser una modificación hacia un nuevo motivo. No obstante, a juzgar por cómo continúa la secuencia de juego, es más adecuado considerar a esta primera sección como de preparación de lo que luego se constituye como un JFV propiamente dicho, combinado, claro, con juego sensoriomotor. S continúa sosteniendo el marco lúdico interactivo imitando la vocalización “¡Ohh!” en alternancia de turnos, mientras C comienza paralelamente a derivar de manera progresiva hacia un juego sensoriomotor cuyo foco es tirarse en el puf y treparlo. Esta actividad no entra en conflicto con seguir contestándole a S con “¡Oh-oh-oh-oh!”, inclusive ofreciendo una variación del nuevo motivo que es foco del juego. C continúa repitiendo hacia sí misma la vocalización “¡Ohh!” mientras continúa trepando el puf. Es notorio que aquí el juego sensoriomotor de trepar el puf y el JFV con el adulto conviven temporalmente: C luego de unos segundos de repetir y variar “¡Ohh!” vocalmente insiste a S para que éste le responda, mirándolo atentamente y aumentando la intensidad y la altura de sus vocalizaciones, mientras no cesa de dar brincos sobre el puf. S le contesta y aquí en adelante es más claro que C y S en lugar de ir de un motivo a otro, como observábamos desde el inicio de la secuencia de juego (con la excepción de la variación kinética que C y S incluyen al motivo sonoro de agitar los sonajeros conjuntamente) ahora comienzan a jugar con la duración, el contorno melódico y la altura absoluta de las vocalizaciones, aspectos temporales y dinámicos que permiten delinear distintas FV de manera conjunta con el otro. C continúa dando brincos sobre el puf de un modo que no llega a ser sincrónico con sus vocalizaciones dirigidas a S, pero tampoco están marcadamente distanciadas en el tiempo. Esta ausencia de sincronía, en un período del desarrollo de C en el que es capaz de emparejar patrones sonoros vocales con patrones kinéticos, como apreciaremos en el capítulo 8 con los juegos con el resorte, nos da la pauta de que no son

elaboraciones del motivo vocal que comparte con el adulto, sino que son parte de un juego sensoriomotor que C realiza de modo alternado con el sostenimiento del marco propio del JFV con S.

4.4. Juego funcional combinado con antecedentes del JFV

Categoría novedosa

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego funcional y la categoría de antecedentes del JFV están presentes combinadas en cualquier proporción.

Ejemplo

Observación 22: A los 0;11(17), C está sentada en el suelo, a su derecha está su mamá y a su izquierda está S, ambos sentados en el suelo. S agarra el autito y vuelve a hacer el juego de acercar el autito a C siguiendo un camino sinuoso y vocalizando “¡Bruuum... Bruuum... Bruuum!” en cada curva. Cuando el autito hace contacto con el pie de C, S vocaliza “¡Pííí!” dando suaves toquitos del autito contra el pie de C, que lo mira atenta sonriendo. S repite tres veces el motivo de acercar el autito hacia el pie de C, aunque lo varía vocalizando “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” y agregando toquitos con el sonido “¡Pííí!” en tono agudo en cada repetición: hace tres toquitos, luego cuatro y finalmente, cinco. Luego S vuelve a repetir sólo los toquitos contra el pie de C vocalizando en tono agudo “¡Hola, Carito! ¡Quiero jugar con vos Carito!”. C lo mira y S repite una vez más el camino sinuoso del autito con el sonido “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” y deja el autito al lado del pie de C. C lo empuja de nuevo hacia S y, mirando a S, da dos pataditas con el pie que fue tocado por S con el autito recientemente.

S agarra de nuevo el autito y vuelve a dar toquitos contra el pie de C, vocalizando “¡Pííí-pííí-pííí!” en tono agudo. S vuelve a repetir 5 veces más el movimiento de empujar el autito siguiendo un camino sinuoso hacia el pie de C vocalizando “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” y dando toquitos suaves sobre el pie de C con el sonido “Pííí-pííí-pííí” en tono agudo cuando finaliza el recorrido. C ríe divertida dejando su pie listo para recibir los toquitos. S deja el autito al lado del pie de C, y ella lo toma con su mano izquierda. C empuja con su mano dando toquitos contra su pierna y mirando a S, quien vocaliza “Pííí” cada vez que el pie de C hace contacto con el autito. C mira expectante a S y éste le pregunta “¿Cómo hacía el auto?”. C se voltea para mirar a su mamá y repta para acercarse a ella. Su mamá agarra el autito y lo empuja adelante-atrás vocalizando “¡Bruuum... Bruuum... Bruuum!” y luego le pregunta a C “¿Cómo hacés?”. C agarra el autito y lo empuja mirando a S, quien le responde “¡Bruuum... bruuum... bruuum!”. C vuelve a mirar a su mamá haciendo un movimiento con la boca, intentado hacer el sonido mientras mueve el autito, su mamá se ríe. C se acerca aún más a su mamá y empujando el autito vocaliza “Ábbbu” tímidamente, su mamá le responde “¡Ábbbu! Bueno dale ese ruido, ese ruido... ¿Cómo es?” y sin que C suelte el autito su mamá también lo empuja adelante-atrás vocalizando “¡Bruuum... Bruuum... bruuum... Bruuum!”. C le contesta “¡Ábbbu!”, su mamá “Dale tomá, llevalo, hace una carrera” y empuja animadamente el autito adelante-atrás repetidas veces. C mira a S sonriendo y sin agarrar el autito vocaliza “¡Ábbbu... Ábbbu!”, S le contesta “¡Ábbbu!”. S inmediatamente agarra un camioncito y empujándolo en dirección a C vocaliza “Bruuum... bruuum... bruuum” dando suaves toquitos sobre el pie de C con el sonido “Pííí-pííí” cuando hace contacto con el pie. Repite una vez más este movimiento con sonido. C agarra el camioncito y el autito y los empuja reptando hacia S hasta hacer contacto con el pie de S, quien vocaliza “Pííí-pííí”. C luego mira a su mamá y agarrando el camioncito vocaliza “¡Ábbu... Ábbu... Ábbu... Ábbu!” pero no logra empujarlo porque está trabado. Su mamá

le dice “¡Sí, pero no arranca ese!”. C levanta el camioncito y examina visualmente su parte inferior, para luego volver a posicionarlo en el suelo y sosteniéndolo vuelve a vocalizar “¡Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu...Ábbbu!”. Su mamá le dice nuevamente “No arranca ¿qué pasa que no arranca?” y agarra el camioncito para moverlo adelante-atrás con fuerza para destrabarlo vocalizando “¡Bruuum... bruum!””, “Hay que hacer fuerte” le dice a C. C vuelve a agarrar el camioncito y mirando a su mamá vocaliza “¡Ábbu... Ábbu... Ábbu!””, su mamá “¡Ábbbu!””, C de nuevo “¡Ábbbu!” y de nuevo su mamá “¡Ábbbu!”. Su mamá agarra el camioncito, lo empuja adelante-atrás y vuelve a vocalizar “Bruuum”. C lo agarra y repite “¡Ábbbu!””, S también “¡Ábbbu!””, C repite “Ábbu... Ábbu!” entusiasmada, su mamá se ríe. C sigue repitiendo “¡Ábbbu... Ábbu... Ábbu!” y luego “Ábbu!” más agudo. S agarra el autito y empujándolo adelante-atrás en dirección de C vocaliza “¡bruum... bruum...!”. C mira a S y agarrando el autito y empujándolo adelante-atrás vocaliza “¡Ábbbu!””, luego S “¡Ábbbu!””, de nuevo C “¡Ábbbu!” y una vez más agarrando el camioncito para moverlo adelante-atrás vocaliza “¡Ábbbu... Ábbu... Ábbu!”. C continúa empujando el autito y vocalizando “¡Ábbbu... Ábbu... Ábbu...!”. C continúa empujando el autito y vocalizando “¡Ábbbu... Ábbu... Ábbu...!”.

Aclaración sobre la codificación. En la secuencia de juego se observan distintos elementos. En el inicio identificamos un motivo de juego dirigido principalmente por el adulto, quien repite y varía un motivo de acercar el autito a C delineando un camino sinuoso y vocalizando de modo redundante con la forma del camino: en cada una de las curvas inicia una nueva vocalización “Bruuum” y luego “Ñooon”. En este inicio la bebé participa con una acción específica que es dar pataditas en el lugar donde hizo contacto el autito manejado por el adulto para pedir la repetición del juego. Hasta aquí la estructura es propia de lo que categorizamos como antecedentes del JFV Tipo I, pero si seguimos avanzando en la observación podemos identificar otros elementos que no se ajustan a esta primera impresión. C luego de esta secuencia agarra el autito y comienza a utilizarlo de manera convencional: empujarlo haciendo girar sus ruedas contra el piso y sumando un efecto de sonido que comúnmente los adultos y el hermano mayor de C realizan cuando utilizan dicho juguete. La presencia de este uso funcional convencional del autito por parte de C cumple con la definición de juego funcional. Pero, además, C también intenta imitar lo que realizó S haciendo chocar el autito contra la pierna de S, acción que S acompaña agregando el sonido “Pííí” tal como realizó cuando él mismo hizo chocar el autito contra la pierna de C. Aquí ya encontramos aspectos de imitación más acentuados que la mera acción específica de dar pataditas para anticipar el choque del autito como realizó C al inicio de la secuencia de juego. Inclusive, esta acción con más despliegue de C continúa repitiéndose y progresivamente se va armando un ciclo de imitaciones mutuas de gesto y vocalización de empujar el autito de modo convencional con el efecto de sonido. El efecto de sonido que realizan los adultos “¡Bruuum!””, constituye un sonido convencionalmente utilizado en nuestra cultura de pertenencia para simular el sonido del motor de un auto real, pero C no logra realizarlo del mismo modo, sino que repite la vocalización “¡Ábbbu!”. Los adultos se hacen eco de esta restricción del repertorio conductual de C y también vocalizan “¡Ábbbu!” de modo intercalado con el “¡Bruuum!”. La presencia de

ciclos de imitaciones mutuas de una pauta de comportamiento entre adulto y bebé en la que hay aspectos de la pauta adulta que no llegan a ser del todo recuperados por la bebé, es lo que define al antecedente del JFV tipo II. Es preciso remarcar, que el foco del juego no es únicamente el uso convencional del objeto y el ciclo de imitaciones se implantaría como mero mecanismo para el intercambio, sino que el efecto vocal también es repetido en ausencia del gesto convencional con el autito, indicando entonces que la bebé está jugando tanto con el uso funcional del objeto como con la pauta sonora con los adultos. Este aspecto combinado es el corazón del juego, en el capítulo 8 profundizaremos en el análisis de esta forma combinada de juego con el autito.

4.5. Juego de ficción combinado con antecedentes del JFV

Categoría novedosa

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego de ficción y la categoría de antecedentes del JFV están presentes combinadas en cualquier proporción.

Ejemplo

Observación 23: A los 1;1(24) C está sentada en el suelo de frente a S, que está sentado también en el suelo. C tiene, de manera fortuita, un muñeco tipo bebote de plástico en posición acostado boca abajo y S le dice “¿Se durmió el bebé?”. C lo mira y se ríe de manera cómplice, levanta el muñeco poniéndolo de pie y lo mira sonriendo. Hace una pausa y súbitamente lo vuelve a acostar boca abajo mirando a S, quien le responde “¡Ahh! ¡ahí está se durmió!”. C se ríe y lo levanta nuevamente mirando a S con una sonrisa. Hace una pausa y vuelve a acostarlo boca debajo de manera súbita. S dice “¡Uy! ¡Se durmió otra vez!” y C se ríe y dice “e bebé” y luego sosteniendo al muñeco en posición de acostado mira expectante a S, quien con tono de suspenso le dice “¿Se durmió... o está despierto?”. C ríe divertida e intenta volver a levantar el muñeco, pero no lo logra y se distrae.

Minutos más tarde ese mismo día, C se acuesta en el suelo apoyando su cabeza en una almohada, S y su mamá, que están sentados a ambos lados, dicen “¡uy! ¡Se durmió!”, pero súbitamente se levanta con una sonrisa mirando a S. S le responde “¡Ah, no, está despierta!”. C vuelve a acostarse boca abajo sobre la almohada y se queda inmóvil durante unos segundos. S le dice “Uh se durmió de vuelta... ¡se durmió Caro!”. C se incorpora súbitamente riendo y S y su mamá dicen “¡Ahí está! se despertó!”. C vocaliza “¡etó!” y abandona el juego.

Aclaración acerca de la codificación. En la primera escena del juego C utiliza el muñeco haciendo como si durmiese boca abajo. El gesto de *hacer dormir* en el desarrollo de C se fue ritualizando de modo que sólo el muñeco *está realmente dormido* cuando está boca abajo, sino C se encarga de ponerlo en esa posición para que quede claro que *ya se durmió*. Comúnmente, luego de acunar el muñeco, lo coloca boca abajo y allí en adelante comienza a susurrar para que *no se despierte*. En la escena relatada no están estos indicadores, pero sí está el gesto ritualizado que, sumado a la verbalización “e bebé”, señala que, desde la perspectiva de la niña, el muñeco está sustituyendo simbólicamente a un bebé que se duerme, ausente en el contexto inmediato. Esto señala que se trata de un juego de ficción. Asimismo, el juego C lo estructura, conjuntamente con

los adultos, como un juego de expectativas en el que repite los gestos de *hacer despertar* – poniendo de pie el muñeco- y *hacer dormir* y va variando la duración y la velocidad con la que *el bebé* vuelve a *dormirse*. Dado que no se cumplen el mínimo de dos repeticiones con variación del motivo que es foco del juego, este formato corresponde a lo que hemos categorizado como antecedente del JFV tipo V fugaz.

En la segunda escena de juego relatada en el ejemplo, tenemos la réplica de este juego, sólo que ahora en vez de ser el muñeco el agente de la acción, lo es C misma. Los indicadores de ficción son los mismos que en la primera secuencia de juego: acuesta su cuerpo boca abajo como gesto de *estar dormida* y se levanta súbitamente para sorprender a los adultos al *despertarse*. Esto además se confirma con la verbalización “etó” de C que significa que se despertó. Del mismo modo que en el juego con el muñeco, al haber un motivo que se repite variando la duración y la velocidad, pero al no cumplirse como mínimo dos repeticiones del motivo, es que se categoriza como un antecedente del JFV tipo V.

El foco del juego, entonces, en ambas secuencias del ejemplo es combinado: no hay predominancia de los aspectos figurativos o no figurativos, sino que se combinan en un mismo formato.

4.6. Juego funcional combinado con JFV

Categoría novedosa

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego de ficción y la categoría de JFV improvisado o ritualizado están presentes combinadas en cualquier proporción.

Ejemplo

Observación 24: A los 1;9(0) C está sentada en una sillita a la mesita de juguete, S está sentado en una sillita en el lado opuesto de la mesita. C empuja una bicicleta de juguete de un lado al otro de la mesa, haciendo girar sus ruedas sobre la superficie y acompañando esta acción con una vocalización rítmica con la sílaba “tu” que repite agrupándolas de a 5 y acentuando la primera, la tercera y la quinta, las que realiza también en un tono más agudo. Este grupo de 5 lo repite 5 veces de modo sincrónico al movimiento. Luego varía la sílaba: vocaliza “te” y repite 5 veces más. S se suma a vocalizar el mismo motivo sonoro de modo sincrónico con C, a partir de la segunda repetición que realiza la bebé con la sílaba “te”. Luego C se detiene mostrándole a S un muñeco que perdió el pantalón, S le pone el pantalón y mientras C retoma la acción con la bicicleta vocalizando el mismo motivo con la sílaba “tu” y luego con la sílaba “ti”. S se suma a vocalizar el motivo sonoro con C con la sílaba “tu”. S ahora hace saltar al muñeco sobre la mesa siguiendo el mismo ritmo del motivo sonoro que vocaliza con la sílaba “ti”. C agarra el muñeco y lo sienta mientras sigue vocalizando el motivo con la sílaba “ti”.

Aclaración acerca de la codificación. En el ejemplo podemos apreciar un juego con el uso funcional convencional de una bicicleta de juguete: la posiciona en equilibrio sobre sus ruedas y

las hace girar sobre la mesa a un lado y al otro. La presencia del uso funcional convencional del objeto por puro placer cumple con la categoría de juego funcional. Además, el movimiento de lado a lado C lo realiza acompañándolo de un motivo sonoro vocal ritualizado, recuperado de las prácticas de crianza de nuestra cultura, con un contorno melódico (agudo-grave-agudo-grave-agudo) y con un ritmo propiamente dicho: sonidos con una métrica de duraciones proporcionales binarias (simple-simple-simple-simple-doble), con un patrón de acentuaciones (fuerte-débil-fuerte-débil-fuerte). Además, este motivo lo vocaliza con una letra particular que va variando conjuntamente con el adulto: primero con la sílaba “tu”, luego con “te”, de vuelta con “tu” y finalmente con “ti”. Dado que hay más de dos repeticiones del motivo con variaciones tanto del lado del adulto como de la bebé, podemos afirmar que se trata de un JFV. Al estar presentes ambos tipos de juego en la pauta que es foco del juego es que constituye un caso de juego combinado.

4.7. Juego de ficción combinado con JFV

Categoría preexistente

Toda actividad lúdica donde la categoría de juego de ficción y la categoría de JFV improvisado o ritualizado están presentes combinadas en cualquier proporción temporal (Español et al., 2015).

Ejemplo

Observación 25: A los 1;7(5) C se sube con dificultad a un banco y se sienta. Su mamá está sentada en el suelo a su derecha y S está también sentado en el suelo a su izquierda sosteniendo un almohadón. C le pide el almohadón a S, C lo acomoda sobre su regazo y le pide a su mamá otro almohadón que está en el otro sillón. Le dice a su mamá “Tetáte” señalando una silla a la mesa. Su mamá se sienta y acomoda su almohadón del mismo modo que C. C ahora le dice a S “Tetáte” y señala otra silla de la mesa. S se sienta y le pregunta a C “Y ahora ¿qué hacemos?”. C señala unos muñecos que están en el suelo y dice “e bebé”. Su mamá le alcanza un muñeco tipo bebote de plástico y S agarra una muñeca de lana tejida. C le pide a su mamá que le ayude a sentar al muñeco y dice “e meme... ¡je meme!”. Su mamá le pregunta “¿meme para vos o meme para el bebé?”, C contesta “a bebé”, S busca una botellita de ketchup de juguete y se la da a C. La niña le da de tomar al muñeco bebote, luego tira la botellita, acomoda al muñeco boca abajo sobre su regazo y, dándole palmaditas en la cola al muñeco, canta en tono agudo parte del primer verso de la canción de arrullo Lala-lele, repitiendo la sílaba “na”. S acomoda su muñeca del mismo modo y dándole palmaditas continúa la canción de arrullo desde donde dejó C. C vuelve a cantar, aunque ahora canta el inicio de la canción de arrullo Arrorró, S continúa cantando la parte que sigue. C vuelve a dar palmaditas al muñeco y vuelve a comenzar el Arrorró en tono agudo. Se detiene mirando a su mamá, señala un muñeco y le dice “bebé”. Su mamá contesta “¿yo también?”. C repite “bebé” con mayor intensidad. Su mamá agarra una muñeca de tela y la acuna en sus brazos. C comienza a cantar nuevamente el Arrorró en tono grave dando palmaditas a su muñeco, pero se detiene para ordenarle a su mamá que saque el almohadón y acomode la muñeca sobre su regazo como ella y S. Su mamá acomoda la muñeca boca abajo y comienza a darle palmaditas en la cola.

C retoma cantar el Arrorró dando palmaditas, S la imita y su mamá también. Cuando C comienza a repetir la canción, las repite con las sílabas “be-be” y S la imita. En la siguiente repetición de canción C canta la sílaba “ha” articulándola de modo staccato y aumentando la intensidad, S la imita y continúa la parte que C no canta. C luego varía la sílaba y canta “ne” siguiendo la misma canción, pero se detiene para indicarle a S -señalándolo y cantando de modo abreviado el inicio de la canción con la sílaba “na”- que cante él solo. S da palmaditas a la muñeca y canta el Arrorró completo con la sílaba “na”. C comienza a cantar con S y se detiene para indicarle a su mamá que dé palmaditas a su muñeca. Luego sin dejar de darle palmaditas su muñeco canta el Arrorró en tono agudo y bajando marcadamente la intensidad, para luego volver a subir. S le dice “uy ya se durmió”. C a continuación le muestra el muñeco a su mamá y vocaliza “jshhh!”, su mamá le responde haciendo un gesto de solicitud de silencio -con el dedo índice posicionado perpendicularmente frente a la boca y vocalizando “jshhh!”-. C vuelve a cantar en tono agudo, luego repite en tono grave, y vuelve a cantar en tono más agudo aún, sin dejar de dar palmaditas a su muñeco. S y su mamá la imitan.

Aclaración acerca de la codificación. En la descripción del juego es evidente el carácter combinado de juego de ficción y JFV. Con respecto a los componentes ficcionales podemos destacar: la sustitución simbólica del bebé por el muñeco (indicada además por la verbalización “e bebé”) y de la mamadera por la botellita de ketchup de juguete (indicada además por la verbalización “e meme” que significa “mamadera” en el incipiente léxico de C, tal como rápidamente interpreta su mamá), la planificación anticipada de la escena ordenando dónde sentarse y con qué objetos actuar a los adultos, las órdenes a los adultos de cómo y cuándo deben acunar y cantar a sus respectivos muñecos, el gesto vocal de solicitud de silencio (“jshhh!”) dirigido a su mamá y la disminución consiguiente de intensidad en sus propias vocalizaciones para no *despertar* a los muñecos, entre otros. Asimismo, cumple con la definición de JFV ritualizado dado que el motivo que se repite es propio de la música popular de nuestra cultura de pertenencia, las canciones *Lala-lele* y *Arrorró*, que, por lo demás, forman parte de la cultura de crianza de los padres de C y son comunes en el jardín de infantes donde C concurre, tal como nos fue comunicado por su mamá en reiteradas oportunidades. El motivo se repite y se varía conjuntamente, con variaciones en la letra (usando las sílabas “na”, “ne”, “ah” y “be”), en la altura (grave, agudo), en la intensidad y la articulación (*staccato*). Tanto la repetición y variación del motivo sonoro y la presencia de acciones ficcionales constituyen el corazón del juego, por ello es que constituye un ejemplo de juego de ficción combinado con JFV ritualizado.

5. Categorías que emergieron en la segunda parte del análisis de datos

5.1. JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario

Categoría novedosa

Cualquier actividad lúdica en la que está presente la categoría de JFV o de antecedentes del JFV y la categoría de juego funcional o juego de ficción, aislado o en escenas, en ausencia de

interacción con otra persona. Los motivos sonoros y/o kinéticos que son foco del juego, en combinación con acciones simuladas o de ficción, son elaborados, repetidos y variados sólo por la bebé, sin la participación de otra persona en la elaboración, repetición o variación de los mismos.

Ejemplo 1

Observación 26: a los 1;7(27) C está sentada en el suelo, a su izquierda está S y a su derecha está su mamá. C gatea hacia un autito de juguete con rostro en su parte delantera, mientras comienza a repetir una vocalización con la sílaba “tu” y un timbre de voz semejante al de una trompeta, que posee la melodía y el ritmo de un motivo tradicional de nuestra cultura de crianza. S entona la vocalización de C con el mismo timbre y la misma letra, aunque con distinta melodía y ritmo. C no mira a S ni parece haberlo escuchado, agarra el autito con la mano derecha y lo mueve hacia adelante y hacia atrás mientras continúa repitiendo el motivo melódico-rítmico con fluctuaciones de la intensidad, con poco contraste entre una repetición y la siguiente. C se pone de pie sin dejar de vocalizar y se aprecia una disminución de intensidad mientras se levanta. Camina hacia la mesa llevando consigo el autito y se sube a una silla, su mamá le ayuda. Una vez arriba de la silla, se pone de pie y vuelve a repetir el mismo motivo melódico-rítmico con el mismo timbre y la misma letra, empujando hacia adelante y hacia atrás el autito sobre la superficie de la mesa.

Aclaración sobre la codificación. En la observación se observa el uso convencional de un objeto: C empuja hacia adelante y hacia atrás el autito haciendo girar sus ruedas contra el piso. Al tratarse de la aplicación de un único esquema que se repite sin modificaciones, cumple con la definición operacional de juego funcional aislado, no en escenas. Asimismo, se identifica un motivo melódico-rítmico que la bebé elabora por sí misma que recupera de las melodías de arrullo tradicionales de las prácticas de crianza de nuestra cultura, aunque no se trata de un juego en el que C esté haciendo dormir a algún muñeco o persona, sino que el motivo melódico-rítmico es aplicado por C a un nuevo contexto que acompaña el movimiento del autito adelante y atrás. Dado que no se observa la presencia de sustitución simbólica de objetos, atribución de propiedades ficticias o evocación de objetos imaginarios, no cumple con la categoría de juego de ficción. El motivo melódico-rítmico tradicionalmente utilizado en nuestra cultura para arrullar a los bebés no lo aplica acompañado de gestos de acunar o de acostar el autito, ni el tono con el que repite el motivo denota una situación de arrullo, ni vocaliza ninguna de las pseudo palabras que comúnmente C utiliza para señalar el sentido de las escenas de arrullo de ficción que construye (por ejemplo, la expresión holofrástica “lalála”, véase cap. 9). El motivo melódico-rítmico en cuestión ha sido utilizado por C como acompañante sonoro en numerosos juegos que a menudo no coinciden con el contexto de arrullar o hacer dormir a otro o a sí misma, por lo que consideramos que se trata de una generalización de un motivo sonoro ritualizado. Asimismo, este motivo es repetido numerosas veces con variaciones en la intensidad de los sonidos que son

fortuitas o circunstanciales, dado que no se han podido identificar elementos que indiquen la intencionalidad de C de variar la intensidad: estas fluctuaciones no tiene el carácter de sistemáticas ni se asocian con aspectos lúdicos sino que son fortuitas o se manifiestan como el correlato de cambios de posición corporal o de movimientos que requieren esfuerzo y, consideramos, afectan en la tonicidad del canal vocal que redundan en una mayor presión física de la señal sonora. Estos rasgos constituyen la definición de antecedente del JFV tipo IV con incipiente variación. Dado que la bebé recupera por sí sola el motivo melódico-rítmico antedicho y lo repite sin la participación de los adultos, presentes en la misma habitación, en la elaboración o repetición del motivo, es que se lo categoriza como un evento de juego en solitario.

Ejemplo 2

Observación 27: a los 1;8(3) C está sentada en el suelo, a su izquierda está S también sentado en el suelo. C, poniéndose de pie, comienza a cantar en tono de arrullo un motivo sonoro que incluye elementos de las canciones populares Arrorró y de Lala-lele y que articula con las sílabas “la”, “lu” y “lo”. Conforme canta va aumentando la intensidad de sus vocalizaciones. Se apoya en el bebesit, que ya tenía un muñeco verde acostado en su interior, repite el motivo con la sílaba “lo” llegando a una intensidad fortísima con sus vocalizaciones e inmediatamente varía hacia la sílaba “lu” disminuyendo precipitadamente la intensidad hacia un susurro pianísimo, mientras poniéndose en cuclillas acomoda el muñeco en el bebesit. Repite luego sólo el inicio del motivo con baja intensidad sonora y articulando los sonidos de modo staccato. Se pone de pie nuevamente, retira el muñeco verde del bebesit y se dirige hacia el carrito de supermercado de juguete, mientras en el recorrido vuelve a repetir el motivo aumentando otra vez la intensidad hacia fortísimo con la sílaba “no” y “lu”. Retira una muñeca pepona que ya estaba en el interior del carrito de supermercado y acuesta el muñeco verde mientras repite una vez más una versión algo difusa del motivo con la sílaba “la” y “lu” aunque con una intensidad media. Remolca brevemente el carrito de supermercado vocalizando “shhh” y vuelve a repetir el comienzo del motivo con voz en falsete, con una intensidad piano y articulando los sonidos de modo staccato. Suelta el carrito, agarra la muñeca pepona y se dirige al bebesit repitiendo una vez más el motivo con intensidad sonora en aumento. Acuesta la muñeca pepona en el bebesit, vuelve a quitar la muñeca del bebesit y alejándose del bebesit con la muñeca repite el motivo con intensidad pianísimo con voz de falsete con las sílabas “mm” y “pa”. Acuesta la muñeca pepona en el suelo y acomodándola repite el motivo con las sílabas “lo” y “lu” aumentando la intensidad. Se levanta, va hacia el carrito de supermercado y repite el motivo con la sílaba “lo” y “lu” en intensidad fuerte mientras, tomando con ambas manos el carrito, lo mece hacia adelante y atrás. Sin dejar de mecer el carrito, vocaliza cinco veces “shhh” y repite el motivo en un susurro pianísimo. S le pregunta a C “¿se durmió el bebé?”. C mira a S, y vuelve a vocalizar “shhh” tres veces con mayor intensidad, luego mece el carrito unos instantes más.

Aclaración sobre la codificación. En la escena se puede identificar la construcción de una escena de ficción en la que C juega a hacer dormir a los muñecos en el *bebesit*, luego en el carrito de supermercado y en el suelo. Se trata de una escena dado que se pueden distinguir múltiples esquemas de acción organizados en secuencias y de ficción dado que hay más de una sustitución simbólica (el muñeco en lugar del bebé, el carrito de supermercado en lugar de cochecito para

bebé) y hay atribución de propiedades imaginarias (pedir silencio con la vocalización “shhh” para *no despertar al bebé*). Además, se identifica la elaboración de un motivo sonoro original a partir de elementos melódicos y rítmicos de dos canciones populares infantiles como son *Arorró* y *Lala-lele* que la bebé repite y varía en términos de letra (sílabas “la”, “lo”, “mm”, “pa”), intensidad (*fortísimo, piano, pianísimo*), articulación (*staccato*) y timbre (falsete). La presencia del adulto, S, sólo se manifiesta cuando interroga a C acerca de si el *bebé ya se durmió*, dando a entender que comprende la escena de ficción que C está construyendo, a lo que C responde sin abandonar el pacto ficcional de la escena: le pide que haga silencio con la vocalización “shhh” que repite varias veces con gran intensidad. Es claro que C puede sostener la escena de ficción por sí misma, incluso evitando que los adultos participen, y puede elaborar, repetir y variar un motivo sonoro sin que los adultos intervengan.

5.2. Otros formatos de interacción lúdica

Categoría novedosa

Toda interacción lúdica entre adulto y bebé que no se corresponde con ninguna de las categorías anteriores del presente código.

Ejemplo 1

Observación 28: A los 0;10(25) C y su mamá están sentadas en el suelo, una junto a la otra; de frente a ellas está S sentado en el suelo. C, trepando la rodilla doblada de su mamá, la mira y le dirige una expresión facial particular que consiste en fruncir el ceño y la nariz y apretar los labios entre sí de modo que se produce un afinamiento con una leve protrusión de los mismos. Mientras realiza la expresión facial vocaliza “mmm...” con la boca cerrada. Su mamá le devuelve la mirada e imita la expresión facial vocalizando un extenso “mmmm...” con la boca cerrada. S se ríe.

A los 0;11(3), C está de pie sosteniendo el hombro de su mamá que está sentada en el suelo. S está sentado también en el suelo de frente a la mamá. C mira a su mamá y le dirige la misma expresión facial particular fruncir el ceño y la nariz y apretar los labios entre sí. Su mamá la mira y le responde imitando la expresión facial, luego sonrío. C exclama “¡Eh!” contenta volteando para mirar a S y dirigirle la misma expresión facial. S le contesta con tono melodioso “¡Ay! ¡Que carita de monstruo!” e imita la expresión facial.

A los 1;1(5) C y S están sentados en el suelo de frente. C mira S y le dirige la misma expresión facial. S la imita y comenta con voz rota “¡Monstruo!”.

Ejemplo 2

Observación 27: A los 0;11(17) C está sentada en el suelo, su mamá está a su izquierda y S está de frente a C, ambos también sentados en el suelo. C agarra una pulsera de plástico y mirando a su mamá se la da, su mamá la agarra y, con una sonrisa, le dice “Gracias” melodiosamente. Su mamá hace una breve pausa y luego tiende el aro hacia C diciéndole en tono agudo “Tomá”. C agarra la pulsera y voltea para mirar a S, estira su brazo en alto hacia S, S acerca su mano y C le da la pulsera a S, quien le agradece con un melodioso “Gracias”. S hace una breve pausa y estira su mano hacia C

con la pulsera diciéndole “tomá”. C agarra la pulsera que le da S. C mira a su mamá y vocaliza contenta, su mamá le devuelve una sonrisa.

A los 1;2(14) C está de pie sosteniendo un resorte, de frente a su papá quien también sostiene un resorte. C mirando a su papá primero le muestra el resorte y luego estira su mano con el resorte en dirección a él y vocaliza “omá”. Su papá también estira hacia C el brazo que sostiene el resorte y le dice “tomá”. C, sin soltar su resorte, agarra el resorte que le da su papá con la mano que tiene libre y vuelve a ofrecerle a su papá el resorte que ya poseía diciéndole nuevamente “omá”. Su papá agarra el resorte que le da C. C ahora repite la acción, ofreciéndole a su papá el nuevo resorte que tiene en su poder. Su papá lo agarra.

Aclaración sobre la codificación: En los ejemplos descritos se pueden distinguir dos formatos de juego diferentes que se han repetido en distintas sesiones a lo largo del período observado. En el ejemplo 1, podemos apreciar un juego de imitación mutua de expresiones faciales, comúnmente nombrado por los adultos del entorno de C como la “cara de monstruo”. Si bien se trata de un juego de imitación mutua, por lo cual podríamos considerar categorizarlo como un antecedente del JFV tipo II, a diferencia de este último, no tiene repeticiones, sólo consiste en la realización de la expresión facial y la imitación por parte del compañero de juego. En cambio, los antecedentes del JFV tipo II deben poseer al menos una repetición del ciclo de imitación mutua. El juego de la “cara de monstruo”, no obstante, se ha insertado al interior de juegos de imitaciones mutuas más extensos o con un mayor desarrollo a partir de la inclusión de nuevos elementos; en tales casos, dichos juegos han sido clasificados según la categoría de juego correspondiente a las características de cada caso.

En el ejemplo 2, se aprecia un típico juego de “toma-daca” cuyo foco es la repetición por placer de un esquema de interacción: el dar y tomar objetos con los compañeros de juego, formato que se ha repetido en distintas sesiones del estudio realizado. Este tipo de juego de toma y daca forma parte de la categoría “otros formatos de interacción lúdica” dado que: (i) a diferencia del juego funcional cuyo foco es la acción convencional con objetos, el foco es un esquema de interacción con el otro, en el que el uso convencional del objeto no tiene relevancia, siempre y cuando pueda agarrarse y ofrecerse al compañero de juego para que lo agarre; (ii) a diferencia de los antecedentes del JFV cuyo foco es la repetición y/o variación de motivos de sonido y/o movimiento con distintos grados de asimetría entre adulto y bebé en la construcción del motivo, el foco del juego de toma-daca se sostiene con la realización de un esquema de interacción en el que un participante da y el otro recibe, y viceversa, y no son relevantes las sutilezas de la forma, la temporalidad o la dinámica del movimiento y el sonido de la conducta de los participantes para el sostenimiento del foco juego.

Hasta aquí hemos presentado el código de observación de todas las categorías de juego, en sus formas simples y combinadas, que utilizamos para la codificación de los eventos de juego observados de los 10 a los 24 meses de vida de la bebé. Como explicamos en el capítulo 4, el código que aquí expusimos representa uno de los resultados de la presente tesis, fruto de la aplicación del método comparativo constante. En el próximo capítulo, avanzaremos con los resultados cuantitativos de frecuencia y duración de cada categoría simple y combinada de juego, así como de las correspondientes subcategorías.

Capítulo 6

Resultados cuantitativos

Los resultados del análisis cuantitativo se presentan divididos en dos partes. La primera parte del análisis de datos se divide, a su vez, en dos secciones. En la primera sección, se analizan las frecuencias de los eventos de cada categoría de juego, en sus formas simples y combinadas con el valor de los porcentajes que resulta de las relaciones entre (i) las formas simples y combinadas y (ii) las distintas subcategorías de juego, según corresponda. Además, se presentan gráficos de líneas con la distribución de la frecuencia de cada forma de juego en todo el período estudiado.

En la segunda sección, se analizan las duraciones totales y las duraciones promedio por evento de cada categoría de juego, y de sus subcategorías según corresponda. En dicha sección, se presentan (i) las duraciones totales y la duración promedio por evento de cada categoría de juego a lo largo de todo el período estudiado; (ii) la duración total y la duración promedio por cada tercio del período estudiado: sesiones 1 a 10, sesiones 11 a 20 y sesiones 21 a 30; y (iii) el valor de los porcentajes de la duración total que resulta de las relaciones entre (a) las formas simples y combinadas y (b) las distintas subcategorías de juego.

En la segunda parte del análisis, significativamente más breve que la primera parte, se realizó (i) una recategorización de ciertos eventos de juego a partir de la categoría *JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario* que emergió a partir de la aplicación de un nuevo ciclo del método comparativo constante en instancia del primer análisis cuantitativo de datos y (ii) la cuantificación de los eventos de *antecedentes del JFV* y de *JFV que incluyen objetos materiales*. Por cuestiones de claridad y en consideración de que dichas nuevas categorías no son necesariamente excluyentes de la primera categorización se preservó inalterado el primer análisis y se agregó una segunda parte en la que los datos pueden ser leídos a partir de un nuevo prisma. En esta segunda parte, se presenta el análisis de las frecuencias y de las duraciones total y promedio, con los porcentajes correspondientes, de manera integrada.

Primera parte

Frecuencias

En la tabla 2 (ver Anexos) se presentan las distribuciones por sesión de las formas simples y combinadas de todas las categorías de juego identificadas de los 10 a los 24 meses de la bebé. En total fueron observados **499** eventos de juego. De dicho total, el 77.35% corresponde a **386** eventos de formas simples de juego, el 14.43% a **72** eventos de formas combinadas y 8.22% a **41** eventos de otros formatos de interacción lúdica.

Del total de 386 eventos de formas simples: (i) el 26.94% corresponde a eventos de antecedentes del JFV; (ii) el 24.35% corresponde a juego funcional; (iii) 23.32% a juego sensoriomotor; (iv) el 13.47% a juego de ficción; (v) el 7.51% corresponde a JFV; y (v) el 4.41% a juego social temprano (JST). En la figura 2 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de las formas simples de juego observadas de los 10 a los 24 meses de vida de la bebé.

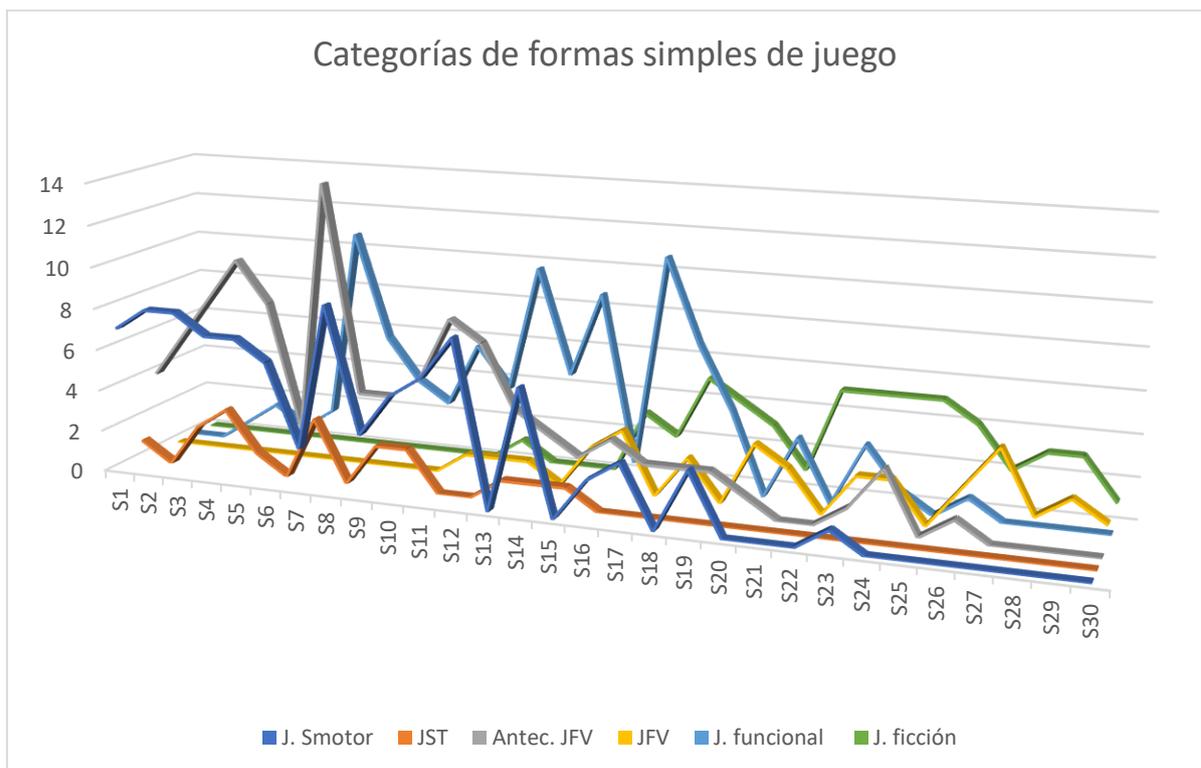


Figura 2. Gráfico con las distribuciones por sesión de las formas simples de juego.

Del total de 72 eventos de formas de juego combinadas: (i) el 33.33% corresponde a juego de ficción combinado con JFV; (ii) el 23.61% a juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV; (iii) el 13.9% a juego funcional combinado con antecedentes del JFV; (iv) el 11.11% a juego funcional combinado con JFV; (v) un 6.94% corresponde a juego sensoriomotor combinado con juego funcional; (vi) otro 6.94% a juego de ficción combinado con antecedentes

del JFV; y, por último, el 4.17% restante corresponde a JFV combinado con juego sensoriomotor. En la figura 3 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de las formas combinadas de juego observadas de los 10 a los 24 meses de vida de la bebé.

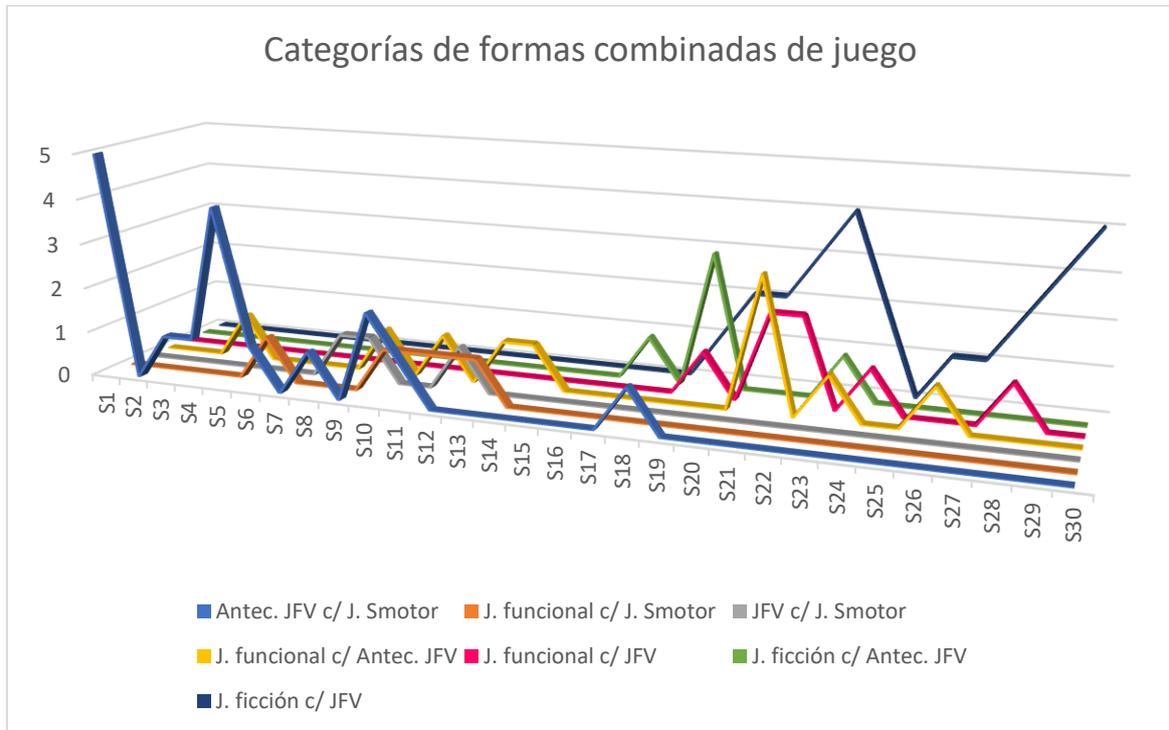


Figura 3. Gráfico con las distribuciones por sesión de las formas simples de juego.

1. Juego sensoriomotor

En la tabla 3 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de juego sensoriomotor y de sus formas combinadas, señalando el tipo de juego con el cual se combina. Las formas simples y combinadas de juego sensoriomotor suman un total de **115** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé. El 78.26% de estos eventos son formas simples y el 21.55% son formas combinadas con: antecedentes del JFV, juego funcional y JFV. En la figura 4 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de estas formas simples y combinadas de juego sensoriomotor.

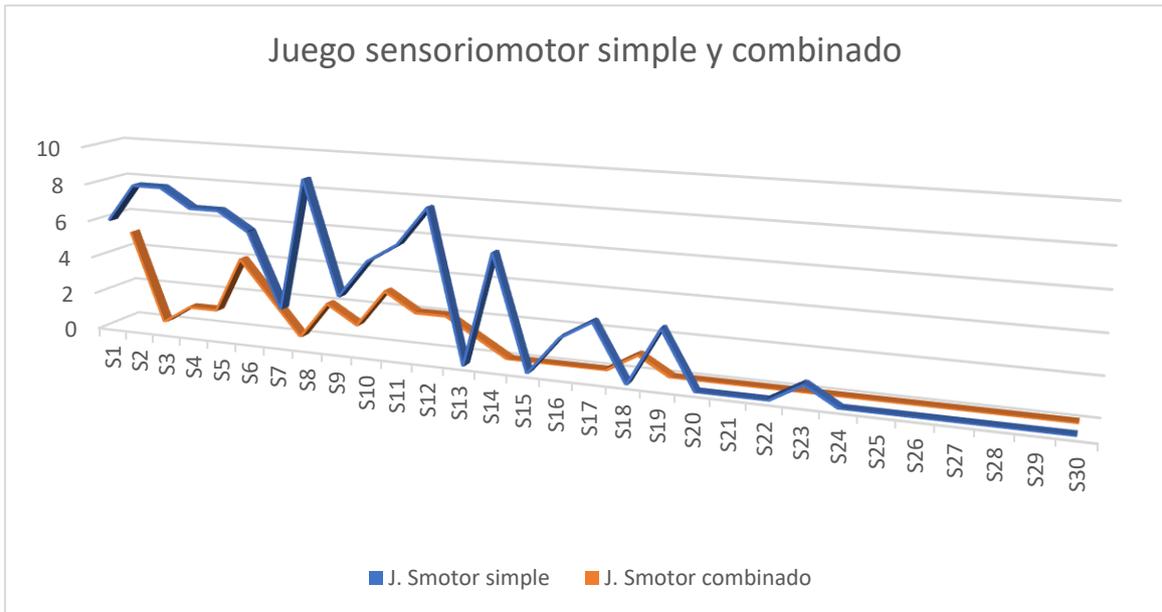


Figura 4. Gráfico con las distribuciones de juego sensoriomotor simple y juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, juego funcional y JFV por sesión.

Las formas simples de juego sensoriomotor suman un total de **90** eventos desde la sesión 1 -a los 0;10(12)- hasta la 23 -a los 1;8(23)- en todas las sesiones, con excepción de las 13ra, 15ta, 18va, 20ma, 21ra y 22da.

Como se muestra en la tabla 3 (ver Anexos), las formas combinadas de juego sensoriomotor suman un total de **25** eventos en todo el período observado, de los cuales (i) el 68% corresponde a 17 eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV; (ii) el 20% corresponde a 5 eventos de juego sensoriomotor combinado con juego funcional; y (iii) el 12% restante a 3 eventos de juego sensoriomotor combinado con JFV. En la figura 5 se presenta el gráfico con las distribuciones de las distintas formas de juego sensoriomotor combinado antedichas.

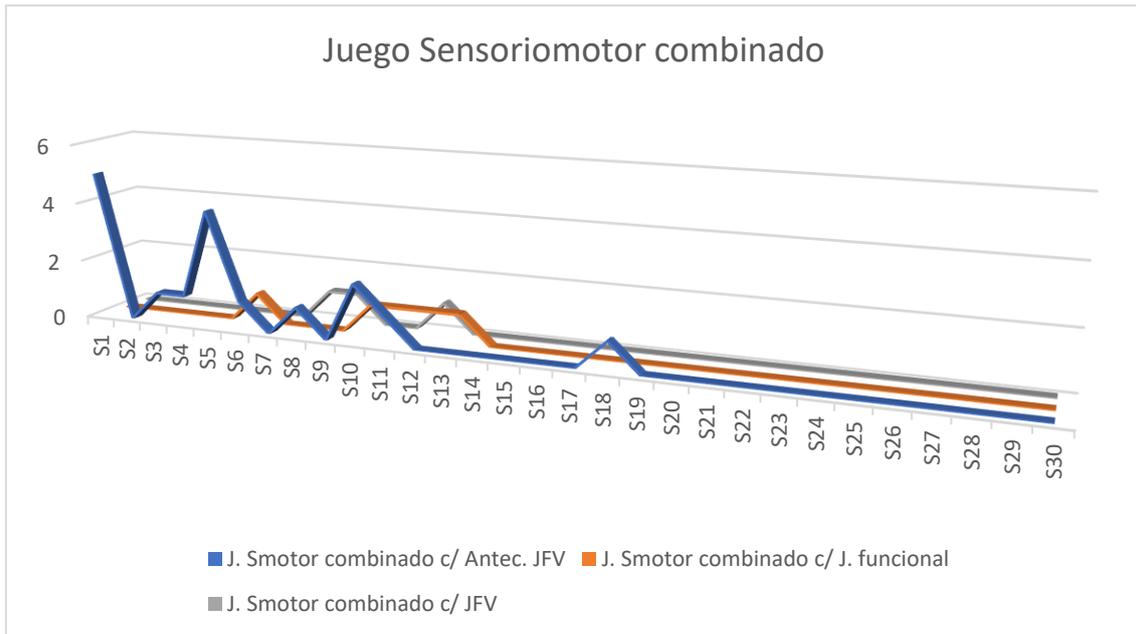


Figura 5. Gráfico con las distribuciones de las formas de juego sensoriomotor combinado: con antecedentes del JFV, con juego funcional y con JFV por sesión.

1.1. Juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV

En la tabla 4 (ver Anexos) se presentan las distribuciones por sesión de las diferentes formas de juego sensoriomotor combinado con distintos tipos de antecedentes del JFV. En total se han observado **17** eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, distribuidos mayormente entre la sesión 1 -a los 0;10(12)- y la sesión 12 -a los 1;3(6)-, más un único evento en la sesión 18 – a los 1;7(27).

Del total de 17 eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, el 76,48% corresponde a juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV tipo II. Esta forma de juego combinado suma un total de 13 eventos a lo largo de todo el período observado, y se distribuyen desde la sesión 1 -a los 0;10(12)- hasta la sesión 10 -a los 1;2(14)-, con excepción de la 2, 7 y 9.

El porcentaje restante del total de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, lo completan 2 eventos con antecedente del JFV tipo I (en las sesiones 5 y 18) que constituyen el 11,75% del total y 2 eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedente del JFV tipo IV (en las sesiones 10 y 11), que constituyen otro 11,75% del total. No fueron observadas formas combinadas con antecedentes tipo III o tipo V. En la figura 6 se presenta el gráfico con las distribuciones de los eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV tipo I, tipo II y tipo IV por sesión.

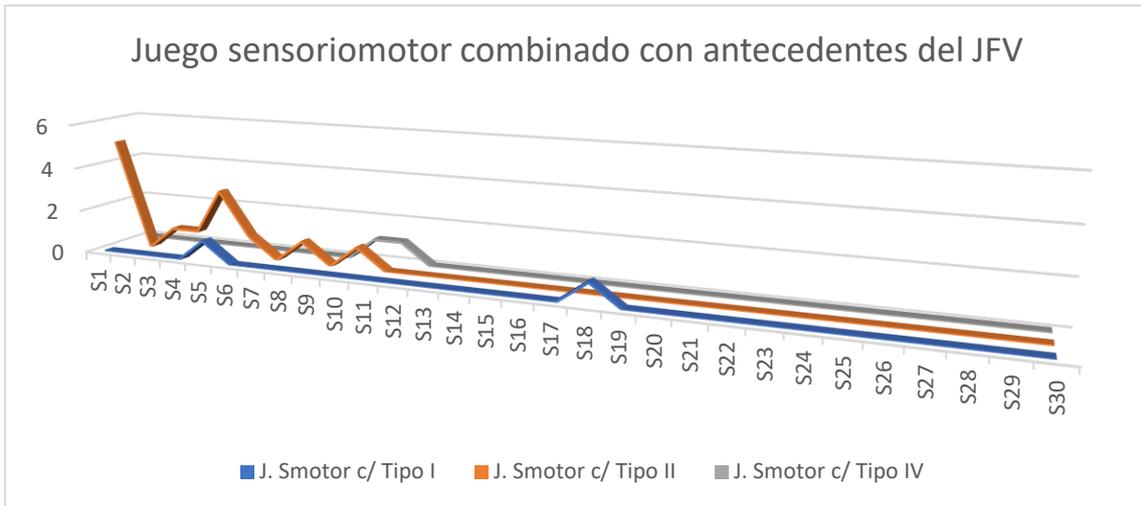


Figura 6. Gráfico con las distribuciones de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV tipo I, tipo II y tipo IV por sesión.

Las formas combinadas de juego sensoriomotor con juego funcional y con JFV serán abordadas en detalle en las secciones de juego funcional (véase infra § 5.1) y de JFV (véase infra § 3.3), respectivamente.

2. Juego Social Temprano (JST)

En la tabla 5 (ver Anexos) se muestran las distribuciones por sesión de juego social temprano. De los 10 a los 24 meses de la bebé, se ha observado un total de **17** eventos de juego social temprano, que representan el 4.41% del total de 386 eventos de formas simples y el 3.41% del total de 499 eventos de formas simples y combinadas de todas las categorías de juego observadas de los 10 a los 24 meses. Estos se distribuyen desde la sesión 1 -a los 0;10(12)- hasta la sesión 15 -1;4(30)-, con excepción de las sesiones 2, 6, 8, 11 y 12. En la figura 7 se puede apreciar la distribución de los eventos de JST por sesión.



Figura 7. Gráfico con la distribución por sesión de los eventos de juego social temprano.

3. Juego con las formas de la vitalidad (JFV) improvisado y ritualizado

En la tabla 6 (ver Anexos) se muestran las distribuciones por sesión de las formas simples y de las formas combinadas de JFV improvisado y de JFV ritualizado, con los totales correspondientes por sesión y el total acumulado por sesión de las formas simples y combinadas de JFV improvisado y ritualizado. Las formas simples y combinadas de JFV suman un total acumulado de **65** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé. De dicho total, un 44.62% corresponde a formas simples y otro 55.38% a formas combinadas.

Las formas simples de JFV suman un total de **29** eventos, de los cuales el 72.41% corresponde a JFV improvisado y el 27.59% a JFV ritualizado.

Los eventos de las formas simples de JFV improvisado suman un total de **21** de los 10 a los 24 meses de la bebé, distribuidos desde la sesión 11 – a los 1;2(23)- hasta la sesión 30 -a los 1;11(27)-, con excepción de las sesiones 14, 17, 19, 22 y 25. Por su parte, las formas simples de JFV ritualizado suman un total de **8** eventos en el período abarcado por el estudio, distribuidos en la sesión 15 -a los 1;4(30)- y posteriormente en las sesiones 20, 24, 27 y 29 -a los 1;11(19). En la figura 7 se muestra el gráfico con las distribuciones de las formas simples de JFV improvisado y JFV ritualizado.

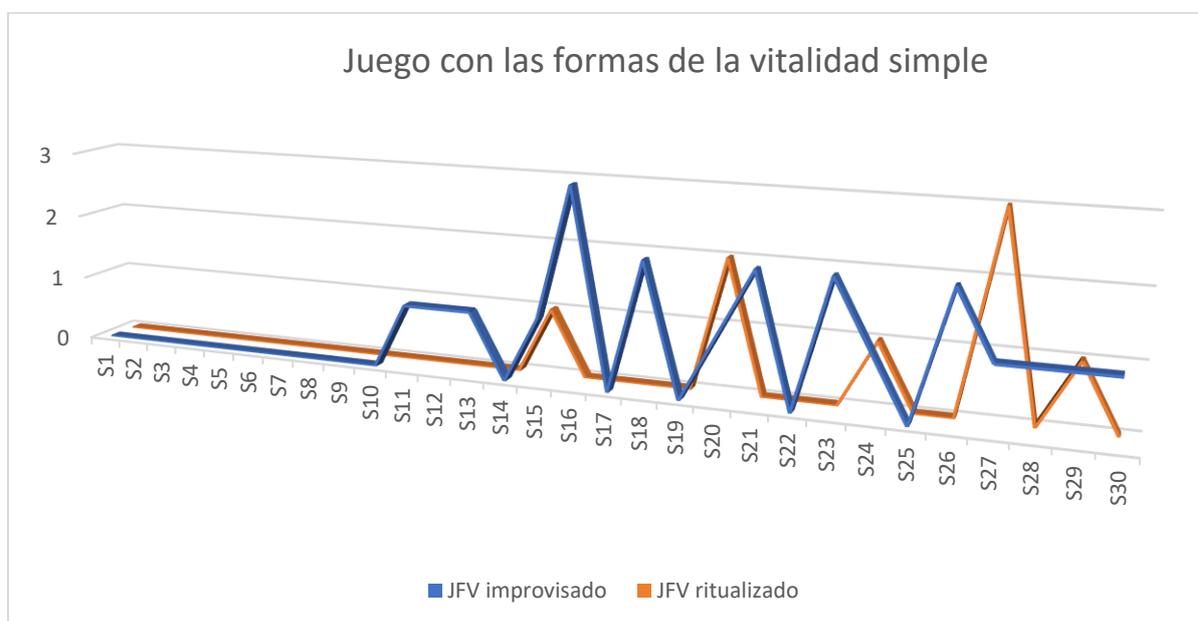


Figura 7. Gráfico con las distribuciones por sesión de las formas simples de JFV improvisado y el JFV ritualizado por sesión.

Los eventos de las formas combinadas de JFV improvisado y JFV ritualizado suman un total de **36** de los 10 a los 24 meses de la bebé, distribuidos en las sesiones 8 -a los 1;1(17)-, 9 y 12 -a los 1;3(6)- y de la sesión 17 -a los 1;5(30)- a la sesión 30 -a los 1;11(27)-, con excepción de las sesiones 18 y 25. Del total de formas combinadas de JFV, el 58.33% son combinaciones con JFV ritualizado y el 41.76% con JFV improvisado. Las formas combinadas con JFV improvisado

suman un total de 15, que representan el 23.08% del total acumulado de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV en todo el período estudiado. Las formas combinadas con JFV ritualizado suman un total de 21 eventos que representan el 32.31% del total acumulado de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV en todo el período estudiado.

En la tabla 7 (ver Anexos) se muestra la distribución de las distintas formas combinadas de JFV improvisado y JFV ritualizado: combinado con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción. Del total de **36** eventos de formas combinadas de JFV improvisado y JFV ritualizado, el 69.45% corresponde a JFV combinado con juego de ficción, el 22.22% a JFV combinado con juego funcional y el 8.33% a JFV combinado con juego sensoriomotor.

3.1. JFV combinado con juego sensoriomotor

Los eventos de JFV combinado con juego sensoriomotor suman un total de **3** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé y corresponden a formas combinadas con JFV improvisado, dado que no se han observado, a lo largo de todo el período abarcado por el Estudio 1, eventos de JFV ritualizado combinado con juego sensoriomotor. Estas formas combinadas se distribuyen en la sesión 8 -a los 1;1(17)-, en la sesión 9 -a los 1;1(24)- y en la sesión 12 -a los 1;3(6)-, y representan el 8.57% del total de 35 formas combinadas de JFV y el 4.68% del total acumulado de 64 eventos de formas simples y combinadas de JFV observadas en todo el período estudiado.

3.2. JFV combinado con juego funcional

Los eventos de JFV combinado con juego funcional suman un total de **8**, de los cuales el 87.5% corresponde a formas combinadas con JFV improvisado y el 12.5% a combinadas con JFV ritualizado. Las formas de JFV improvisado combinado con juego funcional suman un total de **7** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 19.44% del total de 36 formas combinadas de JFV y el 10.77% del total acumulado de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV observadas en todo el período estudiado. Estos 7 eventos se distribuyen entre la sesión 17 -a los 1;5(30)-, la 21 -a los 1;7(27)-, la 22 -a los 1;8(3)-, la 24 -a los 1;9(0)- y la 28 -a los 1;10(25)-. Por otro lado, se ha observado sólo **1** evento de JFV ritualizado combinado con juego funcional en la sesión 19 -a los 1;6(23)-, que representa el 2.78% del total de 36 formas combinadas de JFV y el 1.54% del total acumulado de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV observadas en todo el período estudiado.

3.3. JFV combinado con juego de ficción

Los eventos de JFV combinado con juego de ficción suman un total de **25** eventos, de los cuales el 80% corresponde a combinaciones con JFV ritualizado y el 20% restante a combinaciones con JFV improvisado. Los eventos de JFV ritualizado combinado con juego de ficción suman un total de **20**: representan el 55.55% del total de 36 eventos de formas combinadas de JFV y el 30.76% del total acumulado de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV. Estos eventos de JFV ritualizado combinado con juego de ficción se distribuyen de la sesión 19 -a los 1;6(23)- hasta la sesión 30 -a los 1;11(27)-, con excepción de la sesión 25. Por otra parte, los eventos de JFV improvisado combinado con juego de ficción suman un total de **5** eventos que representan el 13.9% del total de 35 eventos de formas combinadas de JFV y el 7.69% del total acumulado de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV. Los eventos de JFV improvisado combinado con juego de ficción están distribuidos en la sesión 23 -a los 1;8(23)-, la 29 -a los 1;11(19) y la sesión 30.

En la figura 8 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de los eventos de las distintas formas combinadas de JFV: con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción.

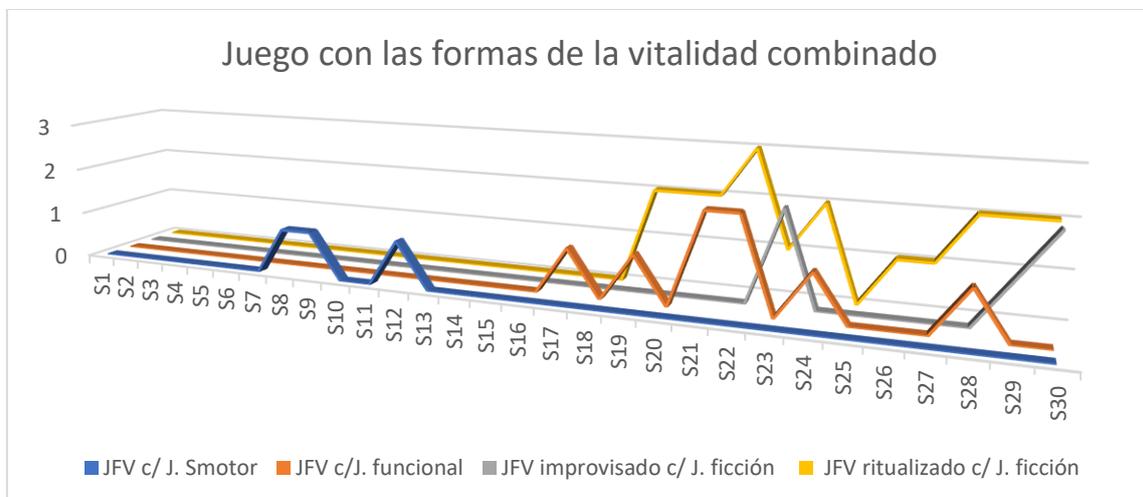


Figura 8. Gráfico con las distribuciones por sesión de las formas combinada de JFV: con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción.

4. Antecedentes del JFV

En la tabla 8 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de las formas simples y combinadas de los distintos tipos de antecedentes del JFV observados en el período estudiado, con los totales correspondientes por sesión. Las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV suman un total acumulado de **139** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 27.85% del total de 499 eventos de formas simples y combinadas de juego observadas en todo el

período estudiado. El 74.82% de estos eventos de antecedentes del JFV son formas simples y el 25.18% son formas combinadas. En la figura 9 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de estas formas simples y combinadas de antecedentes del JFV.

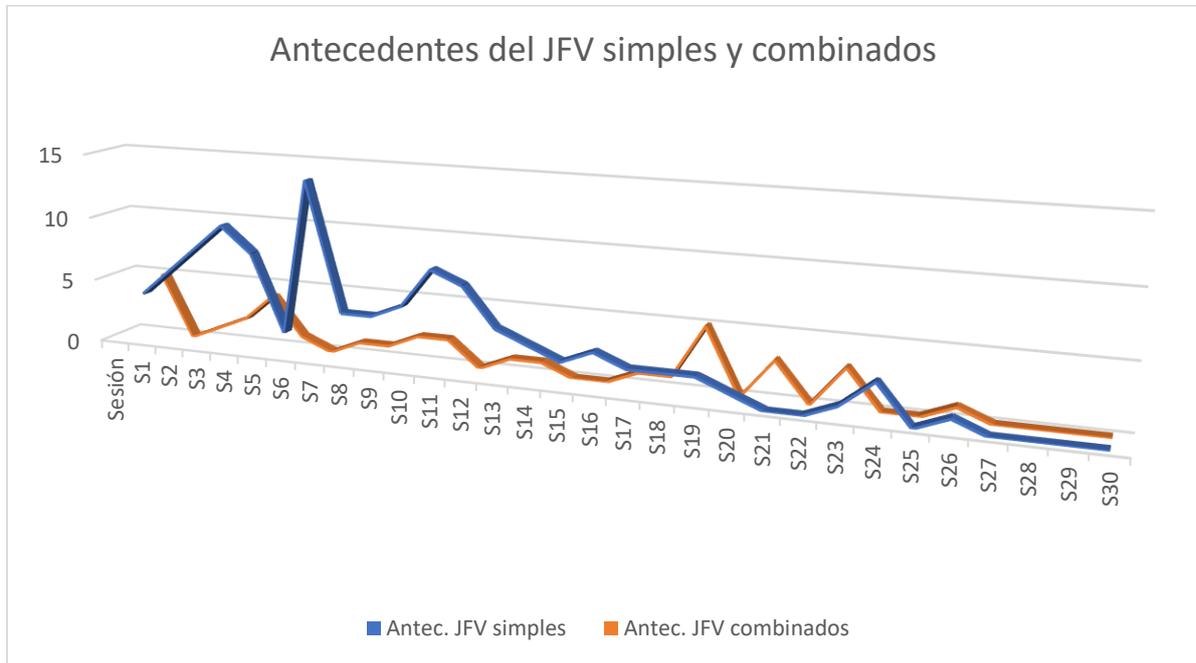


Figura 9. Gráfico con las distribuciones las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV.

Como se muestra en la tabla 8 (ver Anexos), se ha observado un total de **104** eventos de formas simples de antecedentes del JFV desde la sesión 1 -a los 0;10(12)- hasta la 26 -a los 1;9(29)- en todas las sesiones, con excepción de las sesiones 21, 22 y 25. De este total, (i) el 58.65% corresponde a antecedentes del JFV tipo II, (ii) el 15.38% corresponde a tipo I, (iii) el 14.42% a antecedentes del JFV tipo IV, (iv) el 6.73% a tipo V y (v) el 4.81% a tipo III. En la figura 10 se muestra el gráfico con las distribuciones por sesión de las formas simples de antecedentes del JFV.

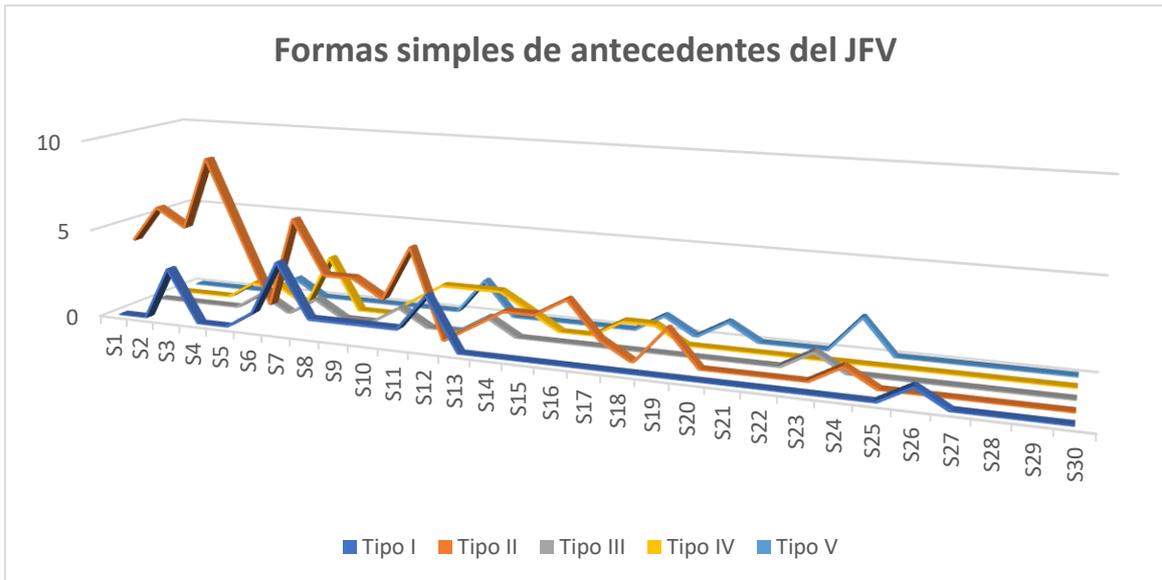


Figura 10. Gráfico con las distribuciones de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría, tipo II mimético, tipo III invertido, tipo IV con incipiente variación y tipo V fugaz.

Además, se han observado un total **35** eventos de formas combinadas de antecedentes del JFV, de los cuales (i) el 51.43% son formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II, (ii) el 28.57% de antecedentes tipo V, (iii) el 11.43% de tipo I y (iv) el restante 8.57% de formas combinadas de tipo IV. No fueron observadas formas combinadas de antecedentes tipo III en todo el período abarcado por el estudio 1. En la figura 11 se muestra el gráfico con las distribuciones por sesión de las formas combinadas de antecedentes del JFV.

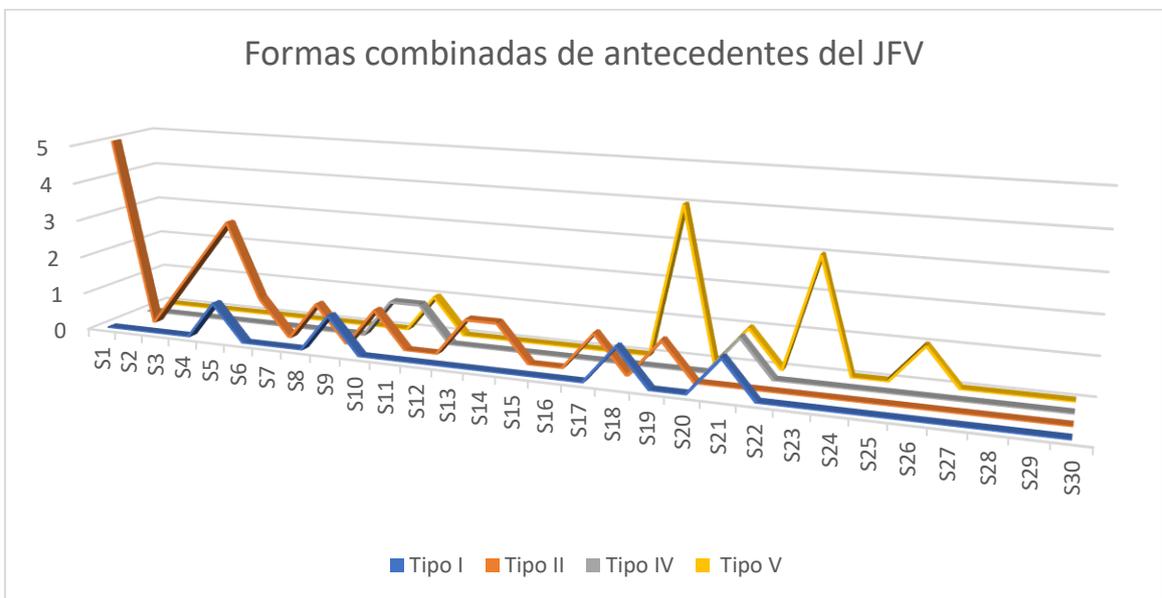


Figura 11. Gráfico con las distribuciones de los eventos de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría, tipo II mimético, tipo IV con incipiente variación y tipo V fugaz.

4.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría

En la tabla 9 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de las formas simples de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría y de las formas combinadas con otras formas de juego presentes en el mismo período, con el total acumulado de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo I. Las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría suman un total de **20** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 14.39% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV.

Del total de 20 eventos, el 80% corresponde a antecedentes del JFV tipo I simple y el 20% a antecedentes del JFV tipo I combinado. Como se muestra en la tabla 9 (ver Anexos), las formas simples de antecedentes del JFV tipo I suman **16** eventos, los cuales se distribuyen desde la sesión 3 -a los 0;11(3)- a la sesión 12, con excepción de las sesiones 4 y 5, y en la sesión 26 -a los 1;9(29).

Por su parte, los eventos de formas combinadas suman un total de **4** en todo el período observado, que representan el 2.88% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. De estos 4 eventos, (i) un 50% corresponde a 2 eventos, en la sesión 5 -a los 1; 0(0)- y la 18 -a los 1;6(5)-, de antecedentes del JFV tipo I combinado con juego sensoriomotor y (ii) otro 50% a 2 eventos, en la sesión 9 -a los 1;1(24)- y la 21 -a los 1;7(27)-, de antecedentes del JFV tipo I combinado con juego funcional. En la figura 12 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de los antecedentes del JFV tipo I en su forma simple y en sus dos formas combinadas mencionadas anteriormente.

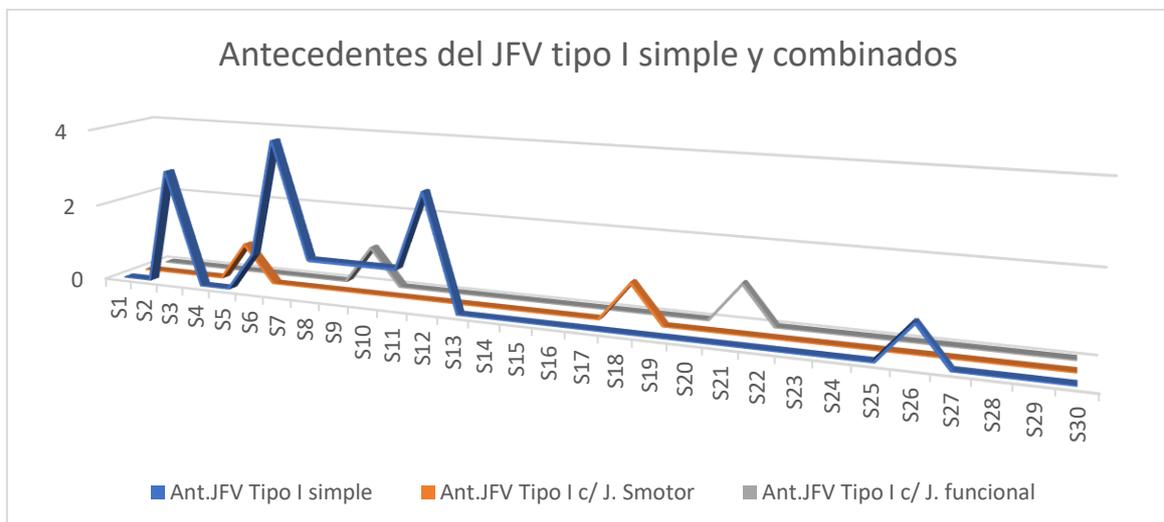


Figura 12. Gráfico con las distribuciones por sesión de los antecedentes del JFV tipo I simple y combinados con juego sensoriomotor y con juego funcional.

4.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético

En la tabla 10 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de las formas simples de antecedentes del JFV tipo II, de las formas combinadas con otras formas de juego presentes en el período y el

total acumulado de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo II. Las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo II suman un total de **79** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 56.83% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV.

Del total de 79 eventos, el 77.22% corresponde a formas simples y el 22.78% a eventos de formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II. En la figura 13 se muestra el gráfico con la distribución por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo II.

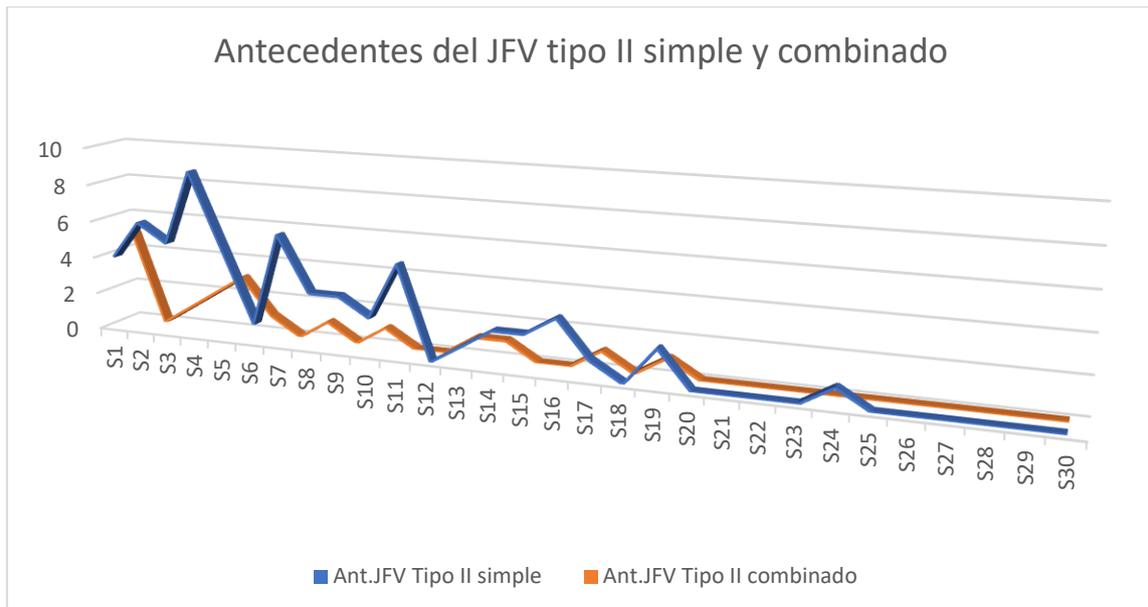


Figura 13. Gráfico con la distribución por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo II.

Se observaron un total de **61** eventos de formas simples de antecedentes del JFV tipo II, que representan el 58.65% del total acumulado de 104 eventos de formas simples de antecedentes del JFV. Estos eventos se distribuyen desde la sesión 1 -a los 0;10(12)- hasta la 24, -con excepción de la sesión 12, 18, 20, 21, 22 y 23-, tal como se muestra en la tabla 10 (ver Anexos).

Las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II suman un total de **18** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 51.42% del total de formas combinadas de antecedentes del JFV. Del total de eventos de antecedentes del JFV tipo II: (i) un 72.22% corresponde a 13 eventos de antecedente del JFV tipo II combinado con juego sensoriomotor, distribuidos de la sesión 1 a la sesión 10 -a los 1;2(14)- con excepción de la sesión 2, 7 y 9; (ii) un 16.7% a 3 eventos de antecedentes del JFV tipo II combinado con juego funcional, distribuidos en la sesión 4, 13 y 14 ; y (iii) otro 11.11% a 2 eventos de antecedentes del JFV tipo II combinado con juego de ficción, distribuidos en la sesión 17 y 19. En la figura 14 se presenta el gráfico con la

distribución por sesión de los antecedentes del JFV tipo II combinado con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción.

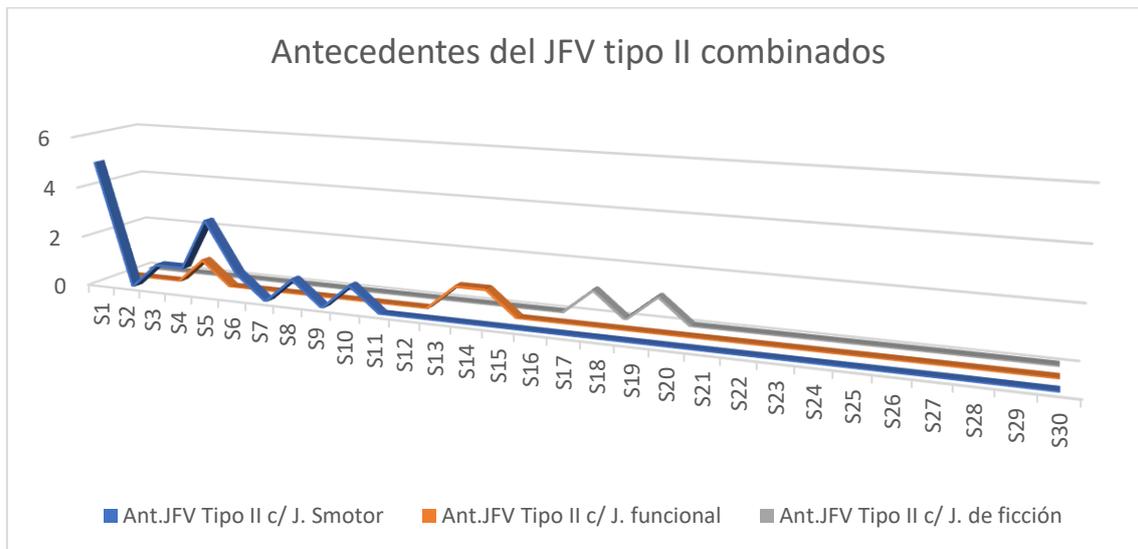


Figura 14. Gráfico con las distribuciones por sesión de los antecedentes del JFV tipo II simple y combinado con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción.

4.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido

Los antecedentes del JFV tipo III invertido han sido observados sólo en su forma simple y con una muy baja frecuencia a lo largo del período estudiado: sólo un total de 5 eventos se han identificado que, tal como se muestra en la tabla 8 (ver Anexos), representan el 4.81% del total de formas simples de antecedentes del JFV y el 3.6% del total acumulado de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV.

El total de 5 eventos de antecedentes del JFV tipo III invertido se distribuyen en las sesiones 5 -a los 1;0(0)-, 7, 10, 13 y 23 -a los 1;8(23). En la figura 10 (véase supra § 2.3) se muestra el gráfico con la distribución de eventos de antecedentes del JFV tipo III invertido por sesión, junto con todos los tipos de antecedentes en sus formas simples.

4.4. Antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación

En la tabla 11 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de las formas simples de antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación y de las formas combinadas con otras formas de juego presentes en el mismo período, con el total acumulado por sesión de formas simples y combinadas. Los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo IV suman un total de 18 eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 12.95% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. De estos 18 eventos, el 83.33% son formas simples y el 16.67% son formas combinadas con otras formas de juego presentes en el período.

Las formas simples de antecedentes del JFV tipo IV suman un total de **15** eventos, que representan el 14.42% del total de 104 formas simples de antecedentes del JFV. Estos eventos de antecedentes del JFV tipo IV se distribuyen desde la sesión 4 -a los 0;11(17)- hasta la sesión 18 -a los 1;7(27)-, en todas las sesiones -con excepción de las sesiones 6, 8, 9, 15 y 16.

Las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo IV suman un total de **3** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 8.58% del total de 35 eventos de formas combinadas de antecedentes del JFV. Estos eventos combinados de antecedentes del JFV tipo IV, se distribuyen: (i) 2 eventos (66.67%), en la sesión 10 -a los 1;2(14)- y la sesión 11 -a los 1;2(23)-, corresponden a antecedente del JFV tipo IV combinado con juego sensoriomotor; y (ii) 1 evento (33.33%), en la sesión 21 -a los 1;7(27)-, corresponde a antecedentes del JFV tipo IV combinado con juego funcional. En la figura 15 se presenta el gráfico con la distribución de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo IV y de las formas combinadas con juego sensoriomotor y juego funcional.

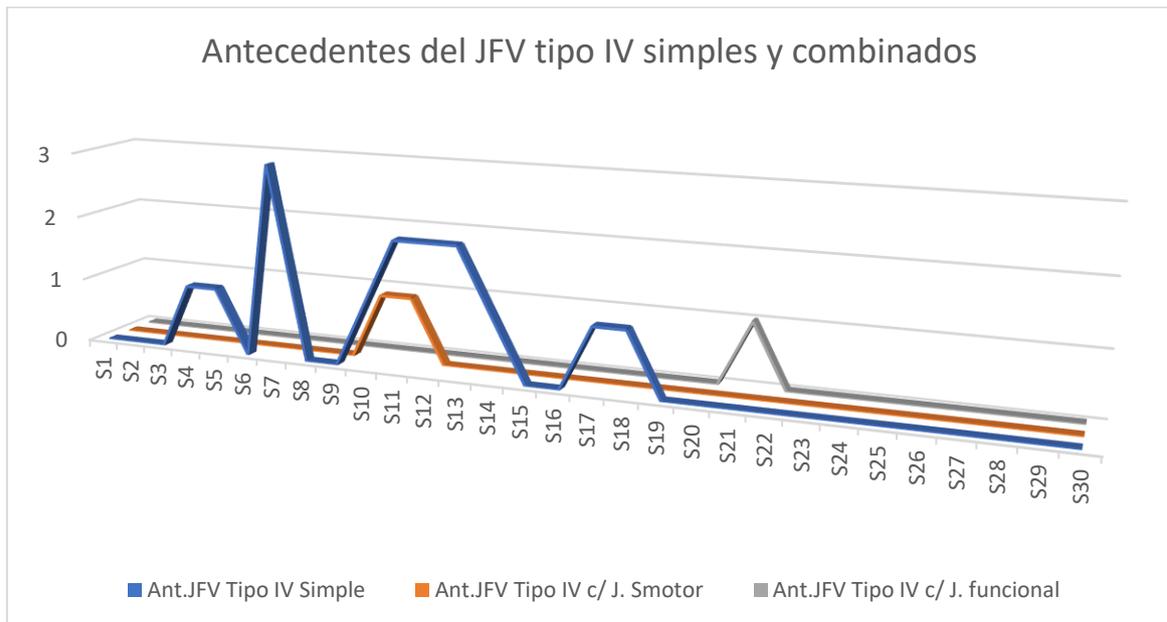


Figura 15. Gráfico con las distribuciones por sesión de los antecedentes del JFV tipo IV simple y combinado con juego sensoriomotor y con juego funcional.

4.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz

En la tabla 12 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de las formas simples de antecedentes del JFV tipo V fugaz y de las formas combinadas con otras formas de juego presentes en el mismo período, con el total acumulado por sesión de formas simples y combinadas. Los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo V fugaz suman un total de **13** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 9.35% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. De estos 13 eventos, el 53.85% son

formas simples y el 46.15% son formas combinadas con otras formas de juego presentes en el período.

Las formas simples de antecedentes del JFV tipo V suman un total de **7** eventos y se distribuyen entre las sesiones 5 -a los 1;0(0)-, 12, 18, 20 y 24 -a los 1;9(0)-.

Las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo V fugaz suman un total de **6** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, de los cuales: (i) 4 eventos (66.67%), en las sesiones 11 -a los 1;2(23)-, 21, 23 y 26 -1;9(29)-, corresponden a antecedentes del JFV tipo V combinado con juego funcional; y (ii) 2 eventos (33.33%), en la sesión 19 -a los 1;6(23)-, corresponde a antecedentes del JFV tipo V combinado con juego de ficción. En la figura 16 se presenta el gráfico con la distribución de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo V y de las formas combinadas con juego funcional y con juego de ficción.

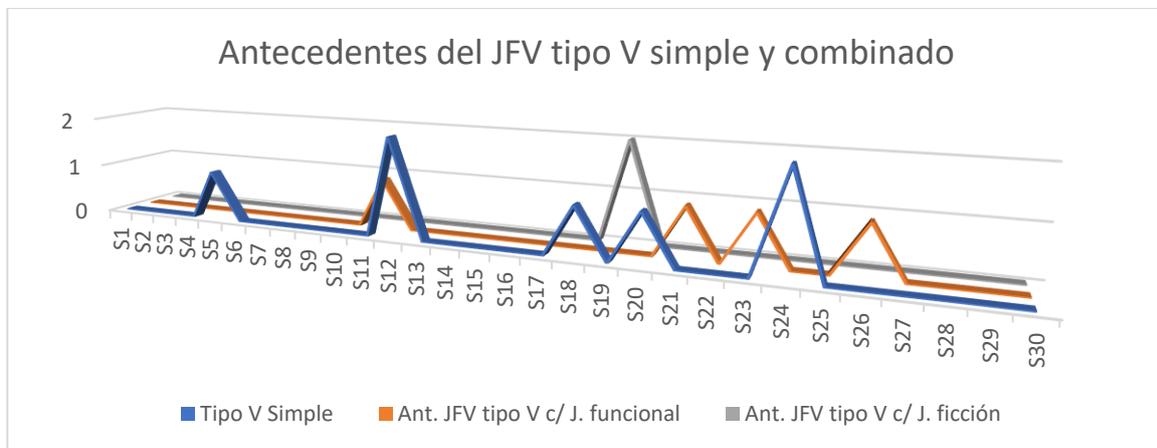


Figura 16. Gráfico con las distribuciones por sesión de los antecedentes del JFV tipo IV simple y combinado con juego funcional y con juego de ficción.

5. Juego funcional aislado y juego funcional en escenas

En la tabla 13 (ver Anexos) se muestran las distribuciones de los eventos simples y combinados de juego funcional aislado, de juego funcional en escenas y el total acumulado de ambas formas de juego funcional por sesión. Las formas simples y combinadas de juego funcional aislado y en escenas suman un total acumulado de **117** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé. De dicho total, el 80.34% corresponde a formas simples y el 19.66% a formas combinadas de juego funcional. Asimismo, el 46.15% de ese total corresponde a juego funcional aislado (simple y combinado) y el 53.85% a juego funcional en escenas (ídem).

Las formas simples de juego funcional suman un total de **94** eventos, de los cuales el 58.51% corresponde a juego funcional en escenas y el 41.49% a juego funcional aislado.

Los eventos de las formas simples de juego funcional aislado suman un total de **39** eventos en todo el período estudiado y representan el 33.33% del total acumulado de 117 eventos de formas simples y combinadas de juego funcional. Estas formas simples de juego

funcional aislado se distribuyen desde la sesión 3 -a los 0;11(3)- hasta la sesión 26 -1;9(29)-, con excepción de la 16, 18, 20, 22 y 25.

Las formas simples de juego funcional en escenas suman un total de **55** eventos a lo largo de todo el período estudiado, que representan el 47.01% del total acumulado de 117 eventos de formas simples y combinadas de juego funcional. Los eventos simples de juego funcional en escenas se distribuyen desde la sesión 6 -a los 1;0(20)- hasta la sesión 23 -a los 1;8(23)-, con excepción de la 20 y 22.

En la figura 17 se muestra el gráfico con la distribución por sesión de los eventos de las formas simples de juego funcional aislado y juego funcional en escenas por sesión.

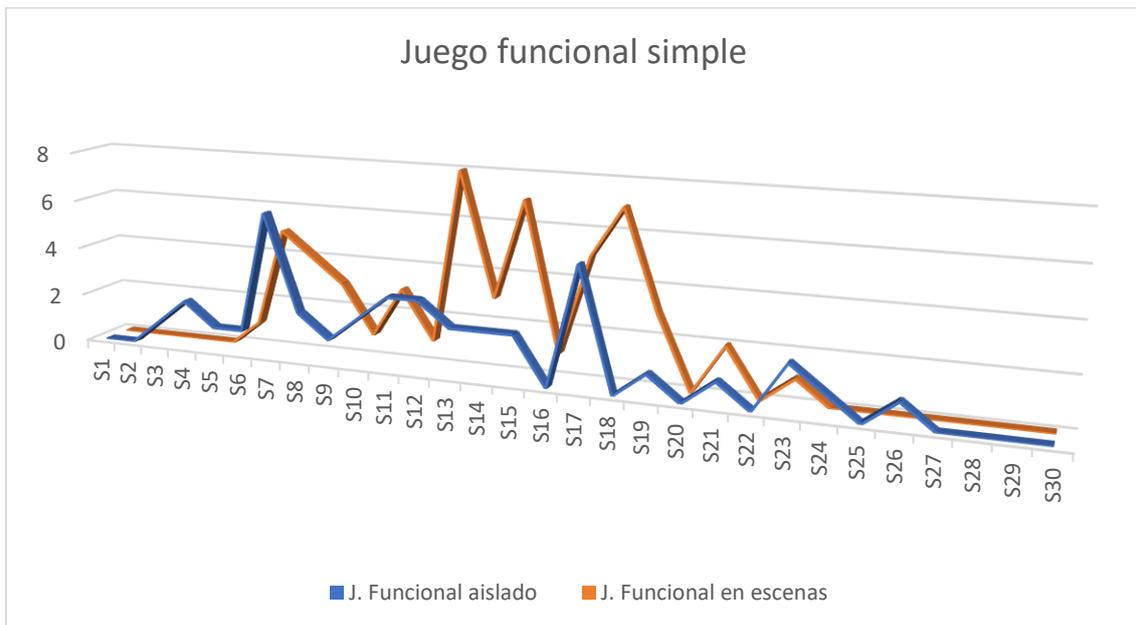


Figura 17. Gráfico con las distribuciones por sesión de juego funcional aislado y juego funcional en escenas.

Las formas combinadas de juego funcional suman un total de **23**, de los 10 a los 24 meses de la bebé, y se distribuyen desde la sesión 4 -a los 0;11(17)- a la 28 -a los 1;10(25)-, con excepción de las sesiones 5, 7, 8, 15, 16, 18, 20, 25 y 27. Del total de formas combinadas de juego funcional, el 65.22% corresponde a combinaciones con juego funcional aislado, y el 34.78% a combinaciones con juego funcional en escenas. Los eventos de las formas combinadas de juego funcional aislado suman un total de **15**, que representa un 12.82% del total acumulado de 117 eventos de formas simples y combinadas de juego funcional observado en todo el período. Los eventos de las formas combinadas de juego funcional en escenas suman un total de **8** eventos que representan el 6.84% del antedicho total acumulado.

En la tabla 14 (ver Anexos) se presentan las distintas formas de juego funcional combinado con juego sensoriomotor, con antecedentes del JFV y con JFV.

Asimismo, del total de **23** eventos de juego funcional combinado, el 43.48% corresponde a juego funcional combinado con antecedentes del JFV, el 34.78% corresponde a juego funcional combinado con JFV y el 21.74% restante a juego funcional combinado con juego sensoriomotor. En la figura 18 se muestra el gráfico con la distribución por sesión de los eventos de juego funcional combinado con juego sensoriomotor, con antecedentes del JFV y con JFV.

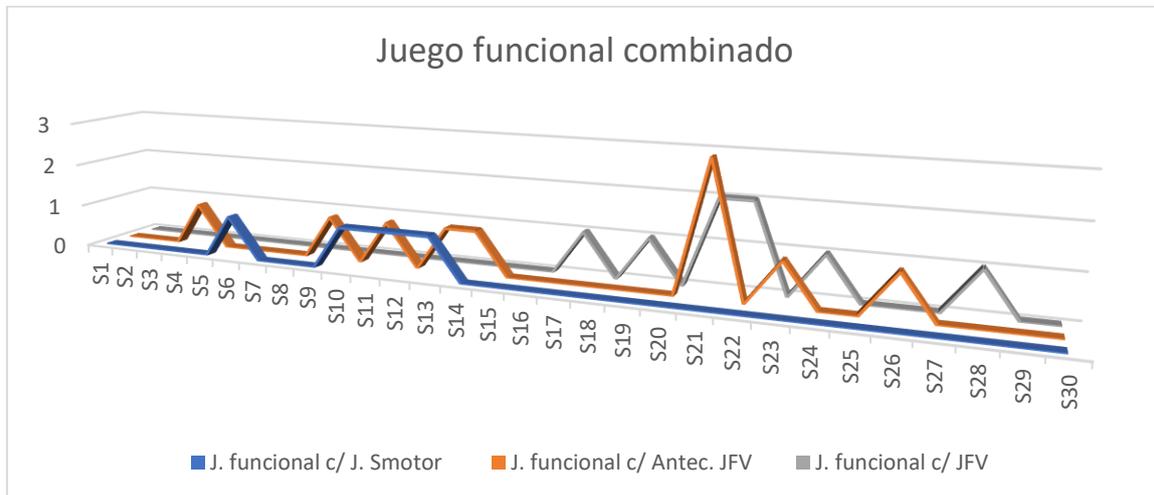


Figura 18. Gráfico con las distribuciones por sesión de juego funcional combinado con juego sensoriomotor, con antecedentes del JFV y con JFV

5.1. Juego funcional combinado con juego sensoriomotor

En la tabla 15 (ver Anexos) se presenta la distribución por sesión de los eventos de juego funcional aislado combinado con juego sensoriomotor, de juego funcional en escenas combinado con juego sensoriomotor y el total acumulado de ambas formas.

Como se muestra en la tabla 15 (ver Anexos) se han observado un total de **5** eventos de juego sensoriomotor combinado con juego funcional. Del total de 5 eventos, un 40% del total está constituido por **2** eventos de juego funcional aislado combinado con juego sensoriomotor, el cual hace su primera aparición en la sesión 6 – a los 1;0(20)- y su segunda y última aparición en la sesión 10 -a los 1;2(14)-. Mientras que el 60% del total está constituido por **3** eventos de juego funcional en escenas combinado con juego sensoriomotor, distribuidos en las sesiones 11 -a los 1;2(23)-, 12 y 13 -a los 1;3(26)-.

5.2. Juego funcional combinado con antecedentes del JFV

Como se explicó anteriormente (ver Anexos, tabla 14), del total de 23 eventos de juego funcional combinado, el 43.48% corresponde a combinaciones con antecedentes del JFV. En la tabla 16 (ver Anexos) se presentan las distribuciones de los eventos de juego funcional combinado con antecedentes del JFV, diferenciando si se trata de juego funcional aislado o juego funcional en

escenas, así como también el tipo de antecedente del JFV presente en la forma combinada de juego.

Se ha observado un total acumulado de **10** eventos de juego funcional aislado y en escenas combinado con distintos tipos de antecedentes del JFV. De dicho total, el 40% corresponde a juego funcional aislado combinado con antecedente del JFV tipo V, presente en las sesiones 11 -a los 1;2(23)-, 21, 23 y 26 -a los 1;9(29). Del porcentaje restante: (i) un 20% a 2 eventos de juego funcional aislado combinado con antecedente del JFV tipo I, distribuidos en las sesiones 9 -a los 1;1(24)- y 21 -a los 1;7(27)-; (ii) otro 20% corresponde a 2 eventos de juego funcional aislado combinado con antecedentes del JFV tipo II, distribuidos en las sesiones 4 -a los 0;11(17)- y 13 -a los 1;3(26); (iii) un 10% que corresponde a 1 evento en la sesión 21 de juego funcional aislado combinado con antecedente del JFV tipo IV; y (iv) otro 10% a 1 evento en la sesión 14 -a los 1;4(19)- que corresponde a juego funcional en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II. No fueron observadas combinaciones en escenas con otros tipos de antecedentes del JFV, así como tampoco fueron observados eventos de juego funcional aislado o en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo III.

En suma, el 90% de las combinaciones con antecedentes del JFV corresponde a juego funcional aislado y sólo un 10% a juego funcional en escenas. Asimismo, del total de combinaciones de antecedentes del JFV con juego funcional aislado (90%), el 44.44% es con antecedentes del JFV tipo V y el porcentaje restante es con antecedentes tipo I (22.22%), tipo II (22.22%) y tipo IV (11.11%). Por otro lado, del total acumulado de 10 eventos de juego funcional aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV, el 70% de los eventos corresponde a combinaciones con antecedentes del JFV tipo V (40%) y o tipo II (30%). En la figura 19 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de cada tipo de juego funcional aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo I, II, IV y V.

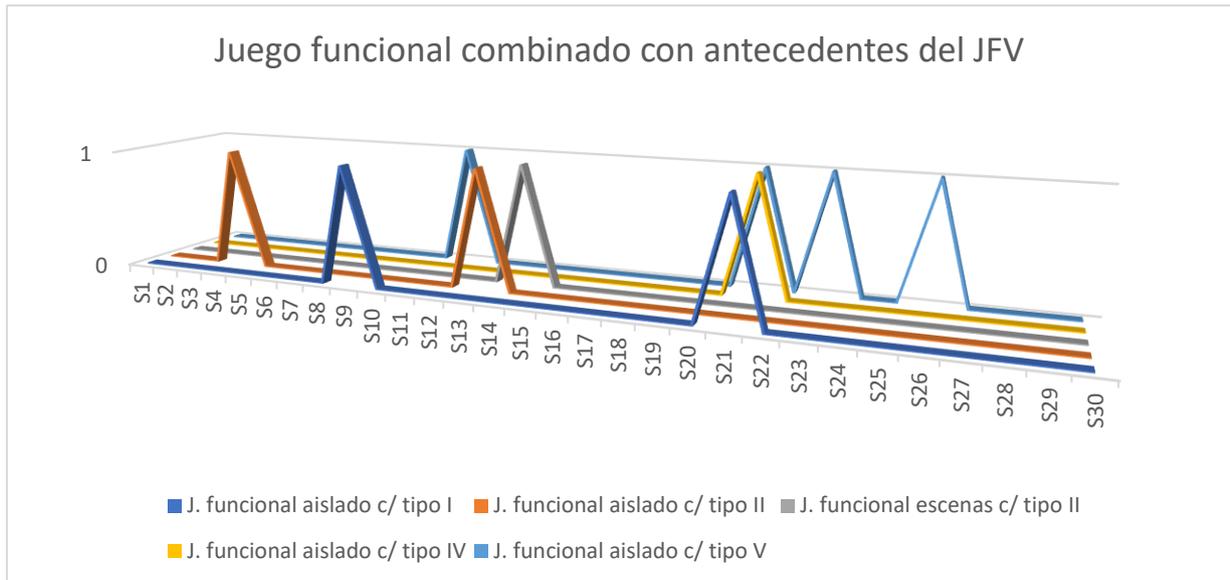


Figura 19. Gráfico con las distribuciones por sesión de juego funcional aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo I, II, IV y V.

5.3. Juego funcional combinado con JFV

Como se mostró en la tabla 14 (ver Anexos), del total de 23 eventos de juego funcional combinado, el 34.78% corresponde a combinaciones con JFV. En la tabla 17 (ver Anexos) se muestra la distribución de los eventos de juego funcional aislado y en escenas combinado con JFV improvisado y ritualizado, con los totales correspondientes. Se han observado un total de **8** eventos de juego funcional combinado con JFV, de los cuales: (i) el 50% corresponde a 4 eventos de juego funcional aislado combinado con JFV improvisado en la sesión 17 -a los 1;5(30)-, la sesión 21 -a los 1;7(27)-, la 24 -a los -1;9(0)- y la 28 -a los 1;10(25)-; (ii) el 37.5% corresponde a 1 evento en la sesión 21 -a los 1;7(27)- y 2 eventos en la sesión 22 -a los 1;8(3)- de juego funcional en escenas combinado con JFV improvisado; y (iii) el 12.5% restante lo constituye 1 evento de juego funcional en escenas combinado con JFV ritualizado en la sesión 19 -a los 1;6(23)-.

En suma, el 50% del Total acumulado de eventos de juego funcional combinado con JFV corresponde a combinaciones con juego funcional en escenas, de los cuales el 75% corresponde a combinaciones con JFV improvisado y el 25% con JFV ritualizado. El 50% restante del Total acumulado, corresponde a combinaciones con juego funcional aislado, que en su totalidad fueron con JFV improvisado.

6. Juego de ficción aislado y juego de ficción en escenas

En la tabla 18 (ver Anexos) se muestran las distribuciones por sesión de los eventos de las formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y de juego de ficción en escenas, con los totales correspondientes por sesión. Las formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en

escenas suman un total acumulado de **81** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, de los cuales, el 62.96% corresponden a formas simples de juego de ficción aislado y escenas y el 37.04% a formas combinadas de juego ficción aislado y en escenas.

Las formas simples de juego de ficción suman un total de **51** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, de los cuales el 74.51% corresponde a juego de ficción en escenas y el 25.49% a juego de ficción aislado. Los eventos de las formas simples de juego de ficción aislado suman un total de **13** eventos en todo el período estudiado, que representan un 16.05% del total acumulado de 81 eventos de formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas. Estos 13 eventos se distribuyen desde la sesión 12 -a los 1;3(6)-, donde hace su primera aparición, y luego en las sesiones 16-19, 23, 26 y 28 -a los 1;10(25)-. Por su parte, las formas simples de juego de ficción en escenas suman un total de **38** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 46.91% del total acumulado de 81 eventos de formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas. Estos 38 eventos se distribuyen desde la sesión 16 -a los 1;5(15)- hasta la sesión 30 -1;11(27)-, con excepción de la sesión 23.

En la figura 20 se presenta el gráfico con las distribuciones por sesión de las formas simples de juego de ficción aislado y de juego de ficción en escenas.

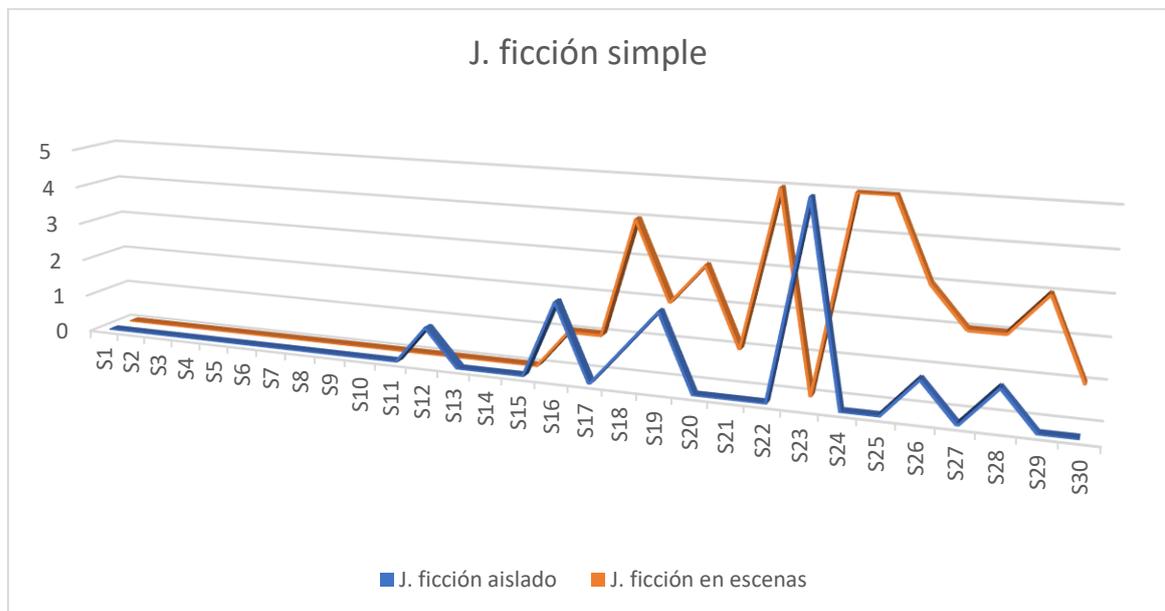


Figura 20. Gráfico con las distribuciones por sesión de las formas simples de juego de ficción aislado y juego de ficción en escenas.

Por otro lado, las formas combinadas de juego de ficción aislado y en escenas suman un total de **30** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, y se distribuyen de la sesión 17 -a los 1;5(30)- a la sesión 30 -a los 1;11(27), con la excepción de las sesiones 18 y 25. De dicho total de formas combinadas de ficción, el 86.67% son combinaciones con juego de ficción en escenas y el 13.33% son con juego de ficción aislado.

Las formas combinadas de juego de ficción aislado suman un total de **4** eventos de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan un 4.94% del total acumulado de 81 eventos de formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas. Éstos 4 eventos se distribuyen en la sesión 17 y la sesión 19 -a los 1;6(23). Por su parte, las formas combinadas de juego de ficción en escenas suman un total de **26** eventos, que representan un 32.1% del total acumulado de 81 eventos de formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas. Se distribuyen de la sesión 19 a la sesión 30, con excepción de la sesión 25.

En la tabla 19 (ver Anexos) se presentan las distintas formas combinadas de juego de ficción aislado y en escenas con distintos tipos de antecedentes del JFV y con JFV improvisado y ritualizado, con los totales correspondientes. Del total de 30 eventos de juego de ficción combinado, el 83.33% corresponde a juego de ficción combinado con JFV y el 16.67% a juego de ficción combinado con antecedentes del JFV. En la figura 21 se muestra el gráfico con la distribución por sesión de los eventos de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV y con JFV.

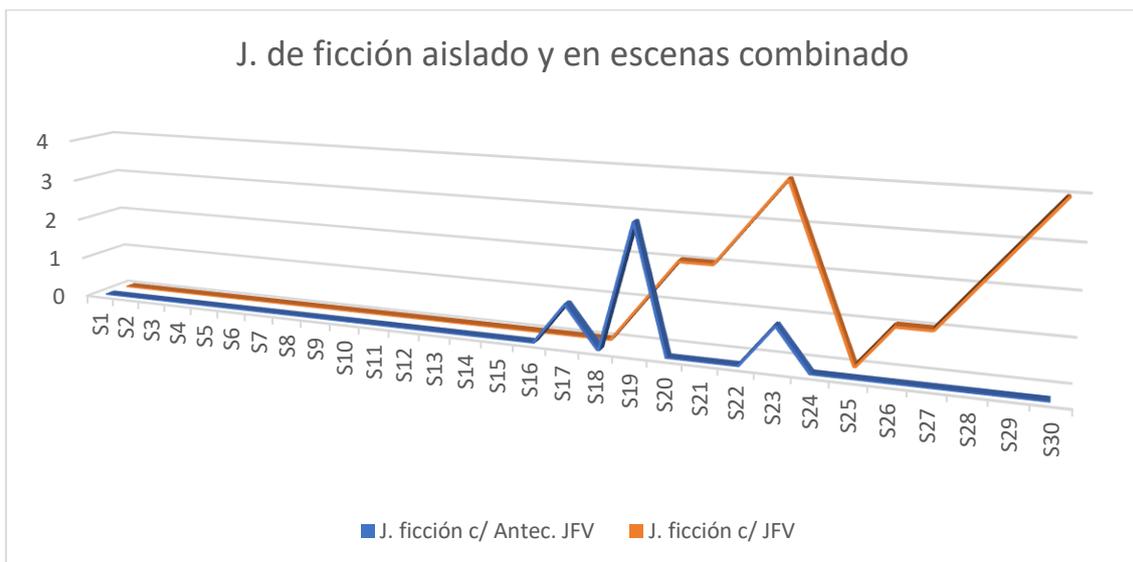


Figura 21. Gráfico con las distribuciones por sesión de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV y con JFV.

6.1. Juego de ficción combinado con antecedentes del JFV

Como se puede apreciar en la tabla 19 (ver Anexos), fueron observados un total de **5** eventos de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 16.67% del Total acumulado de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV y con JFV. De dicho total de 5 eventos, el 80% corresponde a combinaciones de juego de ficción aislado con antecedentes del JFV y el 20% a combinaciones con juego de ficción en escenas.

Asimismo, del total de eventos de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV: (i) el 40% corresponde a 2 eventos de juego de ficción aislado combinado con antecedentes del JFV tipo II, que representan el 6.67% del total acumulado de 30 eventos de juego de ficción combinado y se distribuyen en las sesiones 17 -a los 1;5(30)- y 19 -a los 1;6(23)-; (ii) otro 40% que corresponde a 2 eventos de juego de ficción aislado combinado con antecedentes del JFV tipo V, que representan otro 6.67% del total acumulado de juego de ficción combinado y se distribuyen en la sesión 19; y (iii) el 20% restante a 1 evento de juego de ficción en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo V, que representa el 3.33% del total acumulado, ocurrido en la sesión 23 -a los 1;8(23). No fueron observados eventos de juego de ficción en escenas combinado con otros tipos de antecedentes del JFV, así como tampoco fueron observados eventos de juego de ficción aislado o en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II, III o IV.

En suma, el 80% de los eventos de formas combinadas de juego de ficción con antecedentes del JFV son con juego de ficción aislado. Por otro lado, el 60% de las combinaciones de juego de ficción con antecedentes del JFV, son combinaciones con antecedentes tipo V, mientras que el 40% restante son con antecedentes tipo II. En la figura 22 (véase infra 6.2) se presenta el gráfico con la distribución por sesión de las distintas formas de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II y V.

6.2. Juego de ficción combinado con JFV

Como se puede apreciar en la tabla 19 (ver Anexos), fueron observados un total de **25** eventos de juego de ficción combinado con JFV de los 10 a los 24 meses de la bebé, que representan el 83.33% del Total acumulado de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV y con JFV. El 100% de este total corresponde a combinaciones de JFV con juego de ficción en escenas, dado que no se observaron combinaciones de JFV con juego de ficción aislado.

Del total de 25 eventos de juego de ficción combinado con JFV, (i) el 80% corresponde a **20** eventos de juego de ficción en escenas combinado con JFV ritualizado, que representan el 66.67% del Total acumulado de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV y con JFV, y están distribuidos de la sesión 19 -a los 1;6(23)- hasta la sesión 30 -a los 1;11(27)-; y (ii) el 20% restante corresponde a **5** eventos de juego de ficción en escenas combinado con JFV improvisado, que representan el 16.67% del Total acumulado de juego de ficción combinado, y están distribuidos en la sesión 23 -a los 1;8(23)-, la 29 -a los 1;11(19) y la sesión 30. En la figura 22 se presenta el gráfico con la distribución por sesión de las distintas formas de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II y V y JFV improvisado y ritualizado.

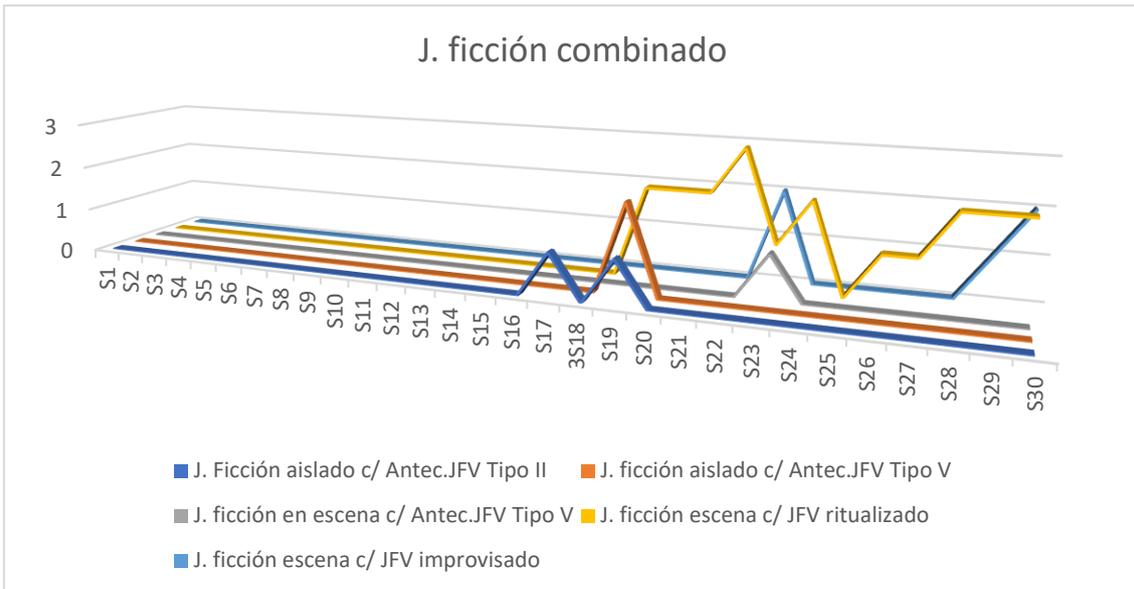


Figura 22. Gráfico con las distribuciones por sesión de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II y tipo V y con JFV improvisado y ritualizado.

7. Otros formatos de interacción lúdica

Como se muestra en la tabla 2 (ver Anexos), se observaron **41** eventos de otros formatos de interacción lúdica, que representan el 8.22% del total de 499 eventos de juego observados de los 10 a los 24 meses de la bebé. Se distribuyen de la sesión 2 -a los 0;10(25)- a la sesión 15 -a los 1;4(30)-, con excepción de las sesiones 6, 11 y 14, y de la 25 -a los 1;9(18)- a la sesión 27 -a los 1;10(15).

Duraciones

En la tabla 20 (ver Anexos) se muestra las duraciones acumuladas por sesión de cada categoría de juego observada de los 10 a los 24 de la bebé. Las categorías simples, combinadas y otros formatos lúdicos de interacción están ordenadas de izquierda a derecha siguiendo su orden de aparición en el período abarcado por el estudio 1. Como se muestra en la tabla 20 (ver Anexos), la duración de todos los eventos de juego observados de los 10 a los 24 meses de la bebé suman un total de 31015.016'' (**8 h 36' 55'' 16 ms**). De dicho total, el 66.47% corresponde a formas simples, el 29.19% a formas combinadas y el 4.34% a otros formatos de interacción lúdica.

Asimismo, del total de 8 h 36' 55'' 16 ms de juego: (i) el 18.04% de la duración corresponde a juego de ficción en escenas, (ii) el 13.8% a juego de ficción en escenas combinado con JFV ritualizado, (iii) el 13.26% a juego funcional en escenas, (iv) el 11.23% a antecedentes del JFV, (v) el 10.99% a juego sensoriomotor, (vi) el 6.19% a JFV improvisado y ritualizado, (vii) el 4.66% a juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, (viii) el 4.34% a otros formatos de interacción lúdica, (ix) el 3.29% corresponde a juego funcional aislado, (x) el 3.1% corresponde a juego funcional aislado y en escenas combinado con JFV improvisado y ritualizado, (xi) el 2.53% a juego funcional combinado con antecedentes del JFV, (xii) el 1.96% a juego social temprano, (xiii) el 1.72% a juego sensoriomotor combinado con juego funcional, (xiv) el 1.51% a juego de ficción aislado, (xv) el 1.35% a juego de ficción en escenas combinado con JFV improvisado, (xvi) el 1.19% a juego de ficción combinado con antecedentes del JFV y (xvii) el 0.84% a juego sensoriomotor combinado con JFV improvisado.

Con respecto al promedio de duración de los eventos de cada categoría de juego, se observó, de mayor a menor, un promedio de: (i) 214.031'' (3' 34'' 31 ms) por evento de juego de ficción en escenas combinado con JFV ritualizado, (ii) 151.204'' (2' 31'' 204 ms) por evento de juego de ficción, (iii) 120.043'' (2' 0'' 43 ms) por evento de juego funcional combinado con JFV improvisado y ritualizado, (iv) 112.468'' (1' 52'' 468 ms) por evento de JFV ritualizado, (v) 106.561'' (1' 46'' 561 ms) por evento de juego sensoriomotor combinado con juego funcional, (vi) 87.075'' (1' 27'' 75 ms) por evento de juego sensoriomotor combinado con JFV, (vii) 85.047'' (1' 25'' 47 ms) por evento de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV, (viii) 83.814'' (1' 23'' 814 ms) por evento de juego de ficción en escenas combinado con JFV improvisado, (ix) 78.472'' (1' 18'' 472 ms) por evento de juego funcional combinado con antecedentes del JFV, (x) 73.916'' (1' 13'' 916 ms) por evento de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV, (xi) 73.612'' (1' 13'' 612 ms) por evento de juego funcional en escenas, (xii) 48.632 (48'' 632 ms) por evento de JFV improvisado, (xiii) 38.032'' (38'' 32 ms) por evento de juego social temprano, (xiv) 37.875'' (37'' 875 ms) por evento de juego sensoriomotor, (xv)

36.061'' (36'' 61 ms) por evento de juego de ficción aislado, (xvi) 35.826'' (35'' 826 ms) por evento de antecedentes del JFV, (xvii) 31,365'' (31'' 365 ms) por evento de otros formatos de interacción lúdica y, finalmente, (xviii) el promedio más bajo observado fue por evento de juego funcional aislado con 26.434'' (26'' 434 ms).

En la figura 23 se presenta el gráfico con la distribución de la duración total por sesión de todas las categorías de juego observadas en el presente estudio.

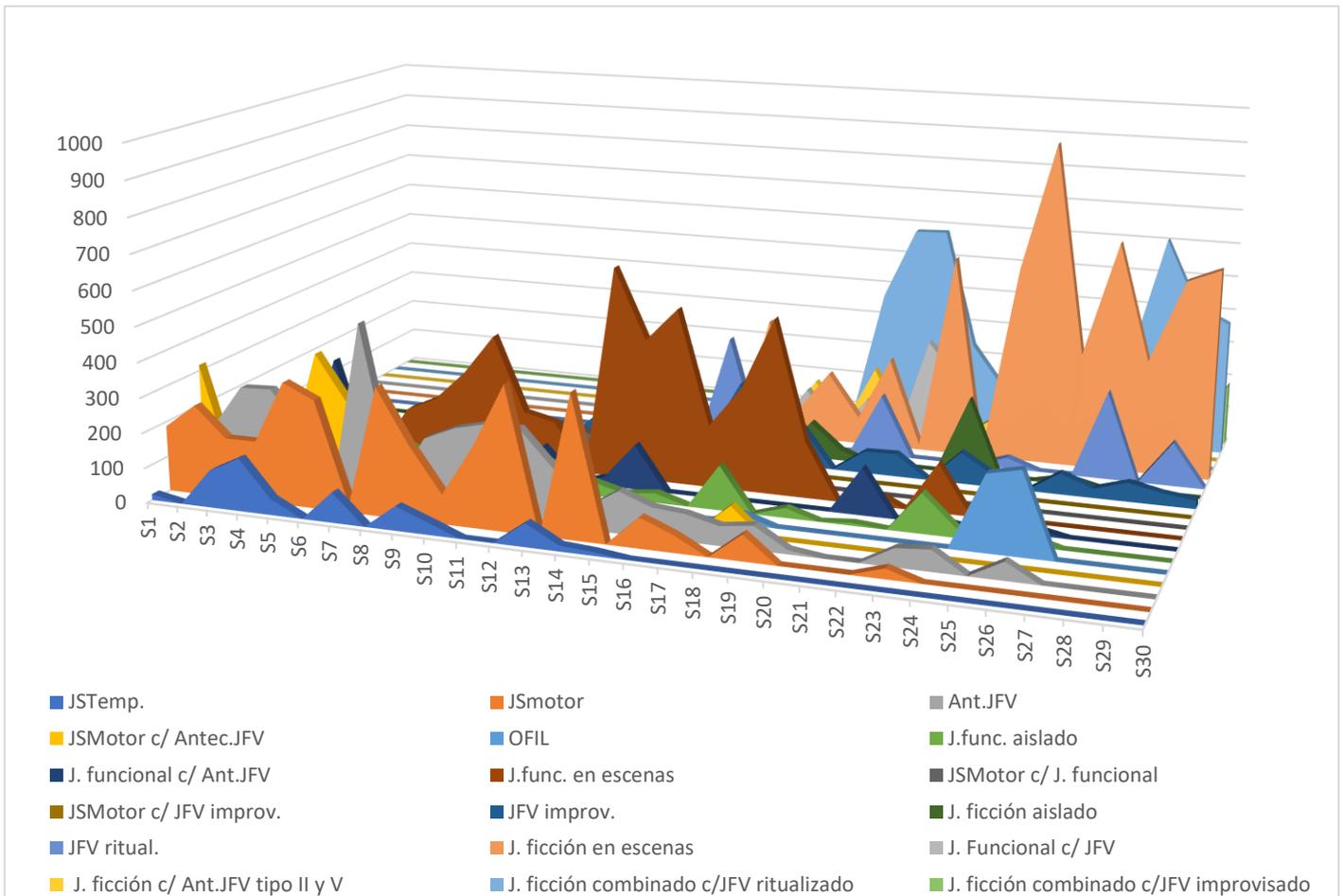


Figura 23. Gráfico con la distribución de la duración por sesión de todas las categorías de juego observadas en el presente estudio.

1. Juego sensoriomotor

En la tabla 21 (ver Anexos) se muestra la duración total y la duración promedio por sesión de los eventos de juego sensoriomotor. Como se muestra en la tabla 21 (ver Anexos), los eventos de las formas simples de juego sensoriomotor suman una duración total de 3408.749'' (**56' 48'' 749 ms**). En el 1er tercio del período observado, los eventos de juego sensoriomotor suman una duración total de 2127.188'' (35' 27'' 188 ms), en el 2do tercio suman 1252.198 ms (20' 52'' 198 ms) y en el 3er tercio 29.363'' (29'' 363 ms). Es decir que el 99,14% de la duración de los eventos de juego sensoriomotor se acumula en el 1er y 2do tercio del período observado.

En la tabla 22 (ver Anexos), se muestra la duración de cada evento de las formas combinados de juego sensoriomotor con antecedentes del JFV, con juego funcional y con JFV. Las formas simples y combinadas de juego sensoriomotor suman un total de 5648.571'' (**1 h 34' 8'' 571 ms**), que representan el 18.21% del total de 31015.016'' (8 h 36' 55'' 16 ms) de juego observado a lo largo de todo el período estudiado. De dicho total de duración de formas de juego sensoriomotor, el 60.35% corresponde a formas simples y el 39.45% a formas combinadas.

Las formas combinadas de juego sensoriomotor suman una total de 2239.822'' (**37' 19'' 822 ms**), y se ubican entre el 1er y 2do tercio del período estudiado. En el 1er tercio, se ubica el 76.68% de la duración total, y en el 2do tercio el 23.32% restante. Asimismo, en el 1er tercio la duración promedio de los eventos combinados de juego sensoriomotor combinado es de 90.394'' (1' 30'' 394 ms) y en el 2do tercio de 87.054'' (1' 27'' 165 ms). Del total de duración de los eventos de juego sensoriomotor combinado: (i) el 64.55% corresponde a formas combinadas con antecedentes del JFV, (ii) el 23.79% corresponde a juego sensoriomotor combinado con juego funcional y (iii) el 11.66% a juego sensoriomotor combinado con JFV.

1.1. Juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV

Los eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV poseen una duración promedio de 85.047 ms (**1' 25'' 47 ms**) y el total de eventos observados de los 10 a los 24 meses suman 1445.794'' (**24' 5'' 784 ms**) de duración, de los cuales: (i) el 83.39% corresponde a combinaciones con antecedentes tipo II mimético, cuyo promedio por evento es de 93.346'' (1' 33'' 346 ms); (ii) el 8.55% a combinaciones con tipo I hacia la simetría, cuyo evento promedio tiene una duración de 61.783'' (1' 1'' 783 ms); y (iii) el 7.52% con antecedentes tipo IV con incipiente variación, con un promedio de 54.364'' (54'' 364 ms) por evento.

Las formas combinadas de juego sensoriomotor con antecedentes del JFV tipo I suman un total de 123.566'' (2' 3'' 566 ms), de los cuales el 33.26% se ubica en el 1er tercio y el 66.74% en el 2do tercio. El promedio de duración de este tipo de juego combinado en el 1er tercio es de 41.099'' (41'' 99 ms) y de 82.467'' (1' 22'' 467 ms) en el 2do tercio. Las formas combinadas de juego sensoriomotor con antecedentes tipo II suman un total de 1213.5'' (20' 13'' 500 ms) de duración y el 100% se ubica en el 1er tercio el período estudiado. Las formas combinadas de juego sensoriomotor con antecedentes del JFV tipo IV suman un total de 108.728'' (1' 48'' 728 ms), de los cuales el 55.1% se ubica en el 1er tercio y el 44.9 en el 2do tercio del período estudiado. En el 1er tercio el promedio de duración de esta forma de juego combinado es de 59.909'' (59'' 909 ms) y en el 2do tercio de 48.819'' (48'' 819 ms).

Las formas combinadas de juego sensoriomotor con JFV y con juego funcional serán abordadas en detalle en las secciones de JFV (véase infra § 3.3) de juego funcional (véase infra § 5.1), respectivamente.

2. Juego social temprano

En la tabla 23 (ver Anexos) se muestra la duración total y la duración promedio por sesión de los eventos de juego social temprano. Los eventos de juego social temprano suman, en todo el período estudiado, un total de 608.508'' (**10' 8'' 509 ms**), que representan el 2.95% del total de 5h 43' 23'' 958 ms de duración de las formas simples de todas las categorías de juego y el 1.96% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms de duración de todas las formas simples y combinadas acumuladas, observadas de los 10 a los 24 meses. Del total de duración de eventos de juego social temprano, el 84.32% (513.107'' = 8' 33'' 509 ms) se ubica en el 1er tercio y el 15.68% (95.401'' = 1' 35'' 401 ms) en el 2do tercio.

La duración promedio de los eventos de juego social temprano fue de **38'' 32 ms** en todo el período estudiado: en el 1er tercio el promedio por evento fue de 39'' 469 ms y en el 2do tercio de 31'' 80 ms.

3. Juego con las formas de la vitalidad

En la tabla 24 (ver Anexos) se presentan las duraciones totales y los promedios de duración por sesión de los eventos de JFV en sus formas simples y combinadas con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción. El total acumulado de las formas simples de JFV y combinadas con juego sensoriomotor, juego funcional y juego de ficción es igual a 7842.274'' (**2 h 10' 42'' 274 ms**), que representa el 25.28% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms (31015.016'') de duración de todos los eventos de juego observados en el presente estudio.

Del total de duración de JFV, el 24.50% corresponde a formas simples y el 75.50% corresponde a formas combinadas con juego sensoriomotor, juego funcional y juego de ficción. En el 1er tercio sólo encontramos el 2.44% (191.134'' = 3' 11'' 134 ms) de la duración total y corresponde a JFV improvisado combinado con juego sensoriomotor. En el 2do tercio, hallamos el 30.67% (2405.202'' = 40' 5'' 202 ms) de la duración total y corresponde a JFV improvisado y ritualizado en forma simple, a JFV improvisado y ritualizado combinado con juego funcional y a JFV ritualizado combinado con juego de ficción. En el 3er tercio, se ubica el 66.89% (5245.938'' = 1 h 27' 25'' 938 ms) de la duración total que corresponde a todas las formas simples y combinadas de JFV, con excepción de JFV ritualizado combinado con juego funcional y JFV combinado con juego sensoriomotor.

Las formas simples de JFV suman un total de 899.745'' (**14' 59'' 899 ms**) y el promedio de duración en todo el período es de 66.242'' (**1' 6'' 242 ms**). No se observaron formas simples de JFV en el 1er tercio del período estudiado. Con respecto a la duración promedio de las formas simples por tercios, se observa un acentuado descenso: en el 2do tercio es igual a 85.726'' (1' 25'' 726 ms) y en el 3er tercio desciende a 55.29'' (55'' 290 ms). Del total de 14' 59'' 899 ms de formas simples de JFV, el 53.16% de la duración corresponde a JFV improvisado y el 46.84% a JFV ritualizado.

Las formas simples de JFV improvisado suman un total de 1021.3'' (**17' 1'' 300 ms**) de duración en todo el período, de los cuales el 61.39% (626.98'' = 10' 26'' 980 ms) se ubica en el 2do tercio y el 38.61% (394.29'' = 6' 34'' 290 ms) se ubica en el 3er tercio. La duración promedio de los eventos de JFV improvisado en todo el período estudiado es de 48.632'' (**48'' 632 ms**): en el 2do tercio es de 62.698'' (1' 2'' 698 ms) y en el 3er tercio desciende a 35.845'' (35'' 845 ms).

Las formas simples de JFV ritualizado suman un total de 899.745'' (**14' 59'' 745 ms**) de duración, de los cuales el 54.18% (487.457'' = 8' 7'' 457 ms) se encuentra en el 2do tercio y el 45.82% (412.288'' = 6' 52'' 288 ms) en el 3er tercio. La duración promedio de los eventos de JFV ritualizado en todo el período estudiado es de 112.468'' (**1' 52'' 468 ms**): en el 2do tercio es de 162.486'' (2' 42'' 486 ms) y en el 3er tercio desciende a 82.458'' (1' 22'' 458 ms).

Los eventos de las formas combinadas de JFV suman un total de 5921.26'' (**1h 38' 41' 260 ms**), de los cuales: (i) el 79.36% corresponde a combinaciones con juego de ficción, (ii) el 16.22% a combinaciones con juego funcional y (iii) el 4.41% a JFV combinado con juego sensoriomotor.

3.1. JFV combinado con juego sensoriomotor

En la tabla 24 (ver Anexos) se puede apreciar que los eventos de JFV combinado con juego sensoriomotor suman un total de 261.225'' (**4' 21'' 225 ms**), con una duración promedio de 87.075'' (**1' 27'' 75 ms**), en todo el período estudiado. El 73.17% (191.134'' = 3' 11'' 134 ms) de la duración total se ubica en el 1er tercio y el 26.83% (70.091'' = 1' 10'' 91 ms) en el 2do tercio. La duración promedio de los eventos de esta forma combinada es de 95.567'' (1' 35'' 567 ms) en el 1er tercio y de 70.091'' (1' 10'' 91 ms) en el 2do tercio. Todas las formas identificadas corresponden a combinaciones con JFV improvisado.

3.2. JFV combinado con juego funcional

Como se muestra en la tabla 24 (ver Anexos), el total de duración de los eventos de JFV combinado con juego funcional en todo el período estudiado es igual a 960.346'' (**16' 0'' 346 ms**). El 24.11% de esta duración total se ubica en el 2do tercio y el 75.88% en el 3er tercio. El promedio de duración de los eventos de esta forma combinada de juego a lo largo de todo el período

estudiado es de 120.043'' (**2' 0'' 43 ms**): en el 2do tercio es igual a 115.772'' (1' 55'' 772 ms) y en el 3er tercio asciende levemente hacia los 121.467'' (2' 1'' 467 ms).

Del total de duración de los eventos de formas combinadas de JFV con juego funcional, el 88.61%% corresponde a combinaciones con JFV improvisado y el a combinaciones con JFV ritualizado y el 11.38% a combinaciones con JFV ritualizado.

Los eventos combinados con JFV improvisado suman un total de 850.983'' (**14' 10'' 983 ms**) de duración, de los cuales el 14.36% (121.181'' = 2' 1'' 181 ms) se ubica en el 2do tercio y el 85.64% (728.802'' = 12' 8'' 802 ms) en el 3er tercio. El promedio de duración de los eventos de JFV improvisado combinado con juego funcional en todo el período estudiado es igual a 121.569'' (**2' 1'' 569 ms**): en el 2do tercio es de 122.181'' (2' 2'' 181 ms) y en el 3er tercio de 121.467'' (2' 1'' 467 ms). El único evento de JFV ritualizado combinado con juego funcional suma un total de 109.363'' (**1' 49'' 363 ms**) de duración y se ubica en el 2do tercio del período estudiado.

3.3. JFV combinado con juego de ficción

Como se muestra en la tabla 24 (ver Anexos), el total de duración de los eventos de JFV combinado con juego de ficción en todo el período estudiado es igual a 4699.684'' (**1 h 18' 19'' 684 ms**). El 21.05% de esta duración se ubica en el 2do tercio y el 78.95% en el 3er tercio. El promedio de duración de los eventos de esta forma combinada de juego a lo largo de todo el período estudiado es de 187.987'' (**3' 7'' 987 ms**): en el 2do tercio es igual a 247.282'' (4' 7'' 282ms) y en el 3er tercio desciende aproximadamente un 25% hacia los 176.693'' (2' 56'' 693 ms). Del total de duración de los eventos de formas combinadas de JFV con juego de ficción, el 91.08% corresponde a combinaciones con JFV ritualizado y el 8.92% a combinaciones con JFV improvisado.

Los eventos combinados con JFV ritualizado suman un total de 4280.62'' (**1 h 11' 20'' 620 ms**) de duración, de los cuales el 23.11% (989.127'' = 16' 29'' 127 ms) se ubica en el 2do tercio y el 76.89% (3291.49'' = 54' 51'' 490 ms) en el 3er tercio. El promedio de duración de los eventos de JFV ritualizado combinado con juego de ficción en todo el período estudiado es igual a 214.031'' (**3' 34'' 31 ms**): en el 2do tercio es de 247.282'' (4' 7'' 282 ms) y en el 3er tercio de 205.718'' (3' 25'' 718 ms).

Los eventos de JFV improvisado combinado con juego de ficción suman un total de 419.07'' (**6' 59'' 70 ms**) de duración y se ubican en su totalidad en el 3er tercio del período estudiado. El promedio de duración de esta forma combinada de juego es de 83.814'' (**1' 23'' 814 ms**).

4. Antecedentes del JFV

En la tabla 25 (ver Anexos) se muestra la duración total y la duración promedio de los eventos de antecedentes del JFV. Los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV suman un total de 6082.332'' (**1 h 41' 22'' 332 ms**) de duración, que representan el 19.61% del total de 31015.016'' (8 h 36' 55'' 16 ms) de juego observado a lo largo de todo el período estudiado. El 62.88% (3824.875'' = 1 h 3' 44'' 875 ms) de la duración total se ubica en el 1er tercio, el 30.50% (1854.961'' = 30' 54'' 961 ms) en el 2do tercio y el 6.64% (402.496'' = 6' 42'' 496 ms) en el 3er tercio. Asimismo, de este total, el 57.25% de la duración corresponde a formas simples de antecedentes del JFV y el 42.75% a formas combinadas.

Las formas simples de antecedentes del JFV suman un total de 3482.229'' (**58' 2'' 229 ms**) en todo el período estudiado, de los cuales 61.69% se ubica en el 1er tercio, el 33.59% en el 2do tercio y el 4.73% en el 3er tercio. Con respecto a los tipos de antecedentes del JFV: (i) el 54.98% de la duración son eventos de antecedentes tipo II mimético, (ii) el 17.68% son eventos de tipo IV con incipiente variación, (iii) el 15.35% son de tipo I hacia la simetría, (iv) el 7% son de tipo III invertido y (v) el 4.98% son de tipo V fugaz.

Las formas combinadas de antecedentes del JFV suman un total de 2600.103'' (**43' 20'' 103 ms**) de duración, de los cuales el 64.48% se ubica en el 1er tercio, el 26.36% en el 2do tercio y el 9.16% se ubica en el 3er tercio del período estudiado. En las siguientes secciones serán abordados las distintas formas combinadas de antecedentes del JFV junto con las formas simples de los antecedentes de JFV de cada tipo.

4.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría

Como se muestra en la tabla 25 (ver Anexos), las formas simples de antecedentes del JFV tipo I suman un total de 534.695'' (**8' 54'' 695 ms**) de duración en todo el período estudiado, de los cuales el 71.4% se ubica en el 1er tercio, el 13.81% en el 2do tercio y el 9.68% en el 3er tercio. La duración promedio de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo I es de 32.769'' (**32'' 769 ms**): en el 1er tercio es de 35'' 81 ms, en el 2do tercio de 18'' 464 ms y en el 3er tercio de 51'' 741 ms.

En la tabla 26 (ver Anexos) se muestran las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo I con juego sensoriomotor y juego funcional. Como se presenta en la tabla 26 (ver Anexos), la duración total de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría es de 232.617'' (**3' 52'' 617 ms**), que representa el 8.94% del total de 43' 20'' 103 ms de todos los eventos combinados de antecedentes del JFV. La duración promedio por evento de antecedentes

del JFV tipo I combinado es de **58'' 154 ms**. El 50.12% son formas combinadas con juego sensoriomotor y el 46.88% con juego funcional.

De la duración total de formas combinadas de antecedentes del JFV tipo I, el 50.02% (116.371'' = 1' 56'' 371 ms) se ubica en el 1er tercio y corresponde a 1 un evento de 41.099'' (41'' 99 ms) combinado con juego sensoriomotor y 1 evento de 75.272'' (1' 15'' 272 ms) con juego funcional. En el 2do tercio, se ubica el 35.45% de la duración total y corresponde a 1 evento de 82.467'' (1' 22'' 467 ms) de duración de antecedentes del JFV tipo I combinado con juego sensoriomotor. En el 3er tercio, se ubica el 14.52% de la duración total y corresponde a 1 evento de 33.779'' (33'' 779 ms) de duración combinado con juego funcional.

En suma, las formas simples (534.695'' = 8' 54'' 695 ms) y combinadas (232.617'' = 3' 87'' 617 ms) de antecedentes del JFV tipo I suman un total de **12' 47'' 312 ms** (767.312'') en todo el período estudiado, que representan el 12.61% del total de 1 h 41' 22'' 332 ms de duración total de todos los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV observadas en todo el período estudiado y el 2.47% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms de todas las formas de juego observado.

4.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético

En la tabla 25 (ver Anexos), se muestra que las formas simples de antecedentes del JFV tipo II suman un total de 1914.391'' (**31' 54'' 391 ms**) de duración en todo el período estudiado, que representan 54.97% del total de 58' 2'' 229 ms de formas simples de antecedentes el JFV, lo que la convierte en el tipo predominante de antecedentes del JFV en términos de duración y, como vimos previamente, también ocurre lo mismo en términos de frecuencia. De dicho total, el 70.36% se ubica en el 1er tercio, el 27.79% en el 2do tercio y el 1.85% en el 3er tercio. La duración promedio de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo II en todo el período estudiado es de **35'' 101 ms**: en el 1er tercio es de 35'' 767 ms, en el 2do tercio de 33'' 251 ms y en el 3er tercio de 35'' 369 ms.

En la tabla 27 (ver Anexos) se muestran las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II mimético con juego sensoriomotor y juego funcional. Como se presenta en la tabla 27 (ver Anexos), la duración total de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II mimético es de 1927.588'' (**32' 7'' 588 ms**), que representan el 74.13% del total de 43' 20'' 103 ms de duración de todos los eventos combinados de antecedentes del JFV. La duración promedio por evento de antecedentes tipo II combinado es de 107.088'' (**1' 47'' 88 ms**). El 62.95% de la duración total son formas combinadas con juego sensoriomotor, el 22.90% con juego funcional y el 14.15% con juego de ficción.

De la duración total de formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II, el 77.84% (1500.5'' = 25' 0'' 500 ms) se ubica en el primer tercio con una duración promedio por evento de 107.178'' (1' 47'' 178 ms) y corresponde a todos los eventos observados de antecedentes del JFV tipo II combinado con juego sensoriomotor (1213.5'' = 20' 13'' 500 ms) y a 1 evento de 287'' (4' 47'') combinado con juego funcional. En el 2do tercio se ubica el 22.16% (427.088'' = 7' 12'') restante de la duración total con una duración promedio por evento de 106.772'' (1' 46'' 772 ms) y corresponde a antecedentes del JFV tipo II combinado con juego funcional (154.288'' = 2' 34'') y con juego de ficción (272.8'' = 4' 32'' 800 ms). No se observaron formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II en el 3er tercio del período estudiado.

La duración promedio de los eventos de las formas combinadas con juego sensoriomotor es de 93.346'' (1' 33'' 346 ms), de 77.144'' (1' 17'' 144 ms) para las formas combinadas con juego funcional y de 136.4'' (2' 16'' 400 ms) para las combinadas con juego de ficción.

En suma, las formas simples (1914.391'' = 31' 54'' 391 ms) y combinadas (1927.588'' = 32' 7'' 588 ms) de antecedentes del JFV tipo II suman un total de **1h 4' 1'' 979 ms** (3841.979'') en todo el período estudiado, que representan el 63.17% del total de 1 h 41' 22'' 332 ms de todos los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV y representa el 12.39% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms de duración total de todas las formas de juego observado.

4.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido

Como se muestra en la tabla 25 (ver Anexos), los eventos de antecedentes del JFV tipo III suman un total de 243.852'' (4' 3'' 852 ms) de duración en todo el período estudiado, que representa el 4% del total de 1 h 41' 22'' 332 ms de duración de todos los eventos simples y combinados de antecedentes del JFV observados. Del total de duración de los antecedentes tipo III, el 63.36% se ubica en el 1er tercio, el 15.03% en el 2do tercio y el 21.61% en el 3er tercio. Con respecto a la duración promedio de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo III es de 48.770'' (48'' 770 ms) en todo el período estudiado: en el 1er tercio es de 51'' 505 ms, en el 2do tercio de 36'' 646 ms y en el 3er tercio de 52'' 692 ms. Como ya se explicó en la primera parte del presente capítulo dedicada a las frecuencias de los eventos de juego, no se observaron formas combinadas de antecedentes del JFV tipo III.

4.4. Antecedentes del JFV tipo IV: con incipiente variación

En la tabla 25 (ver Anexos), se puede apreciar que las formas simples de antecedentes del JFV tipo IV suman un total de 615.708'' (10' 15'' 708 ms) de duración que representa el 17.68% del total de 58' 2'' 229 ms (3482.229'') de duración total de todos los eventos de formas simples de antecedentes del JFV observadas en todo el período estudiado. De la duración total de los eventos

de formas simples de antecedentes del JFV tipo IV, el 35.57% se ubica en el 1er tercio y el 68.86% en el 2do tercio. La duración promedio de dicho tipo de antecedente del JFV es de 42.867 ms (**42'' 867 ms**) en todo el período estudiado: en el 1er tercio es de 36'' 507 ms y en el 2do tercio de 47'' 108 ms.

En la tabla 28 (ver Anexos) se muestran las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación, con juego sensoriomotor y con juego funcional. Como se observa en la tabla 28 (ver Anexos), la duración total de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación es de 177.274'' (**2' 57'' 274 ms**) que representa el 6.82% de los 43' 20'' 103 ms (2600.103'') de duración total de los eventos combinados de antecedentes del JFV observados en todo el período estudiado. La duración promedio por evento de antecedentes tipo IV combinado es de 59.091'' (**59'' 91 ms**). El 61.33% de la duración total son formas combinadas de antecedentes del JFV tipo IV con juego sensoriomotor y el 38.67% con juego funcional.

De la duración total de formas combinadas de antecedentes del JFV tipo IV, el 33.79% (59.909'' = 59'' 909 ms) se ubica en el primer tercio y corresponde a 1 evento combinado con juego sensoriomotor. En el 2do tercio se ubica el 27.54% (48.819'' = 48'' 819 ms) de la duración total y corresponde a 1 evento de antecedentes del JFV tipo II combinado con juego sensoriomotor. En el 3er tercio se ubica el 38.67% (68.546'' = 68'' 546 ms) de la duración total y corresponde a 1 evento combinado con juego funcional. La duración promedio en todo el período estudiado de los eventos de las formas combinadas con juego sensoriomotor es de 54.364'' (**54'' 364 ms**) y de 68.546'' (1' 8'' 546 ms) para las formas combinadas con juego funcional.

En suma, las formas simples (615.708'' = 10' 15'' 708 ms) y combinadas (177.274'' = 2' 57'' 274 ms) de antecedentes del JFV tipo IV suman un total de 792.982'' (**13' 12'' 982 ms**) en todo el período estudiado, que representa el 13.03% del total de 1 h 41' 22'' 332 ms (6082.332'') de duración total de eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV y el 2.56% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms (31015.016'') de todas las formas de juego observado en todo el período estudiado.

4.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz

Como se muestra en la tabla 25 (ver Anexos), las formas simples de antecedentes del JFV tipo V suman un total de 173.583'' (**2' 53'' 583 ms**) de duración en todo el período estudiado, que representa el 4.98% del total de 58' 2'' 229 ms (3482.229'') de duración total de los eventos simples de antecedentes del JFV. El 26.36% del total de duración de los eventos simples de antecedentes del JFV tipo V se ubica en el 1er tercio, el 59.38% en el 2do tercio y el 14.27% en el 3er tercio. La duración promedio de estos eventos de juego es de 24.798'' (**24'' 798 ms**) en todo

el período estudiado: en el 1er tercio es de 45'' 750 ms, en el 2do tercio de 25'' 767 ms y en el 3er tercio de 12'' 383 ms.

En la tabla 29 (ver Anexos) se muestra la duración de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo V fugaz con juego funcional y con juego de ficción. Como se observa en la tabla 29 (ver Anexos), la duración total de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo V fugaz es de 262.624'' (**4' 22'' 624 ms**) que representa el 10.1% del total de 43' 20'' 103 ms (2600.103'') del total de duración de los eventos combinados de antecedentes del JFV. El 63.15% de la duración total son formas combinadas con juego funcional y el 36.85% con juego de ficción. La duración promedio por evento de los eventos combinados de antecedentes de del JFV tipo V es de 37.517'' (**37'' 517 ms**).

En el 1er tercio no se han observado formas combinadas de antecedentes del JFV tipo V. Por el contrario, de la duración total de formas combinadas de antecedentes del JFV tipo V, el 48.37% (127.021'' = 2' 7'' 21 ms) se ubica en el 2do tercio, con un promedio de 42.340'' (42'' 340 ms) por evento y corresponde a 1 evento de 96'' (1' 36'') de duración combinado con juego funcional y un total de 31.021'' (31'' 21 ms) con un promedio de 15.510 (15'' 510 ms) por evento combinado con juego de ficción. En el 3er tercio se ubica el 51.63% (135.603'' = 2' 15'' 303 ms) de la duración total con un promedio por de 45.201'' (45'' 201 ms) por evento y corresponde a un total de 69.84'' (1' 9'' 840 ms) de duración con un promedio de 23.28'' (23'' 280 ms) por evento combinado con juego funcional y a 1 evento de 65.763'' (1' 5'' 763 ms) combinado con juego de ficción. La duración promedio en todo el período estudiado de los eventos de las formas combinadas con juego funcional es de 41.460'' (**41'' 460 ms**) y de 32.261'' (**32'' 261 ms**) para las formas combinadas con juego de ficción.

En suma, las formas simples (173.583'' = 2' 53'' 583 ms) y combinadas (262.624'' = 4' 22'' 624 ms) de antecedentes del JFV tipo V suman un total de 436.207'' (**7' 26'' 207 ms**) en todo el período estudiado, que representa el 7.17% del total de 6082.332'' (1 h 41' 22'' 332 ms) del total de duración de eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV y el 2.25% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms (31015.016'') de todas las formas de juego observado.

5. Juego funcional aislado y en escenas

En la tabla 30 (ver Anexos) se muestra la duración de las formas simples y el total de las formas combinadas de juego funcional aislado y en escenas por sesión. Los eventos de las formas simples y combinadas de juego funcional aislado y en escenas suman un total de 7409.973'' (**2 h 3' 29'' 973 ms**) de duración, de los cuales el 28.47% (2109.963'' = 35' 9'' 963 ms) se ubica en el 1er tercio, el 54.47% (4035.978'' = 1 h 7' 15'' 978 ms) en el 2do tercio y el 17.06% (1264.032'' = 21' 4'' 32 ms) en el 3er tercio. Del total de duración de formas simples y combinadas, el 69.26% de la

duración corresponde a formas simples de juego funcional aislado y en escenas y el 30.74% a formas combinadas.

Las formas simples de juego funcional suman un total de 5132.099'' (**1 h 25' 32'' 99 ms**) en todo el período estudiado, de los cuales el 29.92% (1535.838'' = 25' 35'' 838 ms) se ubica en el 1er tercio, el 63% (3233.196'' = 32' 20'' 196 ms) en el 2do tercio y el 7.07% (363.065'' = 6' 3'' 65 ms) en el 3er tercio. Asimismo, del total de duración de formas simples de juego funcional, el 19.89% corresponde a juego funcional aislado y el 80.11% a juego funcional en escenas.

Los eventos de las formas simples de juego funcional aislado suman un total de 1020.730'' (**17' 0'' 730 ms**), con un promedio de 26.434'' (**26'' 434 ms**) por evento, en todo el período estudiado, de los cuales el 41.73% (425.902'' = 7' 5'' 902 ms) se ubica en el 1er tercio - con un promedio de 27.255'' (27'' 255 ms) por evento-, el 40.83% (416.802'' = 6' 56'' 802 ms) en el 2do tercio -con un promedio de 23.155'' (23'' 155 ms) y el 17.44% (178.026'' = 2' 58'' 20 ms) en el 3er tercio -con un promedio de 35.605'' (35'' 605 ms) por evento.

Los eventos de las formas simples de juego funcional en escenas suman un total de 4111.369'' (**1 h 8' 31'' 369 ms**) de duración, con un promedio de 61.679'' (**1' 11'' 679 ms**), en todo el período estudiado. De dicho total, el 27% (1109.936'' = 18' 29'' 936 ms) -con un promedio de 79.281'' (1' 19'' 281 ms)- se ubica en el 1er tercio, el 72.42% (2977.394'' = 49' 37'' 394 ms) se ubica en el 2do tercio -con un promedio de 72.494'' (1' 12'' 494 ms) y el 8.83% (363.065'' = 6' 3'' 65 ms) -con un promedio de 61.679'' (1' 1'' 678 ms).

Las formas combinadas de juego funcional suman un total de 2277.874'' (**37' 57'' 874 ms**) de duración en todo el período estudiado, de los cuales el 25.20% (574.125'' = 9' 34'' 874 ms) se ubica en el 1er tercio, el 35.25% (802.782'' = 13' 22'' 782 ms) en el 2do tercio y el 39.55% (900.967'' = 15' 0'' 967 ms) en el 3er tercio.

En la tabla 31 (ver Anexos) se presenta la duración de cada tipo de juego funcional combinado con juego sensoriomotor, con antecedentes del JFV y con JFV. Como se aprecia en la tabla 30 (ver Anexos), las formas combinadas de juego funcional aislado y en escenas suman un total de 2277.874'' (**37' 57'' 874 ms**) con un promedio de 111.325'' (**1' 51'' 325 ms**) en todo el período estudiado. Del total de duración, el 25.20% (574.125'' = 9' 34'' 125 ms) se ubica en el 1er tercio -con un promedio de 143.531'' (2' 23'' 531 ms) por evento-, el 35.25% (802.782'' = 13' 22'' 782) se ubica en el 2do tercio -con un promedio de 100.347'' (1' 40'' 347 ms) por evento-, y el 39.55% (900.967'' = 15' 0'' 967 ms) -con un promedio de 90.096'' (1' 30'' 96 ms) por evento-. De dicho total de formas combinadas, el 23.39% corresponde a juego funcional combinado con juego sensoriomotor, el 34.44% son formas combinadas con antecedentes del JFV y el 42.16% con JFV.

5.1. Juego funcional combinado con juego sensoriomotor

Como se muestra en la tabla 31 (ver Anexos) y ya se adelantó en la sección dedicada a los eventos de juego sensoriomotor (§ 1), el total de duración de eventos de juego funcional con juego sensoriomotor es igual a 532.803'' (**8' 52'' 803 ms**), de los cuales el 39.76% (211.853'' = 3' 31'' 853 ms) -con un promedio de 105.927'' (1' 45'' 927 ms) por evento- se ubica en el 1er tercio y el 60.24% (320.95'' = 5' 20'' 950 ms) -con un promedio de 106.983'' (1' 46'' 983 ms) por evento- se ubica en el 2do tercio.

De dicho total de duración de juego funcional combinado con juego sensoriomotor, el 39.76% corresponde a combinaciones con juego funcional aislado y el 60.24% a juego funcional en escenas. De estas formas de juego las combinaciones con juego funcional aislado suman un total de 211.853'' (**3' 31'' 853 ms**) y se ubican en el 1er tercio del período estudiado. Su promedio de duración es de 105.927'' (**1' 45'' 927 ms**) por evento. Las combinaciones con juego funcional en escenas suman un total de 320.950'' (**5' 20'' 950 ms**) y se ubican en el 2do tercio del período estudiado, con un promedio de duración de 106.983'' (**1' 46'' 983 ms**) por evento.

5.2. Juego funcional combinado con antecedentes del JFV

Como se muestra en la tabla 31 (ver Anexos), los eventos de juego funcional combinado con antecedentes del JFV suman un total de 784.725'' (**13' 4'' 725 ms**) y poseen una duración promedio de 78.472'' (**1' 18'' 472 ms**) en todo el período estudiado. Esta duración total se distribuye de tal modo que: (i) el 46.16% (362.272'' = 6' 2'' 272 ms) se ubica en el 1er tercio -con una duración promedio de 181.136'' (3' 1'' 136 ms) por evento-, (ii) el 31.89% (250.288'' = 4' 10'' 288 ms) en el 2do tercio -con una duración promedio de 83.429'' (1' 23'' 429 ms) por evento y (iii) el 21.94% (172.165'' = 2' 52'' 165 ms) en el 3er tercio -con un promedio de duración de 34.433'' (34'' 433 ms) por evento-. Del total de eventos de juego funcional combinado con antecedentes del JFV, el 83.54% son combinaciones con juego funcional aislado y el 16.46% son con juego funcional en escenas.

Las combinaciones con juego funcional aislado suman un total de 655.528'' (**10' 55'' 528 ms**) y poseen un promedio de duración de 93.647'' (**1' 33'' 647 ms**). De estas formas combinadas: (i) el 16.64% (109.051'' = 1' 49'' 51 ms) corresponde a 1 evento de 75.272'' (1' 15'' 272 ms) en el 1er tercio y 1 evento de 33.779'' (33'' 779 ms) en el 3er tercio de juego funcional aislado con antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría -cuya duración promedio en todo el período estudiado es de 54.525'' (54'' 525 ms); (ii) el 47.61% (312.091'' = 5' 21'' 91 ms) corresponde a 1 evento de 287'' (4' 47'') en el 1er tercio y 1 evento de 25.091'' (25'' 91 ms) en el 2do tercio de juego funcional aislado combinado antecedentes del JFV tipo II mimético -cuyo promedio de

duración es de 156.046'' (2' 36'' 46 ms) por evento; (iii) el 10.46% corresponde a 1 evento de 68.546'' (1' 8'' 546 ms) en el 3er tercio de juego funcional aislado combinado con antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación; y (iv) el 25.30% corresponde a 1 evento de 96'' (1' 36'') en el 2do tercio y un total de 69.84'' (1' 9'' 840 ms) con un promedio de 23.28'' (23'' 280 ms) en el 3er tercio, de juego funcional aislado combinado con antecedentes del JFV tipo V fugaz.

Las combinaciones con juego funcional en escenas suman sólo 129.197'' (**2' 9'' 197 ms**) y corresponden a 1 evento combinado con antecedentes del JFV tipo II mimético ubicado en el 2do tercio.

5.3. Juego funcional combinado con JFV

Como se muestra en la tabla 31 (ver Anexos), los eventos de juego funcional combinado con JFV suman un total de 960.346'' (**16' 0'' 346 ms**) y poseen una duración promedio de 120.043 (**2' 0'' 43 ms**) en todo el período estudiado. Esta duración total se distribuye de tal modo que: (i) el 24.11% (231.544'' = 3' 51'' 544 ms) se ubica en el 2do tercio -con una duración promedio de 115.772'' (1' 55'' 772 ms) por evento-; y (ii) el 75.89% (728.802'' = 12' 8'' 802 ms) en el 3er tercio -con un promedio de duración de 145.760'' (2' 25'' 760 ms) por evento-. Del total de duración de estas formas combinadas de juego, el 55.86% corresponde a combinaciones con juego funcional en escenas y el 44.14% con juego funcional aislado.

Los eventos de juego funcional aislado combinado con JFV suman un total de 423.874'' (**7' 3'' 874 ms**) y poseen un promedio de 105.969'' (**1' 45'' 969 ms**) en todo el período estudiado. Estas formas combinadas se distribuyen de tal modo que (i) el 28.82% (122.181 = 2' 2'' 181 ms) se ubica en el 2do tercio y corresponde a 1 evento de juego funcional aislado combinado con JFV improvisado; y (ii) el 71.17% (301.693'' = 5' 1'' 693 ms) se ubica en el 3er tercio y corresponde también a juego funcional aislado combinado con JFV improvisado, con un promedio de duración de 100.564'' (1' 40'' 564 ms).

Los eventos de juego funcional en escenas combinado con JFV suman un total de 536.472'' (**8' 56'' 472 ms**) y poseen un promedio de 134.118 (**2' 14'' 118 ms**) en todo el período estudiado. Estas formas combinadas se distribuyen de tal modo que: (i) el 20.38% (109.363'' = 1' 49'' 363 ms) se ubica en el 2do tercio y corresponde a 1 evento de juego funcional en escenas combinado con JFV ritualizado; y (ii) el 79.62% (427.109'' = 7' 7'' 109 ms) se ubica en el 3er tercio y corresponde a juego funcional en escenas combinado con JFV improvisado, con un promedio de duración de 142.370'' (2' 22'' 370 ms) por evento.

6. Juego de ficción aislado y en escenas

En la tabla 32 (ver Anexos) se muestra la duración de las formas simples y el total de las formas combinadas de juego de ficción aislado y en escenas por sesión. Los eventos de las formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas suman un total de 11132.622'' (3 h 5' 32'' 622 ms) de duración, de los cuales el 22.23% (2474.595'' = 41' 14'' 595 ms) se ubica en el 2do tercio y el (8658.027'' = 2 h 24' 18'' 27 ms) en el 3er tercio. Del total de duración de formas simples y combinadas, el 54.46% de la duración corresponde a formas simples de juego de ficción aislado y en escenas y el 45.53% a formas combinadas.

Las formas simples de juego de ficción suman un total de 6063.354'' (**1 h 41' 3'' 354 ms**) en todo el período estudiado, de los cuales el 19.49% (1181.647'' = 19' 41'' 647 ms) se ubica en el 2do tercio y el 80.51% (4881.707'' = 1 h 21' 21'' 707 ms) en el 3er tercio. Asimismo, del total de duración de formas simples de juego de ficción, el 7.73% corresponde a juego de ficción aislado y el 92.27% a juego de ficción en escenas.

Los eventos de juego de ficción aislado suman un total de 468.794'' (**7' 48'' 794 ms**), con un promedio de 36.061 (**36'' 61 ms**) por evento, en todo el período estudiado, de los cuales el 42.6% (199.703'' = 3' 19'' 703 ms) se ubica en el 2do tercio -con un promedio de 33.283'' (33'' 283 ms) por evento- y el 57.4% (269.091'' = 4' 29'' 91 ms) en el 3er tercio -con un promedio de 38.442'' (38'' 442 ms) por evento.

Los eventos de juego de ficción en escenas suman un total de 5594.560'' (**1 h 33' 14'' 560 ms**) de duración, con un promedio de 151.204'' (**2' 31'' 204 ms**), en todo el período estudiado. De dicho total, el 17.55% (981.944'' = 16' 21'' 936 ms) se ubica en el 2do tercio -con un promedio de 89.268'' (1' 29'' 268 ms)- y el 82.45% (4612.616'' = 1 h 16' 52'' 616 ms) -con un promedio de 177.408'' (2' 57'' 408 ms)- en el 3er tercio.

En la tabla 33 (ver Anexos) se presenta la duración de cada tipo de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV y con JFV. Las formas combinadas de juego de ficción suman un total de 5069.268'' (**1 h 24' 29'' 874 ms**) de duración en todo el período estudiado, de los cuales el 25.5% (1292.948'' = 21' 32'' 948 ms) se ubica en el 2do tercio y el 74.49% (3776.32'' = 1 h 2' 56'' 320 ms) en el 3er tercio. De la duración total de formas combinadas de juego de ficción, el 92.71% corresponde a juego de ficción combinado con JFV y el 7.29% a juego de ficción combinado con antecedentes del JFV.

6.1. Juego de ficción combinado con antecedentes del JFV

Como se muestra en la tabla 33 (ver Anexos), los eventos de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV suman un total de 369.584'' (**6' 9'' 584 ms**) de duración en todo el período

estudiado, de los cuales el 82.20% ($303.821'' = 5' 3'' 821 \text{ ms}$) se ubica en el 2do tercio y el 17.80% ($65.763'' = 1' 5'' 763 \text{ ms}$) en el 3er tercio. Del total de duración de estas formas combinadas, el 82.21% corresponde a combinaciones con juego de ficción aislado y el 17.79% con juego de ficción en escenas.

Las formas combinadas con juego de ficción aislado suman $303.821''$ (**$5' 3'' 821 \text{ ms}$**) de duración, con un promedio de $75.955''$ (**$1' 15'' 955 \text{ ms}$**) por evento. Estos eventos se ubican en su totalidad en el 2do tercio y corresponden a un total de $272.8''$ ($4' 32'' 800 \text{ ms}$), con una duración promedio de $136.4''$ ($2' 16'' 400 \text{ ms}$), de juego de ficción aislado combinado con antecedente del JFV tipo II mimético y a un total de $31.021''$ ($31'' 21 \text{ ms}$), con una duración promedio de $15.510''$ ($15'' 510 \text{ ms}$), de juego de ficción aislado combinado con antecedentes del JFV tipo V fugaz.

El único evento de juego de ficción en escenas combinado con antecedentes del JFV observado en todo el período es una forma combinada con antecedentes tipo V fugaz, con una duración de $65.763''$ (**$1' 5'' 763 \text{ ms}$**) y se ubica en el 3er tercio.

6.2. Juego de ficción combinado con JFV

Como se muestra en la tabla 33 (ver Anexos) y tal como se anticipó en la sección dedicada a JFV (§ 3), los eventos de juego de ficción combinado con JFV suman un total de $4699.684''$ (**$1 \text{ h } 18' 19'' 684 \text{ ms}$**) de duración en todo el período estudiado y sólo han sido observados en combinaciones con juego de ficción en escenas. De dicho total: (i) el 21.05% ($989.127'' = 16' 29'' 127 \text{ ms}$) se ubica en el 2do tercio y corresponde a combinaciones con JFV ritualizado, con un promedio de $247.281''$ ($4' 7'' 281 \text{ ms}$) de duración por evento y (ii) el 78.95% ($3710.557'' = 1 \text{ h } 1' 50'' 557 \text{ ms}$) se ubica en el 3er tercio y corresponde a combinaciones con JFV improvisado y JFV ritualizado.

7. Otros formatos de interacción lúdica

En la tabla 34 (ver Anexos) se presenta la duración de los eventos de otros formatos de interacción lúdica. Los eventos de otros formatos de interacción lúdica suman, en todo el período estudiado, un total de $1344.897''$ (**$22' 24'' 897 \text{ ms}$**), de los cuales el 59.35% ($798.254'' = 13' 18'' 254 \text{ ms}$) se ubica en el 1er tercio, el 6.84% ($92.07'' = 1' 32'' 70 \text{ ms}$) en el 2do tercio y el ($454.573'' = 7' 34'' 573 \text{ ms}$) en el 3er tercio. La duración promedio de los eventos de otros formatos de interacción lúdica es de **$31'' 365 \text{ ms}$** en todo el período estudiado: en el 1er tercio el promedio por evento fue de $26'' 608 \text{ ms}$, en el 2do tercio de $11'' 508 \text{ ms}$ y en el 3er tercio de 151.524 ($2' 31'' 524 \text{ ms}$).

Segunda parte: frecuencias y duraciones

1. JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario

En la tabla 35 (ver Anexos), se presentan la frecuencia, la duración por evento y la duración promedio por sesión de los eventos de JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario. Como se aprecia en la tabla, se ha observado un total de **14** eventos de dicha categoría de juego. Casi en su totalidad se ubican en el 3er tercio del período estudiado: hacen su aparición en el desarrollo de la bebé en la sesión 19 -a los 1;6(23)-, luego se distribuyen de la 21 a la 23 -de los 1;7(27) a los 1;8(23)- y de la 27 a la 29 -de los 1;10(15) a los 1;11(19).

Con respecto a la duración, se observó un total de 1707.564'' (**28' 27'' 564 ms**) de JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario, que representan el 5.5% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms de juego observado de los 10 a los 24 meses de la bebé. El promedio de duración por evento es de 134.288'' (**2' 14'' 288 ms**).

2. Antecedentes del JFV que incluyen objetos materiales

En la tabla 36 (ver Anexos), se presentan la frecuencia, la duración por evento y la duración promedio por sesión de los eventos de antecedentes del JFV que incluyen el uso de objetos materiales. Se han identificado un total de **95** eventos, que representan el 68.34% del total de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. Del total de 95 eventos (i) el 54.74% corresponde a antecedentes del JFV tipo II mimético, (ii) el 15.79% a tipo I hacia la simetría, (iii) el 13.68% a tipo IV con incipiente variación, (iv) el 11.58% a tipo V fugaz y (v) el 4.21% a tipo III invertido.

Asimismo, los eventos de antecedentes del JFV que hemos identificado que incluyen objetos materiales poseen una duración promedio de **37'' 464 ms** y suman un total de **1h 2' 4'' 904 ms** (3721.904'') en todo el período observado, que representan el 61.19% del total de 6082.332'' (1h 41' 22'' 332 ms) de duración de todos los eventos de antecedentes del JFV simples y combinados acumulados.

Del total de duración de antecedentes del JFV que incluyen objetos: (i) el 55.98% (2083.558'') se ubica en el 1er tercio –con una duración promedio de 34'' 631 ms por evento-, (ii) el 33.45% (1244.913'') se ubica en el 2do tercio –con un promedio de duración de 39'' 395 ms- y (iii) el 10.57% (393.433'') se ubica en el 3er tercio –con una duración promedio de 40'' 40 ms-.

3. JFV que incluyen objetos materiales

En la tabla 37 (ver Anexos), se presentan la frecuencia, la duración por evento y la duración promedio por sesión de los eventos de JFV improvisado y ritualizado que incluyen el uso de objetos materiales. Se han identificado un total de **55** eventos, que representan el 84.61% del total de 65 eventos de formas simples y combinadas de JFV improvisado y ritualizado. Del total de 55 eventos: (i) el 38.18% corresponde a JFV ritualizado combinado con juego funcional o con juego de ficción, (ii) el 29.09% JFV improvisado combinado con juego sensoriomotor, con juego funcional o con juego de ficción, (iii) el 23.64% a JFV improvisado en forma simple y (iv) el 7.27% a JFV ritualizado en forma simple.

Asimismo, los eventos de JFV observados que incluyen objetos materiales poseen una duración promedio de **2' 11" 164 ms** (131.164'') y suman un total de **1h 58' 14"** (7094.515'') en todo el período observado, que representan el 90.46% del total de 7842.274'' (2 h 10' 42'' 274 ms) de duración de todos los eventos de JFV improvisados y ritualizados en su formas simples y combinadas acumuladas. Del total de duración de JFV que incluyen objetos: (i) el 2.69% (191.134'' = 3' 11'' 134 ms) se ubica en el 1er tercio –con una duración promedio de 1' 35'' 567 ms (95.567'')-, (ii) el 36.30% (2575.586'' = 42' 55'' 586 ms) se ubica en el 2do tercio –con un promedio de duración de 2' 1'' 878 ms (121.878'')- y (iii) el 66.39% (4710.063'' = 1h 18' 30'' 63 ms) se ubica en el 3er tercio –con una duración promedio de 2' 4'' 702 ms (124.702'')-.

Capítulo 7

Juego con las formas de la vitalidad y sus formas antecedentes:

Discusión de las categorías y análisis de las trayectorias evolutivas

En el presente capítulo nos detendremos en el análisis de los resultados, del estudio longitudinal (Estudio 1) realizado en la presente tesis con dos objetivos, íntimamente relacionados: (i) la justificación y discusión de la categoría de *antecedentes del juego con las formas de la vitalidad* (antecedentes del JFV) y sus diferentes sub tipos, ilustrados a través de relatos observacionales de casos representativos, orientadas al cumplimiento de nuestro objetivo específico nro. 2 (identificar y describir los antecedentes del JFV, entre los 10 y 24 meses de vida.); y (ii) el análisis de las trayectorias evolutivas de cada subtipo de *antecedentes del JFV* y del *juego con las formas de la vitalidad* propiamente dicho (en adelante JFV) a partir de un modelo de desarrollo basado en conceptos descriptivos provenientes de la perspectiva de sistemas dinámicos, enfocado en la concreción de nuestro objetivo específico nro. 1 (identificar y describir el JFV, entre los 10 y 24 meses de vida.) y uno de los aspectos involucrados en nuestro objetivo específico nro. 4 (analizar la trayectoria evolutiva de la frecuencia del JFV y del JS y sus antecedentes en sus formas simples y combinadas entre los 10 a los 24 meses).

En la § 1 nos detendremos en la descripción de la categoría general de antecedentes del JFV, detallando distintos aspectos de las decisiones metodológicas asumidas y repasando datos significativos de frecuencia y duración que arrojó el análisis cuantitativo y que nos son de utilidad para interpretar el rol evolutivo de dicha categoría de juego. En pos de profundizar estas interpretaciones, en las § 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 y 1.5 nos detendremos en los subtipos I, II, III, IV y V, respectivamente, de antecedentes del JFV, con el fin de: (i) ampliar la descripción de las subcategorías y sus diferenciaciones, (ii) ilustrarlas a partir de algunos casos representativos y (iii) discutir sus trayectorias evolutivas en función de un repaso y relectura -a partir de conceptos provenientes de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales- de ciertos datos de las frecuencias y duraciones que arrojaron nuestros análisis cuantitativos y que presentamos previamente en el capítulo 6. Luego, en la § 2, profundizaremos en una perspectiva evolutiva de conjunto ofreciendo un modelo descriptivo del desarrollo del JFV, a la luz de conceptos descriptivos provenientes de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales, que nos permitirán reinterpretar a través de un nuevo lente el proceso constructivo de los sistemas interactivos que

posibilitan los juegos en la díada adulto-bebé y la complejización de las experiencias de intersubjetividad.

1. Detalle de la descripción de los antecedentes del JFV

Como mencionamos en capítulos anteriores, se afirma que el JFV es un eslabón de la cadena evolutiva que conecta al juego social temprano (JST) -el cual implica por parte del bebé una capacidad para detectar las formas vitales (FV) que el adulto manipula en las pautas lúdicas que le dirige- con las artes temporales, como la danza y la música, actividades en las que podemos encontrar el mayor grado de maestría en la manipulación de las FV. El JFV, con respecto a su precursor evolutivo, el JST, implica una complejización del rol del bebé en la construcción del juego. Mientras que en el JST el adulto es el que manipula las FV y el bebé cumple un rol de espectador respondiendo con pautas sociales generales, el JFV implica que el bebé/niño demuestre un rol activo en la construcción del juego: tanto el adulto como el bebé/niño proponen motivos y ambos pueden manipular las FV para afectar al otro armando así un *juego* de afectaciones mutuas intencionadas. En este sentido, el JST está caracterizado por una asimetría: el adulto dirige la acción y el bebé es espectador. En cambio, en el JFV hay una relación de simetría entre adulto y bebé/niño: ambos pueden tomar el rol de dirigir el juego e invitar al otro a que acompañe la propuesta.

En nuestras observaciones de los antecedentes del JFV en el segundo año de vida, encontramos que estas transformaciones que van de la asimetría a la simetría en la manipulación de las FV entre adulto y bebé no ocurren de un momento a otro, sino que siguen un proceso paulatino de cambio. Es por ello que a la hora de categorizar los distintos tipos de antecedentes que se han observado, se ha decidido situar el foco en el grado y el tipo de simetría/asimetría que hay entre adulto y bebé en la construcción del motivo de juego y de las repeticiones y variaciones de las FV que emergen de dichos motivos. Estas decisiones van en consonancia con el estudio preliminar de los antecedentes del JFV en el segundo año de vida de Bordoni y Español (2018) que detallamos en el capítulo 2.

Como hemos presentado en el capítulo 6, en nuestras observaciones, identificamos eventos de antecedentes del JFV desde el inicio mismo del estudio longitudinal, a los 0;10(12), en formas simples y combinadas con juego sensoriomotor. Esta observación confirma lo conjeturado por nuestra hipótesis a) que afirmaba que serán observadas formas antecedentes del JFV y de JFV en especial desde el segundo trimestre del segundo año de vida, e inclusive anticipa notablemente el período de aparición hipotetizado. Asimismo, hemos confirmado la secuencia simple-combinado postulada también en la hipótesis a) para las combinaciones con juego funcional y juego de ficción dado que aparecen posteriormente a las formas simples de

antecedentes del JFV -a los 0;11(17) y a los 1;5(30), respectivamente-, aunque no hemos podido identificar dicha secuencia con las combinaciones con juego sensoriomotor dado que tanto las formas simples de antecedentes del JFV como las formas combinadas con juego sensoriomotor están presentes desde el inicio del estudio.

Asimismo, las formas simples y combinadas de antecedentes de JFV representaron los juegos con mayor frecuencia: el 27.85% (139) del total de 499 eventos de formas simples y combinadas de juego observadas de los 10 a los 24 meses de la bebé, una frecuencia mayor que las formas simples y combinadas de otros formatos de juego clásicos observados en el segundo año de vida, como el juego sensoriomotor (115), el juego funcional (117) o el juego de ficción (81).

Del mismo modo, con respecto a la duración, del total de 8 h 36' 55" 16 ms de juego observadas de los 10 a los 24 meses de la bebé, el 19.61% (1 h 41' 22" 332 ms) corresponde a eventos de antecedentes del JFV en formas simples y combinadas con otros formatos de juego. Esta duración total fue superada por el total de duración de las formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas (3 h 5' 32" 622 ms), las formas simples y combinadas de JFV ritualizado e improvisado (2 h 10' 42" 274 ms) y las formas simples y combinadas de juego funcional aislado y en escenas (2 h 3' 29" 973 ms). Sin embargo, los antecedentes del JFV tuvieron una duración total mayor que otro formato clásico de juego observado como el juego sensoriomotor (1 h 34' 8" 571 ms para las formas simples y combinadas). Si consideramos sólo las formas simples de juego, los antecedentes del JFV suman un total de 58' 2" 229 ms de los 10 a los 24 meses de la bebé, duración total sólo superada por las formas simples de juego de ficción en escenas (1 h 33' 14" 560) y de juego funcional en escenas (1 h 8' 31" 369). No obstante, fue mayor que la duración total de los eventos de las formas simples de juego sensoriomotor (56' 48" 749 ms), de juego funcional aislado (17' 0" 730 ms), de JFV ritualizado e improvisado (14' 59" 899 ms) y de juego de ficción aislado (7' 48" 794 ms).

De todos modos, la categoría de antecedentes del JFV es una categoría amplia que engloba distintos subtipos de juego que se han reflejado en nuestras observaciones en diferencias cuantitativas no despreciables para la interpretación teórica de la trayectoria evolutiva que conecta al JST con el JFV y, a la postre, con la experiencia estética propia de las artes temporales.

Además, tal como fue descrito en el código de observación, los antecedentes del JFV son juegos que pueden desarrollarse a partir de motivos sonoros, kinéticos o sonoro-kinéticos y pueden incluir tanto interacciones con un solo adulto como interacciones en la que la bebé alterna su atención entre uno y otro adulto. Asimismo, ocurren en interacciones diádicas (persona-persona) como en interacciones triádicas que incluyen objetos materiales (persona-objeto-persona) que pueden ser usados de modo convencional siguiendo los usos canónicos de

nuestra cultura de pertenencia y/o de otros modos posibles. Ciertamente, del total de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV el 68.34% del total incluye el uso de objetos. Con respecto a la duración, los eventos que incluyen objetos materiales representan el 61.19% del total de 1 h 41' 22" 332 ms de duración de todos los eventos de antecedentes del JFV simples y combinados acumulados. También se observó que los objetos sonoros y los objetos sin uso convencional claro son especialmente predilectos para la construcción de motivos sonoro-kinéticos, aspecto sobre el cual nos detendremos en el capítulo 8 (§ 2.1).

En las siguientes secciones nos detendremos en cada subtipo de antecedentes del JFV con el fin de ampliar la descripción de cada subcategoría y sus diferenciaciones e ilustrarlas a partir de descripciones observacionales de casos representativos. Asimismo, discutiremos, en cada sección, las trayectorias evolutivas de cada subtipo de antecedentes del JFV en función de sus frecuencias.

1.1. Antecedentes del JFV tipo I: hacia la simetría

La categoría de antecedentes del JFV tipo I está basada en la “forma intermedia de juego 1” documentada por Bordoni y Español (2018). Al igual que lo señalado por las autoras, en los antecedentes del JFV tipo I encontramos una disminución de la asimetría con respecto a su precursor evolutivo, el JST, dado que el adulto propone y dirige alguna pauta de movimiento y/o sonido y el bebé participa no sólo con pautas de reciprocidad generales, como ocurre en el JST, sino con alguna acción específica que forma parte del juego, pero no llega a participar de modo simétrico con el adulto en la construcción del motivo sonoro y/o kinético que es el foco del juego o en sus repeticiones variadas. Es por ello que el tipo I de los antecedentes del JFV se ha caracterizado como *hacia la simetría*, dado que no se identifica con la asimetría propia del JST, pero sigue habiendo una predominancia del control del adulto en el motivo y el desarrollo del juego. En la siguiente observación podemos apreciar este aspecto, así como también otros elementos relevantes para el desarrollo del juego sobre los que nos detendremos más adelante:

Observación 28: A los 0;11(3) C está sentada sobre el regazo de su mamá, quien está, junto con S, sentada en el suelo de su hogar, ambos con las piernas dobladas. S agarra una muñeca de tela que representa una mujer afrodescendiente, con vestido y tocado de flores, se la muestra a C y comienza a cantar y hacer bailar a la muñeca moviéndola por el espacio. S vocaliza la sílaba “chan” siguiendo un motivo melódico-rítmico ritualizado, basado en la canción “No vives de ensalada” que aparece en el capítulo “Lisa, la vegetariana” de la serie animada “Los Simpson”, que a su vez es un motivo típico del mambo que aparece, por ejemplo, en la versión de “Hey Pachuco” de la película “La Máscara”. S mueve de izquierda a derecha a la muñeca y la hace saltar al ritmo de la canción, de modo que hace contacto con el suelo con cada ataque de su voz. El motivo se compone de una frase melódica-rítmica con antecedente y consecuente. Tanto antecedente como consecuente comparten el patrón rítmico de 4 corcheas seguidas de 2 negras, aunque la melodía del antecedente delinea un contorno ascendente de altura de los sonidos, mientras que el consecuente un contorno descendente.

S mueve la muñeca de modo que acentúa los aspectos rítmicos del motivo: la acentuación que tiene la figura rítmica del final del antecedente y del final del consecuente la traslada al movimiento haciendo coincidir temporalmente estos acentos con detenciones súbitas del movimiento que posicionan a la muñeca inclinada hacia un lado. S repite dos veces el motivo sonoro-kinético (con sus respectivos antecedentes y consecuentes) y luego levanta la muñeca con ambos brazos y la mueve desde sus bracitos, balanceándola y haciéndola saludar a C mientras vocaliza “¡Hola Caro!”. C agarra la muñeca y mira a S con una sonrisa cómplice expectante, mueve la cabeza de lado a lado pidiendo la repetición. S repite una vez el motivo melódico-rítmico aunque varía el componente kinético: como ya no sostiene la muñeca, S baila moviendo su torso de lado a lado extendiendo este vaivén con movimientos de cabeza y golpea sus rodillas con sus manos, haciendo coincidir ahora los acentos del patrón rítmico sonoro con detenciones en su movimiento que posicionan su torso y su cabeza inclinada hacia un lado. C lo mira atenta sonriendo, se acomoda en su posición, vuelve a mirar a S y levantando la muñeca en alto pide otra repetición. S repite una vez más, aunque sólo el antecedente del motivo sonoro-kinético realizado en la primera repetición y se detiene expectante a C, quien lo mira y luego se distrae con otros juguetes.

En la observación 28 se puede identificar una interacción lúdica dirigida por el adulto, quien compone un motivo sonoro-kinético ritualizado basado en una melodía recuperada de su acervo cultural. Se diferencia claramente del JST dado que C no responde meramente con conductas sociales generales, las cuales están de todos modos presentes en el juego: hay sonrisas y miradas cómplices hacia el adulto. Sino que además C responde con una acción específica, un movimiento de cabeza, que recupera ciertos elementos presentes en la estimulación adulta. Esto señala que hay una transformación en la asimetría que caracteriza a su precursor evolutivo, el JST, en tanto la bebé demuestra un nivel de participación más específico en la secuencia de juego: realiza un movimiento que evoca el motivo adulto y pide la repetición. Es decir que, en el marco de la construcción en curso de una reacción circular social con el adulto, C construye un gesto dirigido a éste para que repita la acción.

El gesto con el que la bebé solicita la repetición es predominantemente motivado, es construido de modo *ad hoc* por la bebé a partir de la evocación de elementos presentes en el aspecto kinético del motivo adulto que, como veremos más abajo, inyectan elementos de convencionalidad, más no de arbitrariedad, en el modo de relación del signo con su objeto. Podríamos diferenciar este gesto de la mera imitación del motivo adulto -dado que sino pudiésemos diferenciarlo estaríamos en la presencia de un juego de imitaciones mutuas- por el hecho de que se realiza el movimiento de modo más abreviado y no continúa una vez que el adulto retoma la acción, indicador de que la niña está pidiéndole al adulto la repetición más que realizándola ella misma. Este mecanismo de construcción de gestos comunicativos resuena con la noción de símbolo enactivo postulado por Rivière, que mencionamos en el capítulo 3, por su naturaleza motivada y novedosa, aunque, a diferencia de los símbolos enactivos, el gesto realizado por C no se construye a partir de la suspensión de una acción instrumental, sino de la abreviación de una acción rítmica, musical, tal como ha sido señalado por Español (2004, p. 213-215). Además, a diferencia de los símbolos enactivos, tanto según la conceptualización pionera

de Rivière (1984/2003) como la ampliación propuesta por Español (2004), el gesto de C no se refiere a un objeto o realidad ausente sino a algo que acaba de ocurrir, a una realidad contigua al *momento presente*. Esto, si bien lo emparenta más con los gestos deícticos, se diferencia de éstos últimos porque no es genérico: el gesto de, por ejemplo, señalar, se realiza del mismo modo sea cual sea el referente, mientras que el gesto realizado por C es idiosincrático y motivado por ciertos aspectos del referente que son recuperados en el vehículo significante, es decir, es un signo de naturaleza icónica, en el que hay una cierta semejanza entre el *representamen* o significante y el referente u objeto al que alude.

Sin embargo, la relación de iconicidad que posee el signo con su objeto no es puramente motivada, sino que posee aspectos convencionales, más no arbitrarios, en su configuración. Para poder identificar estos elementos convencionales es preciso reconocer que la acción del adulto está estructurada siguiendo un motivo melódico-rítmico propio del repertorio musical de su cultura de pertenencia, que está organizado a partir de rasgos musicales convencionales de la música tonal occidental: posee un pulso isocrónico con una jerarquía métrica y una subdivisión binaria y una forma antecedente-consecuente a la manera de pregunta y respuesta (la pregunta o antecedente tiene un contorno ascendente y la respuesta o consecuente tiene un contorno descendente). En la observación 27 los movimientos lado a lado de cabeza que constituyen el gesto de C recuperan de la forma del motivo adulto justamente la pauta espacial de la que el adulto se sirve para, gracias a la redundancia intermodal entre sonido y movimiento, acentuar el aspecto rítmico ritualizado.

A continuación, podemos ver otro ejemplo de antecedentes del JFV tipo I que consiste en un juego de sostén:

Observación 29: A los 1;3(6) C está deambulando por el living de su hogar, S está sentado en el suelo con las piernas dobladas y su mamá está sentada en una silla con las piernas cruzadas de modo que la pierna derecha le queda colgando. Su mamá balancea su pierna colgante en un movimiento adelante-atrás. C la mira, estira sus manos hacia las manos de su mamá y se sienta sobre su pierna colgante a modo de montura de frente a su mamá; una vez en esa posición, da pequeños saltitos dirigiéndole una vocalización. Su mamá toma las manos de C y comienza a hacer un movimiento arriba/adelante-abajo/atrás mientras realiza un sonido de claqueo que alude convencionalmente al que hacen los caballos al trotar. La acentuación del motivo sonoro de claqueo coincide temporalmente con el punto más abajo-atrás al que llega el movimiento de su pierna derecha. La mamá realiza diez movimientos con sonido de claqueo y C se suelta del agarre de manos para luego bajarse de la montura con cierta dificultad. Su madre le pregunta “¿Listo?”. C vuelve a montarse en la pierna de la madre estirando sus manos para tomar las de su mamá, quien responde agarrándose las e iniciando una primera repetición de diez movimientos arriba/adelante-abajo/atrás, aunque esta vez el sonido de claqueo lo agrega a partir del cuarto movimiento de la pierna. C vuelve a salirse de la montura, aunque sin soltar su mano derecha de la mano de su mamá, quien le pregunta: “¿Listo?”. C vuelve a montarse en la pierna dando pequeños saltitos mirando al rostro a su mamá. Su mamá le dice: “Ahí tenés un caballito” señalando el caballito mecedor de plástico.

Los juegos de sostén son un tipo de JST muy común en las díadas adulto-bebé. C y su mamá con frecuencia jugaban a distintas variantes de este tipo de juegos. Su mamá sostenía a C en brazos e improvisaba combinaciones de movimientos arriba-abajo para generar efecto de caída repentina, variando la velocidad y la amplitud de los movimientos, generaba la sorpresa y la risa de C. En la observación 29, apreciamos un juego de sostén entre C y su madre, en la que C no responde solamente con pautas sociales generales como en el JST, sino que en el inicio de la secuencia invita a su madre al juego agarrando sus manos, montándosele *a caballito* en la pierna que colgaba y realizando pequeños saltitos. Este agarre, más la posición de montura y los saltitos constituyen un gesto de petición hacia su mamá, que está construido a partir de la imitación del movimiento que le produce ser movida por la pierna de su mamá, quien estaba realizando justamente ese mismo movimiento inmediatamente antes por puro placer. Este mismo gesto de petición lo volvemos a encontrar cuando C quiere que la madre repita la serie de movimientos arriba/adelante-abajo/atrás.

El ciclo de “petición gestual de C → movimientos de pierna de la mamá” se repite dos veces y luego la mamá se cansa. C utiliza el gesto para sostener la continuidad del juego y pedir repetición, por puro placer funcional, del juego de ser sostenida y ser movida por la mamá. Esto demuestra un incremento en el nivel de especificidad de la actividad de C que en los juegos que categorizamos como JST. A diferencia de éstos, los antecedentes del JFV tipo I se caracterizan por la participación del bebé con alguna acción específica que forma parte del juego, lo cual queda claro al observar la construcción del gesto de C y la utilización de éste para solicitar la continuidad del juego con la mamá, así como también en la posición activa de sostenerse y acompañar con todo su cuerpo el movimiento de ser movida arriba-abajo por su mamá. No obstante, la acción específica que realiza C no interviene simétricamente con la mamá en la dirección y organización del juego, en tanto es la mamá la que, en cada una de las series de diez movimientos arriba/adelante-abajo/atrás, controla la altura, el tiempo de caída y el número y velocidad de las repeticiones, aspectos clave para poder manipular las FV que produce.

Al igual que ocurre con la observación 28, el gesto de petición de C, tiene una relación de contigüidad, semejante a la de los gestos deícticos, con el referente al evocar algo que acaba de ocurrir recientemente: el movimiento de pierna de su mamá. Pero, además, el movimiento de pierna de la mamá que es “señalado” por el gesto de C también tiene un aspecto evocativo de una realidad ausente en tanto el movimiento de pierna es un componente, combinado con el agarre de manos y la posición de montura, del juego de sostén que C quiere iniciar, juego que no habían jugado recientemente. Asimismo, a diferencia de los gestos deícticos y al igual que los símbolos enactivos, el vehículo significativo, es decir, el agarre, la posición de montura y los saltitos, tienen una semejanza con el referente, es decir, la realización del juego de sostén *a*

caballito sobre la pierna. Este rasgo de semejanza entre el gesto de C y el motivo sonoro/kinético que la madre repite y varía, que podemos caracterizar como de iconicidad en términos de la naturaleza del signo comportado en el gesto, señala un carácter predominantemente motivado del gesto aunque, hay aspectos convencionales que ingresan en el gesto por dos vías: una que circunscribimos al nicho socio-ecológico de la bebé y que estimamos ligada al proceso de convencionalización creciente que se deriva de la repetición histórica de estos juegos con la mamá y otra que, al igual que en la observación 28, identificamos por los aspectos musicales convencionales presentes en la acción de la adulta: los saltitos del gesto de C, evocan el elemento pulsado del ritmo del claqueo de la mamá que es justamente enfatizado por la adulta en la repetición del motivo a partir de la redundancia intermodal entre sonido y movimiento. Si bien en capítulos posteriores nos detendremos con más detalle en los aspectos musicales convencionales mencionados en las observaciones 28 y 29, es importante anticipar aquí que estos elementos presentes en la estimulación adulta y que son tímidamente atisbados en la arista de convencionalidad del gesto de C, son elementos que progresivamente C irá incluyendo en la construcción de los símbolos lúdicos en escenas de juego de ficción que, por ejemplo, incluirán el uso de los muñecos en el desarrollo de las sustituciones en el caso *agente* (véase capítulo 8).

En términos cuantitativos, los antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría son el segundo tipo en la escala de predominancia en términos de frecuencia de los antecedentes del JFV (luego de los antecedentes tipo II, sobre los cuales nos detendremos más abajo): representan el 14.39% de la frecuencia total de 139 eventos de formas simples y combinadas acumuladas, específicamente, el 15.38% de la frecuencia de las formas simples y el 11.43% de las formas combinadas. Además, son el tercer tipo de antecedentes del JFV con mayor duración total (luego de los antecedentes tipo II y tipo IV), representando el 12.61% del total de 1 h 41' 22" 332 ms de duración total de todos los eventos de las formas simples y combinadas acumuladas observadas en todo el período estudiado: el 15.35% de las formas simples y el 8.94% de las formas combinadas.

Los eventos de antecedentes del JFV Tipo I hacia la simetría representan sólo el 4% del total de 499 eventos y el 1.72% del total de 8 h 36' 55" 16 ms de duración de formas simples y combinadas acumuladas de todas las categorías de juego observadas en todo el período estudiado. Además, los eventos se acumulan en un período relativamente delimitado de tiempo: el 71.4% de la duración se ubica en el 1er tercio, el 13.81% en el 2do tercio y el 9.68% en el 3er tercio, concentrándose la mayor parte de los casos de la sesión 3, a los 0;11(3), a la sesión 12, a los 1;3(6). Esta trayectoria evolutiva, si bien guarda cierta continuidad, puede diferenciarse de la observada para los eventos de JST, cuyo 84.32% de la duración total se ubica en el 1er tercio y el 15.68% en la primera mitad del 2do tercio, más específicamente de la sesión 1, a los 0;10(12),

hasta la sesión 15, a los 1;4(30). Asimismo, los eventos de JST ocurrieron con una frecuencia y duración notoriamente similar: representan el 3.41% del total de 499 y el 1.96% del total de 8 h 36' 55'' 16 ms de duración de las formas simples y combinadas acumuladas de todas las categorías de juego observadas de los 10 a los 24 meses de C. Finalmente, ambas formas de juego poseen una duración promedio por evento que ronda los 35'' de juego (32.769'' para los eventos de antecedentes del JFV Tipo I y 38'' 32 ms para los de JST) y que exhibe un patrón de descenso entre el 1ro y el 2do tercio del período observado (de 39'' 469 ms en el 1er tercio a 31'' 80 ms en el 2do tercio para el JST, y de 35'' 81 ms en el 1er tercio a 18'' 464 ms en el 2do tercio para los antecedentes del JFV tipo I, con un caso aislado de 51'' 741 ms en la sesión 26).

En la figura 24 podemos observar las trayectorias evolutivas de la frecuencia de ambas formas de juego.

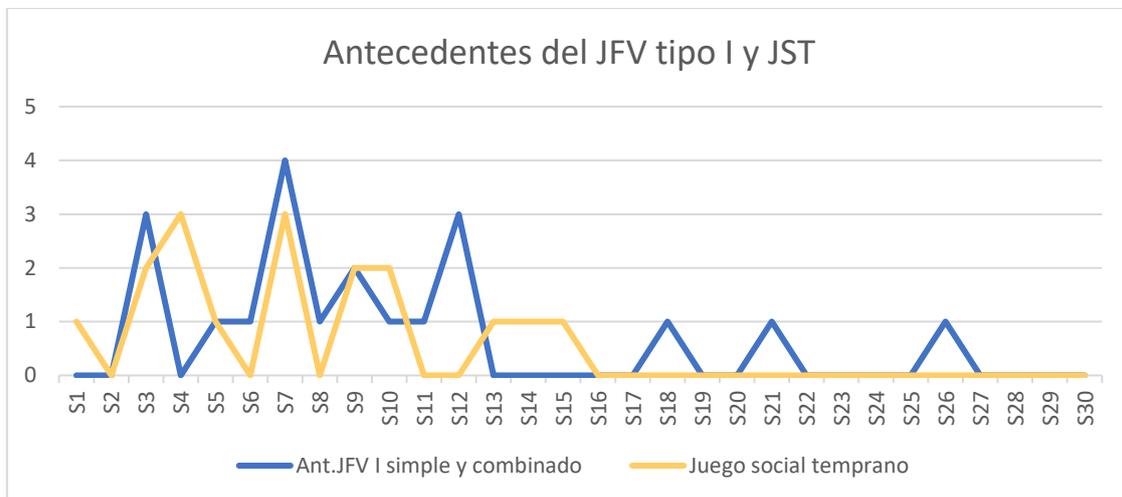


Figura 24. Gráfico con las distribuciones por sesión de los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría y de juego social temprano.

A diferencia del JST, los antecedentes del JFV tipo I no fueron observados desde el inicio del estudio sino desde la sesión 3 a los 0;11(3). Asimismo, a diferencia del JST, la frecuencia de los antecedentes del JFV tipo I muestra un patrón de ascenso discontinuo de la sesión 3 a la sesión 7, que luego comienza a revertirse en un patrón de descenso discontinuo cuyos últimos eventos aislados se ubican en las sesiones 18 –a los 1;6(5)-, 21 –a los 1;7(27)- y 26 -1;9(29)-. Por su parte el JST está presente desde el inicio del estudio a los 0;10(12), hecho que guarda continuidad con lo señalado por otros autores que indican que se trata de una forma de juego ya presente, durante el primer año de vida (véase cap. 2). Aunque también se ha señalado que es una categoría de juego sobre la cual se ha estudiado muy poco, que comúnmente es definida de un modo demasiado amplio y sobre la que, hasta la fecha, no se cuenta con datos de frecuencia antes de los 0;10(12). En el estudio que realizamos, observamos que su frecuencia exhibe un patrón discontinuo de descenso hasta su última aparición en la sesión 16 -1;5(15)- pero, al no tener datos

de frecuencias en el primer año de vida no tenemos elementos para interpretar el patrón de discontinuo descenso desde una perspectiva global. Del mismo modo, si bien hemos observado que los antecedentes del JFV tipo I hacen su aparición a los 0;11(3) -sesión 3-, es probable también que esto se deba a singularidades del caso observado y que en estudios posteriores se puedan identificar eventos de esta forma de juego en períodos previos.

Con todo, el presente estudio extiende la observación realizada por Bordoni y Español (2018) sobre la cual se basó la definición operacional de los antecedentes del JFV tipo I, quienes a los 1;1(10) del niño participante del estudio identificaron este tipo de juego interactivo categorizándolo como una forma intermediaria entre el JST y el JFV. Gracias a nuestras observaciones sabemos que esta forma de juego está también presente desde el primer año de vida, a los 0;11(3), así como también hemos obtenido datos de frecuencia del JST en el segundo año de vida.

Las similitudes entre el JST y los antecedentes del JFV tipo I en la estructura predominantemente asimétrica del juego y en términos de frecuencia y duración de ambas categorías de juego, con diferencias en las trayectorias evolutivas, quizás sutiles en este estudio exploratorio y difíciles de interpretar ante la falta de datos de frecuencia en períodos previos a los 0;10(12), nos sugieren la hipótesis de que probablemente los antecedentes del JFV tipo I constituyen un subtipo de JST que constituyen, respecto de sus formas más tempranas, la manifestación de un cambio de tipo acumulativo, variacional, de las habilidades de la bebé para participar en el juego dentro de un mismo nivel de equilibración de los sistemas interactivos caracterizados por la orientación adulta de la marcha de la interacción.

Si observamos el vínculo de los antecedentes del JFV tipo I con los tipo II, sobre los cuales nos detendremos más adelante, podemos elaborar otras hipótesis complementarias. En la figura 25 podemos observar las trayectorias evolutivas de la frecuencia de ambas formas simples y combinadas de juego.

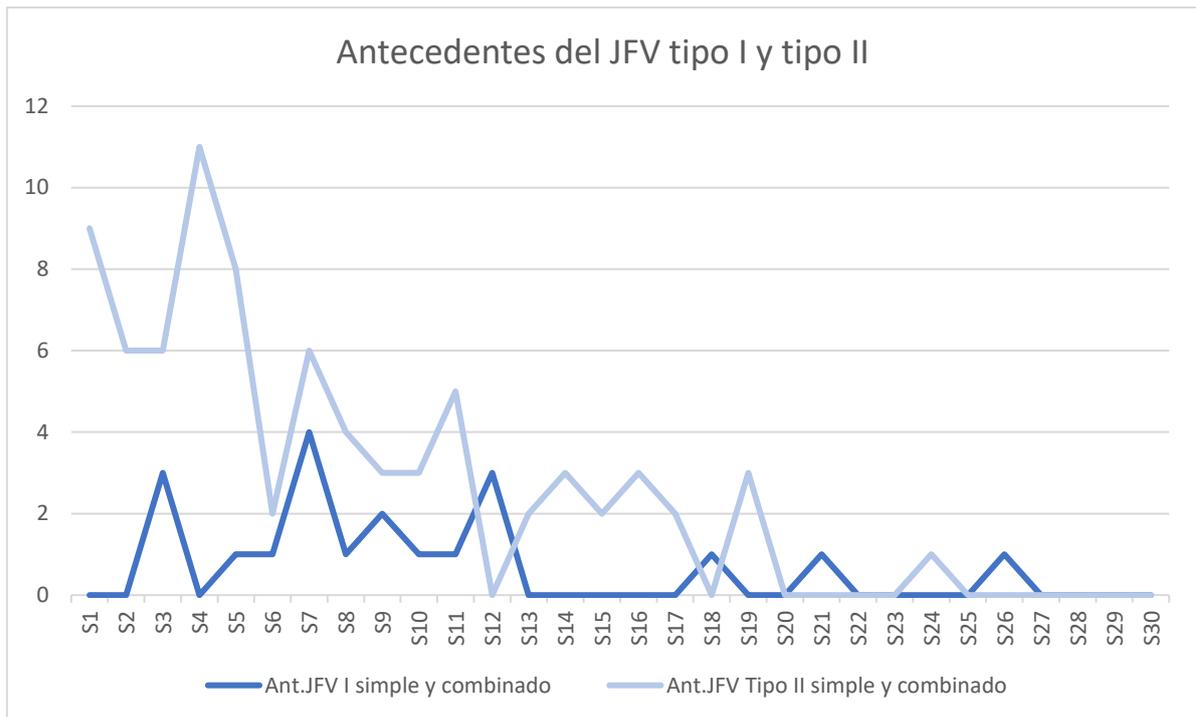


Figura 25. Gráfico con las distribuciones por sesión de los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría y tipo II mimético.

Como se observa en la figura 25, la trayectoria de ambas formas de juego presenta ciertas continuidades: en ambos casos vemos un patrón de ascenso discontinuo hacia un pico máximo a los 0;11(17) –sesión 4- del antecedente del JFV tipo II y a los 1;1(5) –sesión 7- del tipo I, que luego se revierte en un patrón de descenso discontinuo que se distribuye predominantemente hasta los 1;7(5) –sesión 20- con un evento aislado a los 1;9(0) –sesión 24- de los antecedentes del JFV tipo II y hasta los 1;3(26) –sesión 13- con los últimos eventos aislados en las sesiones 18 –a los 1;6(5)-, 21 –a los 1;7(27)- y 26 -1;9(29)- de los antecedentes tipo I. La trayectoria de la frecuencia de los antecedentes del JFV tipo II comienza con un valor alto (9) al inicio del estudio y como no contamos con datos de frecuencias de esta forma de juego en el primer año de vida, al igual que mencionamos para el caso del JST y de los antecedentes del JFV tipo I, no podemos analizar la trayectoria de modo global. No obstante, es notoria la continuidad en la forma de U invertida con un prolongado descenso distribuido en un mismo período de tiempo que siguen las trayectorias evolutivas de las frecuencias de ambos tipos de antecedentes y que se diferencian sólo: (i) por el punto en el tiempo en el que comienzan las trayectorias, (ii) la magnitud total y (iii) porque los antecedentes del JFV tipo II alcanzan su pico máximo aproximadamente 40 días antes que el pico máximo de antecedentes del JFV tipo I. Si bien es necesario poder avanzar en el análisis de otros aspectos observados en los antecedentes del JFV tipo II, sobre los que nos detendremos en la sección siguiente, podemos anticipar que una hipótesis complementaria sugiere que los antecedentes del JFV tipo I constituyen el efecto de las habilidades miméticas desarrolladas por

C en interacción con los adultos y que repiten por puro placer funcional en los eventos de antecedentes del JFV tipo II, que comienzan a interceptar el carácter puramente asimétrico del JST. Es por ello que, si bien el JST precede y posee una trayectoria similar a los antecedentes del JFV tipo I, no es sino hasta que los antecedentes del JFV tipo II alcanzan su pico máximo de frecuencia -lo cual suponemos implica una mayor consolidación del sistema interactivo que posibilita que C pueda repetirlo interactivamente por puro placer funcional- que los antecedentes del JFV tipo I no alcanzan su pico máximo. En la § 2 y más específicamente en la § 2.1 del presente capítulo seguiremos explorando esta última hipótesis.

1.2. Antecedentes del JFV tipo II: mimético

Desde la sesión 1, a los 0;10(12), se observaron eventos de juego que cumplen con la definición de antecedentes del JFV que hemos categorizado como tipo II en nuestro código de observación. Análogamente a los antecedentes del JFV tipo I, los tipo II se basan en la “forma intermedia de juego 2” documentada por Bordoni y Español (2018), e incluye aquellos casos de juegos constituidos por secuencias de imitaciones o entonamientos afectivos mutuos de alguna pauta de comportamiento simple o motivo que puede ser iniciada por el adulto o la bebé. Los antecedentes tipo II se caracterizan por el hecho de que, generalmente, hay aspectos de la conducta del adulto o elaboraciones del comportamiento adulto que no pueden ser plenamente acompañados por la bebé y que redundan en una organización temporal difusa entre la sincronía y la alternancia de turnos. Se lo ha caracterizado como un juego *mimético*, dado que el adulto y la bebé, realizan una mimesis, o un intento de mimesis según corresponda, en una estructura de repetición de la conducta del otro, en la que, a partir de emparejamientos en distintos rasgos de la forma abierta de sus conductas comparten un motivo sonoro y/o kinético.

De los distintos tipos de antecedentes del JFV, los *juegos miméticos* (tipo II) han sido el formato de juego más predominante de un modo significativo. Representan el 56.83% de la frecuencia con la que ocurren las formas simples y combinadas de los juegos antecedentes del JFV de todos los subtipos, constituyendo el 58.65% de la frecuencia de las formas simples y el 51.42% de las formas combinadas. Con respecto a la duración se observó el mismo patrón, dado que constituye el 63.17% del total de 1 h 41' 22" 332 ms de todos los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV: el 54.97% de las formas simples y el 74.13% de las formas combinadas. En otras palabras, se trata del subtipo de antecedentes del JFV que más se combina con otros formatos de juego: casi 3 de cada 4 de las formas de juego combinadas con antecedentes del JFV son combinaciones con el subtipo II mimético.

Es sobresaliente el hecho de que mientras esta forma predominante, el subtipo II mimético, explica más de la mitad de la frecuencia y la duración de la categoría de antecedentes

del JFV, la segunda forma que le sigue en la escala de predominancia cuantitativa, el subtipo I hacia la simetría, no supera el 15% de la frecuencia ni de la duración. Inclusive, los antecedentes del JFV tipo II mimético en su forma simple, sin combinación con otras formas de juego, representan el 15.80% del total de 386 eventos y el 9.28% del total de 5h 43' 23" 958 ms de duración de las formas simples de todas las categorías de juego observadas de los 10 a los 24 meses. Es decir, que es probable que se trate de una categoría de juego por derecho propio –y no un mero subtipo de una categoría estilo “paraguas”–, en pie de igualdad con otras categorías como el JFV ritualizado e improvisado (5.93% de la frecuencia y 4.35% de la duración), el juego sensoriomotor (23.31% y 16.53%, respectivamente), el juego funcional aislado y en escenas (24.25% y 24.89%, respect.) o el juego de ficción aislado y en escenas (13.21% y 29.41%, respect.) que se sitúa como el eslabón principal en la cadena que conecta al juego social temprano y al JFV. Estudios posteriores podrán entonces abocarse a confirmar esta primera observación sistemática de alcance exploratorio-descriptivo del segundo año de vida.

Los antecedentes del JFV tipo II son también un formato lúdico predilecto para la exploración compartida de los objetos y la construcción de gestos a partir de esta interacción. Del total de 79 eventos de antecedentes del JFV tipo II, el 65.82% incluye el uso de objetos, es decir, que constituyen juegos basados en interacciones triádicas. De dicho total, el 73.07% corresponde a formas simples de antecedentes del JFV tipo II y el 26.93% restante a formas combinadas con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción.

Como anticipamos en la introducción de la presente sección, los objetos sonoros son especialmente predilectos para este tipo de juegos. Por ejemplo, en el set de juguetes que fue llevado al hogar de C para jugar en cada una de las sesiones de este estudio, había un par de sonajeros plásticos imitación de llaveros, formados por un anillo del cual colgaban unas ruidosas llaves plásticas de colores. Los sonajeros han estado presentes en distintos juegos antecedentes del JFV durante el período estudiado. Veamos a continuación algunos ejemplos en los que podemos identificar también la progresiva consolidación de dicho formato de juego interactivo.

Observación 30: A los 0;10(25) C está con su mamá y S sentados en el suelo. S agarra un sonajero y comienza a agitarlo -con un movimiento rápido de muñeca- para llamar la atención de C. C voltea hacia S y mira el sonajero, sonrío y gatea hacia S para poder alcanzar el sonajero que S le alcanza. C agarra el sonajero con su mano izquierda y, mirándolo fijo lo agita batiendo su brazo ampliamente de lado a lado. La mamá comenta con voz dulce “¿Qué tenés ahí?”. Sin mirar a la madre, C mira nuevamente a S quien ha agarrado otro sonajero y lo agita animadamente dos veces con un movimiento rápido de muñeca. C vuelve a batir el brazo con un movimiento algo torpe que no logra un efecto sonoro muy claro. S ahora agita el sonajero imitando el movimiento amplio de lado a lado de C. C lo mira y vuelve a batir su brazo con el sonajero. S y C agitan el sonajero solapando la duración de los efectos sonoros del otro por unos 3 segundos. S comenta “¡Ay, que divertido!”. C agita su torso y brazos riendo con júbilo y deja caer su sonajero, su madre ríe de modo cómplice. C vuelve a agarrar el sonajero. S vuelve a agitar su sonajero y C vuelve a agitar el suyo. C luego cambia de mano el sonajero e intenta hacerlo sonar con su brazo derecho pero el sonajero se le cae lejos. S tira su sonajero imitándola y exclama “¡Oh!”. C se va con la madre.

Instantes después, S vuelve a alcanzarle el sonajero a C, S toma el otro sonajero y vuelven a agitarlo batiendo los brazos arriba-abajo solapando la duración de los efectos sonoros del otro. C gira su torso y agita el sonajero mostrándole a su mamá. La mamá le responde con “¡Qué bueno!”, aunque C deja caer nuevamente su sonajero.

Unos minutos después, S vuelve a hacer sonar el sonajero y C lo mira con atención. S vuelve a alcanzarle el otro sonajero y vuelven a repetir el motivo de agitarlo con el otro. El movimiento de C es aún algo torpe y no logra hacerlo sonar mucho pero el movimiento de agitar el brazo va contagiando su otro brazo y su torso, dando pequeños brincos en su lugar. C luego se incorpora y se dirige a su madre haciéndole una “cara de monstruo”.

En la observación se describen varios ejemplos de la categoría de antecedentes del JFV tipo II en sus formas más tempranas. Hay una clara intención de compartir un motivo sonoro por parte de la bebé, pero no logra imitar por completo el motivo propuesto por el adulto, al no dominar el patrón motor que permite hacer sonar con claridad el sonajero. El adulto reconoce estas dificultades y acomoda entonces su esquema de movimiento del sonajero para que se parezca más a lo que logra realizar la bebé. Es evidente que la bebé se hace eco de estas acomodaciones en tanto responde con gran júbilo cuando finalizan. El rol del andamiaje adulto es evidente a los 0;10(25), adaptándose a las capacidades socio-cognitivas de la bebé, para construir una experiencia compartida quizás no aún de mimesis lograda, como veremos más adelante, pero sí de gran similitud en los efectos logrados con el objeto. Es decir que hacia finales del primer año de vida la mutualidad en las imitaciones es lograda gracias a un fuerte componente de adaptación por parte del adulto a la manera de la zona de desarrollo próximo planteada por Vygotski (1934/1993, 1933/1979). No obstante, gracias al júbilo que le produce a la bebé la experiencia de mimesis sonora y kinética, obtenemos un claro indicador que nos señala su nivel de comprensión consciente de la vocación mimética que allí comparten los compañeros de juego por puro placer.

Las imitaciones mutuas aquí ocurren mayormente de modo solapado, no hay pausas introducidas por C para esperar la conducta de S sino más bien parecen detenciones en las que C mira atentamente cómo S realiza el movimiento e intenta imitarlo. Cuando lo logra, repite el movimiento solapándolo temporalmente con el movimiento de S. Dado que nuestra definición de una conducta lúdica supone que la bebé domine el patrón motor que es foco del juego y que pueda repetirlo por puro placer funcional, y dado que el patrón motor no es claro, sino que C está en proceso de construcción del esquema motor, es evidente que el foco del juego, al cual C reacciona con júbilo, no es la repetición por placer del esquema con el objeto sino la repetición por placer del esquema de interacción con el o los adultos (según el caso), en el que realizan conductas dirigidas al otro que tienen una semejanza general y no una semejanza específica y es suficiente para compartir un momento presente. El esquema de interacción, a diferencia del esquema motor, sí constituye una conducta que C puede repetir por puro placer funcional. No obstante, progresivamente se consoliden los esquemas motores con objetos que se incluyen en

estas interacciones, el foco del juego irá ensanchándose correlativamente, como veremos más adelante.

En efecto, este mismo esquema de interacción se repite por puro placer funcional con el uso de otros objetos sonoros, similares, por cierto, a los sonajeros. Por ejemplo, con maracas de juguete:

Observación 31: A los 0;10(12) C está sentada en el suelo de su habitación junto con su madre, su hermano mayor y S. S comienza a bailar sentado y a agitar una maraca siguiendo un ritmo, mostrándole la maraca a C. C fija su mirada en la maraca y gatea hasta ella, S se la da y C la agarra. S continúa bailando y aplaudiendo con el mismo ritmo. C levanta la maraca mostrándosela a S y comienza a agitarla con movimientos del brazo algo torpes en sentido arriba-abajo. S vocaliza “¡Eh! Que bien” alentándola. C gira para mostrarle la maraca a su mamá y volver a agitarla. La madre le responde “¡Muy bien!” y mueve brevemente la cabeza acompasando el movimiento de agitar de C. C vuelve a mirar a S quien repite el motivo de bailar y aplaudir con ritmo. C sonríe moviendo esta vez tímidamente la maraca y vuelve a girar hacia su madre. S ahora golpea un tambor siguiendo el mismo ritmo. C golpea el tambor con la maraca y vuelve a mirar a S agitando arriba-abajo la maraca. S vuelve a repetir el motivo de aplaudir y bailar con ritmo. C explora brevemente la maraca mientras observa a S que sigue bailando y aplaudiendo con ritmo. C vuelve a agitar la marca una vez más. Mira a su hermano y agita la maraca estirando su torso hacia él y levantando en alto su brazo.

En la observación 31 se puede apreciar un motivo propuesto por el adulto que no puede ser imitado por completo por C: C imita la globalidad sonora del motivo, pero no recupera la dimensión rítmica de la estimulación adulta en ninguna de las modalidades sensoriales involucradas en su conducta. No obstante, eso no es un impedimento para compartir, dado que repite varias veces el motivo sonoro de agitar la maraca y amplía este juego invitando a su madre y luego a su hermano.

En la sesión 1 –a los 0;10(12)- también identificamos antecedentes del JFV tipo II con el uso de unas campanitas de juguete.

Observación 32: A los 0;10(12) C está sentada en el suelo de su habitación con su mamá a su derecha y S a su izquierda más lejos. Agarra una campanita y comienza a agitarla con movimientos algo torpes de ambos brazos y su torso. Gira para mirarlo a S quien acababa de agarrar otra campanita. S comienza a hacerla sonar imitando los movimientos arriba-abajo de C. C detiene la acción de agitar para acomodar el agarre de la campanita y luego gira su torso agitando en alto la campanita mostrándosela a su mamá. Luego gira su torso hacia S y vuelve a agitarla, S le responde imitándola de modo que agitan las campanitas solapando la duración de los efectos sonoros del otro por unos 3 segundos. S comenta “A ver cómo hace C...” y vuelven a repetir el motivo de agitar las campanitas. C luego vuelve a dirigirse a su mamá agitando en alto la campanita y se la da a su mamá. La madre responde “¿A mi?” y agita la campanita mientras C la mira atenta.

El antecedente del JFV tipo II con objetos aparece como formato lúdico óptimo para la exploración compartida de los objetos sonoros. Constituido por ciclos de imitaciones mutuas, C puede accionar sobre los objetos con esquemas ya dominados o que domina con algo de torpeza aún y así jugar no sólo con los efectos que producen los objetos a partir de su acción –elemento que este formato comparte con el juego de tipo sensoriomotor que se desprende de las reacciones circulares secundarias-, sino también explorar cómo resuenan los efectos de estos

objetos en los otros en una dinámica cíclica de acciones compartidas a la manera de la reacción circular social. Los bebés juegan con lo que saben: los esquemas de acción e interacción que dominan, a partir de la organización de la experiencia física y social, pueden desprenderse de su fin primordial y repetirse por puro placer funcional. Entonces, una vez que se consolida la coordinación de esquemas de interacción con el otro y de acción con el objeto, surge el interrogante ¿en este tipo de juego la bebé está jugando con sus poderes con los objetos o está jugando con sus poderes con las personas? ¡Está jugando con ambos! No nos inclinaríamos a dar preponderancia a ninguno de los dos dominios. En tanto explora el objeto puede experimentar cómo sus acciones producen efectos que repercuten en sí misma y puede también experimentar cómo repercuten en el otro, lo que constituye también una exploración del otro como ente susceptible de afectación. Además, puede ser afectada por los efectos que el otro, más experto, logra obtener de un objeto idéntico –otro sonajero, otra campanita u otra maraca-, aspecto asimétrico que este tipo de formatos aún conservan de uno de sus precursores evolutivos: el JST. En este sentido, los antecedentes del JFV pueden pensarse como formatos potencialmente triádicos.

El juego de imitaciones mutuas con los sonajeros es un juego que se ha repetido en sesiones posteriores en el período estudiado y en el que podemos detectar otro tipo de actividad por parte de la bebé.

Observación 33: A los 1;4(19) C tiene el sonajero en su mano derecha y lo agita cerca de su cabeza primero mirando a su mamá y luego mirando a S. S agarra el otro sonajero y comienza a agitarlo moviendo su brazo arriba-abajo y sumando un movimiento de cabeza en el mismo sentido y con el mismo pulso mientras vocaliza “Ehh!” a modo de arenga. C y S agitan los sonajeros solapando los efectos sonoros durante unos 4 segundos. C se detiene y gira su cuerpo hacia su madre, dándole el sonajero, su madre lo agarra y comienza a agitarlo moviendo el brazo arriba-abajo. C la mira agitándolo y rápidamente se gira y se dirige hacia S con la mirada fija en el sonajero que S sostiene en su mano. S le da el sonajero y C ahora mirando a su mamá, comienza a agitarlo con movimientos arriba-abajo amplios y fuertes. C y su mamá agitan los sonajeros de modo sincrónico durante unos 3 segundos.

En esta última observación identificamos cómo, a diferencia de la observación 32 en la que el motivo de juego es propuesto por el adulto, C propone el motivo de agitar los sonajeros mirando atentamente a su mamá y a S mientras realiza el motivo. En los antecedentes del JFV tipo II encontramos juegos que pueden ser tanto iniciados por el adulto como por la bebé, aunque pueden también detectarse aspectos del motivo tal como es elaborado o variado por el adulto que no pueden ser del todo acompañados por la bebé. Podemos ver también este rasgo en la observación 33: S propone una elaboración del motivo sumando movimientos de cabeza y vocalizaciones en sincronía con el movimiento de agitar los sonajeros, pero C responde con el motivo simple de agitar sonajeros. Además, como en otros juegos que hemos relatado en otras

observaciones de la presente sección, C puede ampliar el formato interactivo de juego para incluir a su mamá, proponiéndoles agitar los sonajeros juntas.

Se han identificado también en las sesiones 5 –a los 1;0(0)-, 6 –a los 1;0(20)-, 11 –a los 1;2(23)- y mayormente en las sesiones 16 –a los 1;5(15)- y 19 –a los 1;6(23)-, eventos de antecedentes del JFV tipo II en los que se puede observar una simetría mimética “completa” entre adulto y bebé, dado que son ciclos de imitaciones mutuas de motivos propuestos por C o por S en los que no hay aspectos del motivo de juego que estén presentes en la conducta adulta y que no estén siendo imitados por la bebé, pero dado que simplemente se repiten sin variaciones de parte del adulto o de parte de la bebé, no constituyen eventos de JFV propiamente dicho y hemos decidido incluirlos como formas de antecedentes del JFV tipo II. En la siguiente observación podemos ver un ejemplo de la sesión 11:

Observación 34: A los 1;2(23) C está sentada en el suelo de su hogar, al lado de ella están su mamá y S sentados también. C comienza a hacer un movimiento de vaivén adelante-atrás con el torso mientras vocaliza de modo sincrónico al movimiento, aumentando la intensidad cuando va hacia adelante y decreciendo cuando va a hacia atrás. Mientras se mueve lo mira atenta a S, quien sonríe y luego del tercer movimiento de C, S comienza a imitar el movimiento con vocalización. Repiten el motivo sonoro-kinético sin variaciones por unos 6 segundos.

La mimesis se logra a partir de la simetría en la forma abierta del movimiento de vaivén con sonido. Este emparejamiento en la forma abierta del movimiento conlleva necesariamente un emparejamiento en la pauta espacial (aspecto amodal de la conducta que podría ser instanciado con conductas abiertas distintas e involucrando diferentes modalidades sensoriales), que permite la emergencia de una forma vital compartida por ambos participantes del juego. Sin embargo, al no haber variaciones de éste u otros aspectos amodales de las conductas que, en consecuencia, comporten una manipulación de la forma vital compartida, consideramos que el foco, desde el punto de la bebé, no está en la forma vital, tal como ocurrirá posteriormente en el JFV propiamente dicho, sino en conservar con el adulto una experiencia mimética que se retroalimenta circularmente repetición a repetición. Así la experiencia solitaria de la reacción circular primaria, con el uso del propio cuerpo, se configura como una experiencia intersubjetiva en la reacción circular con el compañero de juego a partir de la mimesis.

Una de las acepciones del término mimesis es “presentación de sí” (Gebauer & Wulf, 1996), en este sentido, es como si los participantes del juego mimético se presentaran frente al otro con la consciencia intersubjetiva de que el otro, en tanto es responsivo a la forma de mi presentación mimetizándose con ella, es susceptible de comprender el carácter presentativo de mis conductas, ya sean con el propio cuerpo o con la inclusión de objetos que se presentan por sus efectos, en este caso, sonoros. Nótese que aquello del objeto que forma parte del foco del juego (para los juegos triádicos), es la forma general de los efectos sensibles que puede producir

el objeto en uno mismo y en el otro, más allá de la demostración o el reconocimiento de los usos convencionales del objeto: es decir, frente a la sonoridad del objeto del otro, presento la sonoridad del mío. Hay aquí un punto de potencial controversia que intentaremos responder en el capítulo 8 en la § 2.1.

1.3. Antecedentes del JFV tipo III: invertido

Los juegos antecedentes del JFV tipo III han sido tipificados basándonos en la “forma intermedia de juego 3” señalada por Bordoni y Español (2018) en su observación preliminar de los antecedentes del JFV en el segundo año de vida. Basándonos en dicha observación, hemos categorizado como tipo III a aquellos antecedentes del JFV constituidos por interacciones lúdicas adulto-bebé, en las que ante iniciativas interesantes del bebé (por ejemplo, movimientos o vocalizaciones repetitivas y placenteras), el adulto responde con distintas pautas de reciprocidad -sonrisa, mirada, contactos corporales, comentarios, etc.-, o con alguna acción específica, pero sin participar simétricamente en la elaboración estética de los comportamientos infantiles.

Se trata del subtipo de antecedentes del JFV con menor predominancia en el segundo año de vida: se trata sólo del 3.6% (7) del total de 139 eventos y el 4% (4' 3" 852 ms) del total de 1 h 41' 22" 332 ms de duración de todos los eventos simples y combinados de antecedentes del JFV observados de los 10 a los 24 meses. No es una forma cuantitativamente significativa de juego tomada por sí misma, aunque hay algunos aspectos cualitativos de relevancia para señalar.

En algunos pocos casos, este tipo de formato de juego sólo se presenta en su parte inicial, de “invitación” por parte de la bebé al adulto. Esto probablemente es así dado que, al responder el adulto con pautas sociales generales, la bebé no encuentra adecuada esa respuesta del adulto a su motivo propuesto. Si bien la respuesta social del adulto supone un nivel de responsividad a la conducta de la bebé, esta no es suficiente -a juzgar porque la bebé no continúa el juego-, muy probablemente por su falta de especificidad para resonar conjuntamente con el motivo propuesto. El juego no continúa, sino que se agota en un primer momento de iniciativa por parte de la bebé, es por ello que son eventos de duración muy breve. Por lo demás, esta detención del juego en la instancia de propuesta inicial puede suceder por fatiga, falta de concentración o por consolidación insuficiente de capacidades en curso de desarrollo para dirigir las interacciones en el juego. Se han observado sólo 3 casos a lo largo de todo el período estudiado y dado que no constituyen juegos con al menos 1 repetición del motivo, no fueron computados en el total de este tipo de antecedentes del JFV tipo III. No obstante, creemos que es de relevancia señalarlos dada la importancia que tiene para el desarrollo del JFV la construcción del rol activo de la bebé para proponer motivos e invitar al adulto a jugar.

En los escasos eventos de antecedentes del JFV tipo III que sí hemos computado (7), los juegos adquieren mayor duración. Probablemente porque las respuestas sociales generales del adulto sí resultan adecuadas para que la niña repita el motivo y el juego se prolongue. Tienen un formato de reacción circular social pero invertida: el bebé realiza un motivo sonoro y/o kinético, el adulto responde con pautas de reciprocidad general o con alguna acción específica (aunque sin participar activamente en la construcción del motivo que forma parte del juego), y el bebé repite la pauta. Se trata de juegos que siguen formatos ritualizados de interacción, como, por ejemplo, el juego de aparecer-desaparecer detrás de algún objeto que sirva de pantalla, que ocurrió en las sesiones 5, 7 y 13 y que relatamos en el capítulo 5 dedicado al código de observación. Estos tipos de juego, clásicamente documentados como *peek-a-boo* o *¿Dónde está el bebé?*, constituyen performances ritualizadas dirigidas al bebé (Español et al., 2022) que los adultos despliegan para atraer la atención y vincularse emocionalmente con el infante. Se trata de performances ritualizadas porque se basan en motivos culturalmente compartidos, no son puramente improvisados por el adulto. En cambio, en los antecedentes del JFV tipo III la bebé la que realiza la performance dirigiéndola al adulto, por ello es que consideramos caracterizarlos como antecedentes del JFV *invertidos*: la asimetría que otrora detentara el adulto, ahora se invierte en la relación y es la bebé la que dirige la acción con el adulto.

Otro de estos formatos ritualizados que constituyen a los antecedentes del JFV tipo III invertidos y que resultan de gran relevancia para el desarrollo de los antecedentes del JFV en general, tal como veremos a continuación, es el juego de hacer sonar un objeto sonoro seguido de respuestas sociales de ovación por parte de los adultos. En los juegos con el juguete del helicóptero silbador podemos rastrear la inversión de los roles que mencionamos y la apropiación, por parte de C, del formato ritualizado de interacción.

El helicóptero silbador es un juguete de goma que produce un silbido cuando se lo presiona. A diferencia de otros objetos sonoros como los sonajeros, las maracas y las campanitas que producen sonido con la aplicación de esquemas de dominio general como agitar o golpear, el helicóptero requiere la aplicación de un esquema específico de presión, con una forma adecuada y una fuerza suficiente, para que efectivamente se produzca el efecto sonoro del silbido. Desde que se le mostró ese juguete a los 0;10(25), resultó un desafío para C la consolidación de dicho esquema de presión específico. Inicialmente, C al agarrar el helicóptero no lograba hacerlo silbar, sino que el efecto del silbido lo pudo percibir a partir de la acción de los adultos o de su hermano mayor con el juguete. Las demostraciones del uso del helicóptero que realizaban los adultos a menudo tenían lugar en el curso de juegos antecedentes del JFV.

Observación 35: A los 0;11(3) C está a upa de su mamá, la cual está parada en el living de su hogar. S está sentado en el suelo con las piernas cruzadas y levantando en alto el helicóptero de juguete lo

hace sonar alterando entre la mano izquierda y la derecha tres veces en cada mano, ante la mirada expectante de C. La mamá comienza a hacer un movimiento de acercamiento y alejamiento de C hacia S al tiempo que S levanta la mano y aproxima el juguete mientras lo hace sonar. En cuanto el helicóptero está al alcance de la mano de C, ella intenta agarrarlo, pero fracasa en cuanto la madre la aleja nuevamente. S comenta los intentos de C “¡Ay que te agarro, que te agarro!”. El movimiento de vaivén de acercamiento-alejamiento del helicóptero haciéndolo sonar se repite 5 veces hasta que C logra agarrar el helicóptero y lo tira al suelo. Los adultos responden entonando la caída con “Uhh”. S vuelve a agarrar el helicóptero y vuelven a repetir 5 veces el ciclo de vaivén de acercamiento-alejamiento con movimiento de sostén de la madre. Al quinto intento C agarra el helicóptero y lo vuelve a tirar con fuerza al piso. Los adultos vuelven a entonar con “¡Uh! ¡Al piso!”. S vuelve a agarrar el helicóptero por segunda vez y vuelven a repetir el movimiento de vaivén con sostén de la madre. La madre introduce variaciones de la velocidad y de la distancia recorrida y el ciclo lo repite nueve veces.

En la observación se puede ver un claro ejemplo de un juego antecedente del JFV tipo I, en el que, a diferencia del JST, la bebé no responde con conductas sociales generales sino con una acción específica que forma parte del juego, la de intentar agarrar el juguete cuando la trayectoria de éste queda a su alcance y la de devolverlo tirándolo al suelo una vez que logró tomarlo. Pero no llega a participar de modo simétrico con los adultos en la construcción del motivo de movimiento de vaivén acercamiento-alejamiento, con sonidos repetidos en los momentos de cercanía, que es el foco del juego o en sus repeticiones variadas de velocidad y de distancia recorridas, sino que son todos aspectos de la interacción manipulados por los adultos.

En la siguiente observación podemos ver otro juego con el helicóptero silbador en el que hay una mayor simetría en las interacciones adulto-bebé y constituye un ejemplo de otro de los subtipos de antecedentes del JFV:

Observación 36: A los 1;1(17) C está recostada en el puf del living de su hogar, su mamá y su hermano mayor están presentes. S le muestra a C el helicóptero de juguete y lo hace sonar repetidas veces estirando su mano hacia C. S, sin hacer un ritmo claro, hace sonidos de a tres e intercala con sonidos de a uno. C comienza a prestarle atención y luego de que S hace un sonido con el brazo bien estirado hacia C, ella le responde entonando el silbido del helicóptero con una única vocalización muy aguda y de la misma duración. S vuelve a repetir el silbido y C le responde nuevamente con una vocalización aguda de la misma duración.

En la observación 36 podemos ver un antecedente del JFV tipo II, constituido por un motivo propuesto por el adulto que es imitado vocalmente por la bebé en sus aspectos de altura y duración, aunque sin restituir la cantidad de ataques sonoros (o *rate*) que componen el motivo del adulto. La estructura del juego consiste en la presentación del motivo y una sola repetición sin variaciones, organizados temporalmente en alternancia de turnos entre S y C.

En la siguiente observación podemos ver un paso importante dado por C en el uso del helicóptero para interactuar con los adultos en otro caso de antecedentes del JFV:

Observación 37: A los 1;2(14) C está sosteniendo una tacita de juguete en el patio de su hogar en compañía de su papá y S. Su papá le muestra el helicóptero de juguete haciéndolo sonar repetidas veces de modo animada. C agarra el helicóptero sin que su papá lo suelte y éste comienza nuevamente a hacerlo sonar repetidas veces mientras que C también lo sostiene. C le quita el

helicóptero y lo aprieta mirando a S atentamente quien la anima a continuar diciendo “Muy bien...”. C tira la tacita para sostener el helicóptero con ambas manos. Cuando acomoda el agarre, C hace sonar débilmente el helicóptero, pero parece no notarlo; S y su papá comentan “¡Ahí está... muy bien!” en tono más agudo. C presiona con ambas manos el helicóptero y lo hace sonar ahora de modo fuerte y claro. S y su papá estallan al unísono: “Muy bien!”. Al escucharlos, C sonríe y levanta su mirada del helicóptero para mirar a S con una amplia expresión de júbilo que la hace brincar en su lugar. S aplaude y repite “¡Muy bien!!”. Hace sonar el juguete una vez más y los adultos vuelven a ovacionar y comentar la acción. C ríe y sosteniendo el helicóptero vuelve a apretar sin tener resultado. Su papá la alienta diciendo “¡Fuerza!” y S comenta “¡Dale! ¡Dale!” con tono agudo haciendo con ambas manos el gesto de apretar en el aire. C ríe gritando de excitación y los adultos entonan este grito. C aprieta una vez más sin obtener resultado y grita agudamente en el momento de mayor presión, donde se esperaría que suene el juguete. Los adultos ovacionan el intento con vocalizaciones y aplausos. C vuelve a presionar repetidas veces el helicóptero estirando sus brazos hacia S y brincando cuando obtiene resultado. Los adultos ovacionan cada intento. C baila en su lugar y vocaliza excitada. El mismo ciclo de hacer sonar el helicóptero con la respuesta de los adultos se repite dos veces. En el tercer intento C no logra hacerlo sonar, pero vocaliza imitando el sonido del helicóptero y sin dejar de mirar a S, tira inmediatamente el helicóptero y comienza a ovacionar con aplausos -junto a S y su papá- y vocalizando ahora un sonido similar a “Bieeen”. C, mirando a S, amaga con aplaudir nuevamente, pero se detiene para volver a levantar el helicóptero y hacerlo sonar, su papá ovaciona y C aplaude mirando a S quien responde aplaudiendo.

En la observación 37 vemos un ejemplo de los antecedentes del JFV tipo III dentro de nuestra categorización. Si bien el motivo consiste en hacer sonar el helicóptero y ello fue inicialmente realizado por el papá, el formato propiamente dicho de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación” que es el foco del juego no se consolida sino hasta que la bebé logra hacer sonar el helicóptero. Este ejemplo muestra el nacimiento de una nueva conducta lúdica: un esquema que aún no se dominaba por completo, como lo es hacer sonar el helicóptero, se consolida en el repertorio de C con una maestría más o menos lograda en la obtención de los resultados deseados y puede rápidamente repetirlo por puro placer funcional. Este dominio de la repetición funcional de un cuadro sensoriomotor con un objeto se consolida en el contexto de un formato lúdico interactivo, antecedente del JFV. Este formato es un esquema interactivo que también se encuentra en desarrollo, dado que la forma “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación” no se consolida sino hacia el final de la secuencia de juego con el helicóptero: a medida que C repetía los intentos iba dejando una pausa cada vez más marcada para el ovación de los adultos, para finalmente en las últimas dos repeticiones dejar de lado el helicóptero inmediatamente después de hacerlo sonar y sumarse a ovacionar aplaudiendo con los adultos. Esta secuencia consolidada de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación” ha vuelto a aparecer en sesiones posteriores con el uso de helicóptero, por ejemplo, en la sesión 19 a los 1;6(23). Asimismo, el formato de realizar una conducta con un motivo particular y recibir la ovación con vocalizaciones jubilosas y/o copiosos aplausos de parte de los adultos, ovación a la que a menudo C se suma también, aparece, como hemos señalado, con muy variados objetos o sin ellos y con motivos sonoros y/o kinéticos diferentes a lo largo del período estudiado. Sin embargo, es un formato que aparece de modo aislado sólo excepcionalmente durante el segundo

año de vida. Por el contrario, sí fue observado que muy a menudo este formato ritualizado de interacción se inserta en el curso de ciclos de imitaciones mutuas de motivos sonoros o sonoro/kinéticos, es decir, al interior de juegos miméticos (antecedentes tipo II). Por ejemplo:

Observación 38: A los 0;11(9), C está con S y su papá, sentados en el suelo en su hogar. Luego de que S y su papá le canten el feliz cumpleaños y aplaudan entre los tres al final de la canción, S le muestra los sonajeros y los agita con un movimiento rápido de muñeca. C lo mira y agita su mano derecha cerca de su cabeza imitando el movimiento de agitar los sonajeros con la mano vacía. S sigue agitando los sonajeros y vocaliza “¡Eehh!” jubiloso. S le alcanza un sonajero a C y ella lo muestra en alto antes de comenzar a agitarlo. S y C agitan los sonajeros solapando la duración de los efectos. C detiene el movimiento y sin soltar el sonajero aplaude. S y su papá se suman a aplaudir y vocalizan “¡Ehh!” ovacionando. C vuelve su atención al sonajero y lo vuelve a agitar mostrándoselo a S, quien agita el sonajero con C agregándole un ritmo. C agita el sonajero sin ritmo. Vuelven a ovacionar todos al finalizar.

Como se puede apreciar en la observación 38, adulto y bebé comparten un motivo de agitar los sonajeros de manera solapada, sin alternancia de turnos clara. Cuando S le muestra los sonajeros presentando el motivo de agitar los sonajeros, C le responde moviendo su mano en el aire imitando el movimiento que usualmente realizan, tanto ella como el adulto. Esta imitación podemos interpretarla, de modo análogo a los gestos de reconocimiento del uso convencional de los objetos (Piaget, 1959/2012; McCune & Agayoff, 2002; Español, 2004), como la comprensión de la niña del juego mimético que propone S y que ha jugado previamente con él y los sonajeros. Al final de la realización del motivo, C vuelve a aplaudir tal como se aplaudió al inicio de la secuencia interactiva -luego de que los adultos le cantaran el feliz cumpleaños-, lo cual señala la apropiación de C del formato ritualizado de juego de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación”. En este caso y tal como ha ocurrido en muchos otros, dicho formato funciona como organizador que marca el final de un ciclo de imitaciones mutuas y cualifica la experiencia interactiva consumada con la ovación de los participantes que se regocijan por lo gozoso de aquello recientemente compartido, dando lugar también al comienzo de un nuevo ciclo de imitaciones mutuas. En este sentido, el formato ritualizado de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación” funciona como organizador escandiendo la continuidad de las imitaciones solapadas temporalmente y separándolas así en “paquetes”, elementos discretos acerca de los cuales, como causa y también como efecto de la discretización, puede asignárseles un significado compartido, expresado en la ovación, gracias a la recursividad que se establece en la organización iterativa y secuenciada de la temporalidad interactiva.

Como explicábamos más arriba, la aparición de este formato ritualizado ha ocurrido mayormente de modo integral con eventos de antecedentes del JFV tipo II, así como también de antecedentes tipo IV, sobre los cuales profundizaremos más adelante. De modo que fueron categorizados como eventos de juego de éstos últimos dos subtipos, según corresponda con sus definiciones, otorgando así, al criterio de categorización, una mayor prioridad al aspecto

mimético que a la presencia del formato ritualizado. Esta decisión metodológica fue motivada por el hecho de que casi siempre C se ha sumado a la ovación que le dirigen los adultos como respuesta a su propia ejecución de motivos sonoros y/o kinéticos, tal como señalamos en las observaciones del juego con el helicóptero silbador y del juego con los sonajeros, por lo que allí también encontramos un aspecto de imitación que se agrega a los ciclos de imitaciones mutuas. Esta decisión metodológica redundó en una muy baja frecuencia y duración total de los eventos de antecedentes del JFV tipo III a lo largo del segundo año de vida.

1.4. Antecedentes del JFV tipo IV: con incipiente variación

La categoría de antecedentes del JFV tipo IV describe aquellos ciclos de imitaciones en los que se puede distinguir una incipiente variación del motivo por parte de C. Se trata de variaciones incipientes, por ello consideramos adecuado diferenciarlas de las variaciones intencionadas de las formas vitales (en adelante FV) que constituyen al JFV propiamente dicho. La variación propuesta por C no recae intencionalmente en la FV del motivo compartido con el adulto, sino que constituye un cambio de la forma abierta del motivo, con continuidad en el marco intersubjetivo de atención conjunta al juego, más que la variación de la FV que emerge del motivo previo. Pueden verse semejanzas con las conductas de prueba que realizan los bebés cuando toman consciencia de que los están imitando: la intensa atención mutua o conjunta con el adulto, que alterna entre su rostro y sus movimientos de extremidades, o entre el rostro y su acción con el objeto, para los juegos triádicos, con una expresión expectante y de cierto suspenso al momento de modificar la pauta a la espera de la respuesta del adulto, como si el bebé anticipase que el adulto modificará sus reacciones imitativas a medida que modifique sus propias conductas. Por ejemplo,

Observación 39: A los 1;2(14) C está sentada a upa de su papá, quien está sentado en el suelo del patio. S le muestra a C el helicóptero de goma y lo hace sonar repetidas veces comentando “¿Quién sabe hacer esto?”. C le responde con una vocalización aguda similar a la del helicóptero, aunque de mayor duración. S le responde imitando la vocalización en tono y duración. En alternancia de turnos C vuelve a vocalizar y S le responde. C comienza a vocalizar nuevamente, pero se detiene mirando a S, se incorpora y, sin dejar de mirarlo, se acerca a él, vocalizando ahora con un motivo vocal típico “Ah-ahá-ahá” que repite mientras hace un baile brincando en su lugar de modo solapado con sus vocalizaciones. S vuelve a mostrarle el helicóptero, pero C sigue con su baile y vocalizando. S le responde vocalizando de modo agudo el motivo “Ah-ahá-ahá” y moviendo su cabeza y torso de modo sincrónico al sonido. C repite “Ah-ahá-ahá” con el mismo movimiento y S responde nuevamente vocalizando el mismo motivo y moviendo la cabeza.

En la observación 39 podemos apreciar un caso de antecedentes del JFV tipo IV en el que, en un ciclo de imitaciones mutuas vocales entre S y C, disparadas por el sonido del helicóptero silbador, la bebé propone un cambio de motivo, que no comparte con el motivo que estaban imitando con S más que la modalidad vocal. El cambio que propone C lo realiza mientras mira intensamente al adulto e incluso se incorpora y se acerca a él antes de consumir completamente

el cambio de motivo: de hecho, comienza a vocalizar el nuevo motivo, pero se detiene para acercarse a S con quien estaban compartiendo un juego de imitaciones mutuas. Es decir que no hay solución de continuidad en el marco intersubjetivo del juego, sino que por el contrario se observa una intensificación por parte de C de los aspectos de sus conductas que pueden redundar en una mayor saliencia para la percepción de S: se incorpora, se acerca y lo mira expectante esperando que el adulto haga lo propio. El adulto no comprende a la primera este cambio de motivo e insiste con el primer motivo que estaban compartiendo, aunque lo abandona al identificar que el cambio de motivo realizado por C no es negociable para seguir jugando. La propuesta de C es un cambio de motivo hacia un motivo que domina mejor constituido por una vocalización recurrente que es muy frecuente en su vida diaria como es el “Ah-ahá-ahá”, al cual nos dedicaremos más adelante.

En los antecedentes Tipo IV también fueron categorizados los eventos en los que la variación propuesta por C puede recaer en algún aspecto dinámico del sonido o el movimiento, pero, por su carácter tímido o torpe o por su corta duración o ausencia de sistematicidad en la variación del motivo, no queda claro si es una variación fortuita o si es intencionada por parte de C. Por ejemplo,

Observación 40: A los 1;3(26) C está con S y su papá, sentados en el suelo del patio. C tiene un sonajero en la mano y se lo muestra a S, S le muestra a C el otro sonajero mientras lo agita. C se acerca a S con su brazo estirado sosteniendo el sonajero y lo agita frente a S. S también estira su mano agitando el sonajero y C continúa agitándolo ahora colisionando su sonajero con el sonajero de S. S dice “¡Ehh, se chocan!” y continúan unos 3 segundos agitando los sonajeros y chocándolos con movimientos arriba-abajo. C, agitando el sonajero, se acerca a su papá para mostrarle. Luego vuelve a mirar a S quien otra vez repite el movimiento de agitar el sonajero batiendo su brazo arriba-abajo. C se acerca a S extendiendo el brazo que sostiene el sonajero hasta que hace contacto con el sonajero que sostiene S con su brazo también extendido. Ambos comienzan a agitarlos chocándolos mientras S dice “¡Eh! ¡Choque, choque!”. Los chocan durante unos 18 segundos con una breve pausa en el medio. Primero chocan los sonajeros con movimientos sutiles y ligeros, luego C comienza a hacer movimientos circulares algo desorganizados de brazo con una mayor amplitud, S la imita.

Como se puede ver en la descripción del juego, la bebé realiza variaciones en el patrón espacial del motivo kinético con el sonajero, pero estas variaciones, a juzgar por la torpeza con la que las realiza, parecen fortuitas, no hay indicadores claros en la conducta de C que indiquen la intencionalidad de variar el motivo.

Los antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación son el subtipo de antecedentes del JFV que ocupa el tercer puesto en la predominancia en términos de frecuencia (luego de los antecedentes tipo II y tipo I): representan el 12.95% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. Con respecto a la duración, los antecedentes del JFV tipo IV ocupan el segundo puesto en la escala de predominancia (después de los antecedentes del JFV tipo II): representan el 13.03% del total de 1 h 41' 22" 332 ms de

duración total de los eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. Además, del total de 18 eventos de antecedentes del JFV tipo IV, el 72.22% incluye el uso de objetos, es decir, que constituyen juegos basados en interacciones triádicas como el ejemplo del juego con los sonajeros que detallamos en la observación 40. De dicho total, el 69.23% corresponde a formas simples de antecedentes del JFV tipo IV y el 30.77% restante a formas combinadas con juego sensoriomotor y con juego funcional.

En los antecedentes tipo IV se identifica una prolongación de la vocación mimética que caracteriza a los antecedentes tipo II, dado que en ambos tipos de antecedentes la bebé y el adulto buscan conservar una experiencia mimética con el otro a partir del emparejamiento de la forma abierta de las conductas, pero en los antecedentes tipo IV se habilita un nuevo campo de emparejamientos de las conductas recíprocas en tanto la bebé experimenta activamente con cambios de motivos sonoros y/o kinéticos. En principio, esta interpretación, que señala una prolongación de los antecedentes del JFV tipo II en la forma de antecedentes del JFV tipo IV, tiene también un asidero en los resultados cuantitativos que hemos obtenido. Con respecto a la duración, el 70.36% de la duración total de los antecedentes del JFV tipo II se ubica en el 1er tercio y el 27.79% en el 2do tercio; mientras que el 35.57% de la duración total de los antecedentes del JFV tipo IV se ubica en el 1er tercio y el 68.86% en el 2do tercio.

Asimismo, en los eventos de antecedentes del JFV tipo IV en los que no reconocimos cambios de motivo sino variantes no intencionadas, fortuitas, de un motivo previo, interpretamos también una prolongación de la vocación mimética y nuevamente, los resultados cuantitativos ofrecen asidero a dicha interpretación. En la figura 26 Se muestran las frecuencias de ambos tipos de antecedentes “con vocación mimética” en sus formas simples, sin combinación con otras formas de juego presentes en el período.

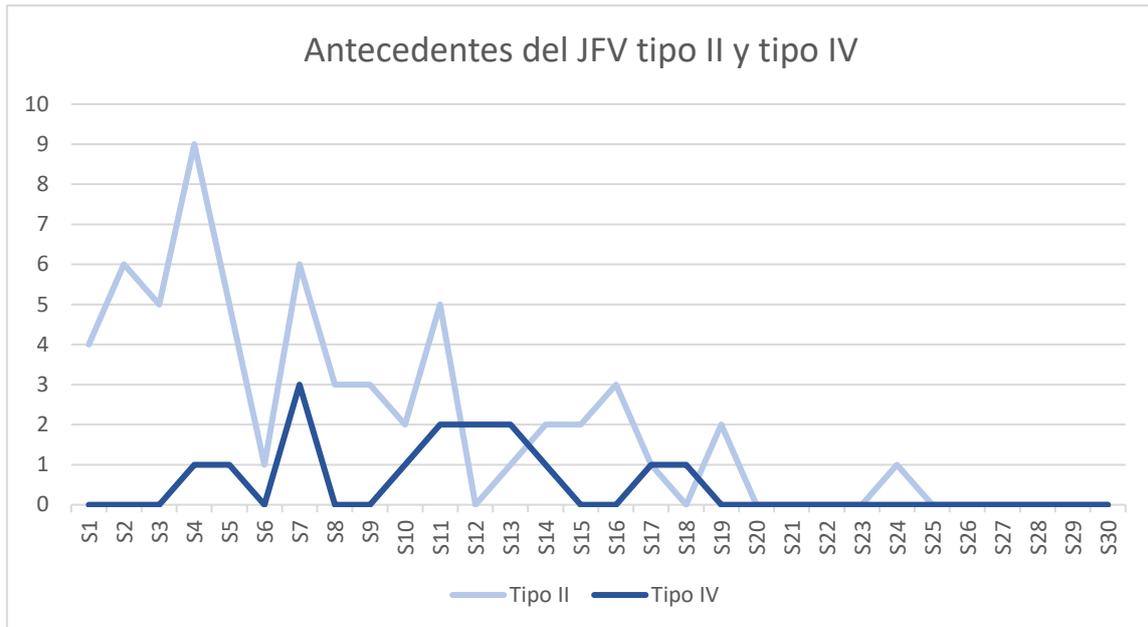


Figura 26. Gráfico con las distribuciones por sesión de los eventos de antecedentes del JFV tipo II mimético y antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación.

Como se observa en la figura 26, los antecedentes del JFV tipo II se distribuyen predominantemente de la sesión 1 –a los 0;10(12)-, a la sesión 19 -a los 1;6(23), alcanzando el pico máximo de 9 eventos en la sesión 4 –a los 0;11(17)-, un segundo pico de 6 eventos en la sesión 7 –a los 1;1(5)- y un tercer pico de 5 eventos en la sesión 11 –a los 1;2(23)-. Por su parte, los antecedentes del JFV tipo IV se distribuyen predominantemente de la sesión 4 –a los 0;11(17)- hasta la sesión 18 -a los 1;7(27)-, alcanzando un pico máximo de 3 en la sesión 7 –a los 1;1(5)- y un amesetamiento en el valor de 2 desde la sesión 11 hasta la 13 inclusive. Este patrón de cambio en el que los picos en la frecuencia de los antecedentes del JFV tipo II son concomitantes temporalmente con el ascenso (sesión 4), con el pico máximo (sesión 7) y el amesetamiento (sesión 11) de los antecedentes del JFV tipo IV sugiere que la acumulación de eventos de antecedentes del JFV tipo II en un determinado período de tiempo, permiten la apertura de nuevos posibles en las pautas de interacción, nuevos caminos no planificados o anticipados de antemano que conducen al “encuentro” con las variantes fortuitas constituyendo una auténtica epigénesis –en el sentido de que la forma de las estructuras se construye literalmente por el proceso de construcción en sí mismo, y no se especifica en algún conjunto completo de instrucciones preexistente, diseño o plan (van Geert, 2003)-. Gracias a una mayor soltura por parte de C en la ejecución de los esquemas sensoriomotores. Esta lectura es coherente con lo que propone Bergen (2018), desde la teoría de los sistemas dinámicos no-lineales, respecto del juego sensoriomotor que explicamos en el capítulo 2: puede pensarse como un sistema dinámico con la propiedad de apertura a los intercambios con sistemas más grandes que guían el desarrollo de patrones emergentes auto-organizados.

Si bien estas variaciones no son intencionadas y por lo tanto no podemos afirmar la presencia de un proceso consciente como regulador de las variaciones introducidas en el juego, no ocurre lo mismo con los eventos de antecedentes del JFV que suponen un cambio de motivo más que una variación de un motivo previo, dado que allí identificamos una forma de “puesta a prueba” lúdica del alcance de la mimesis con el adulto, en el que la bebé activamente y en un marco de intensa atención mutua o conjunta (según se trate de interacciones diádicas o triádicas) introduce un nuevo motivo y queda expectante a que el adulto haga lo propio con sus sonidos y/o movimientos. Basándonos en el supuesto de que una mayor regulación consciente de las conductas conlleva la posibilidad de sostener el foco de atención por más tiempo en una determinada situación, lo cual aplica al sostenimiento de una pauta de juego, deberíamos encontrar un incremento en la duración promedio de los eventos de antecedentes del JFV tipo IV respecto de los antecedentes del JFV tipo II. En efecto, nuevamente los resultados cuantitativos proporcionan un asidero a esta interpretación evolutiva: la duración promedio por evento de antecedentes del JFV tipo II es de 35'' 101 ms y se mantiene relativamente estable a lo largo del período estudiado (en el 1er tercio es de 35'' 767 ms, en el 2do tercio de 33'' 251 ms y en el 3er tercio de 35'' 369 ms), mientras que la duración promedio por evento de antecedentes del JFV tipo IV es de 42'' 867 ms en todo el período estudiado y se observa un patrón de incremento de la duración promedio entre el 1er y el 2do tercio: de 36'' 507 ms pasa a 47'' 108 ms. Esta interpretación también obtiene fundamento desde el supuesto de que una mayor regulación consciente es causa y, a la vez, efecto, de un sostenimiento más prolongado en el tiempo de marcos de atención conjunta en interacciones triádicas: una vez más, los resultados cuantitativos abonan esta lectura dado que mientras el 65.82% de los antecedentes del JFV tipo II incluye objetos, observamos que es el 72.22% de los eventos de antecedentes del JFV tipo IV que incluyen objetos.

En suma, perdura en los antecedentes del JFV tipo IV la vocación mimética o “presentación de sí” frente al otro propia de los antecedentes del JFV tipo II, y se complejiza en la apertura de nuevos posibles habilitados por la misma trayectoria epigenética de las estructuras socio-cognoscitivas en tanto sistemas auto-organizados, así como también en la construcción consciente de variantes en la forma abierta de los sonidos y/o movimientos: “presento así y también así”. En ambos tipos de antecedentes, la bebé busca conservar una experiencia mimética con el otro a partir del emparejamiento de la forma abierta de las conductas, sólo que en los antecedentes del JFV tipo IV extiende esta vocación mimética “poniendo a prueba” la capacidad del adulto de percibir los cambios y actuar en consecuencia.

1.5. Antecedentes del JFV tipo V: fugaz

Los juegos antecedentes del JFV tipo V incluyen aquellas interacciones lúdicas entre el adulto y la bebé con ciclos de imitaciones mutuas o entonamientos afectivos mutuos en los que el adulto y la bebé participan simétricamente en la elaboración del motivo sonoro y/o kinético que es foco del juego y en su variación, pero no hay suficientes repeticiones del motivo para constituir un evento de JFV propiamente dicho. Recordemos que un rasgo propio de la definición operacional de JFV que asumimos en este estudio requiere como mínimo dos repeticiones con variación del motivo. De aquí su caracterización como *fugaz*: posee el promedio de duración por evento, 24'' 798 ms, más bajo de todos los subtipos de antecedentes del JFV e inclusive de todas las formas simples y combinadas de juego observadas de los 10 a los 24 meses de la bebé. La fugacidad del mismo puede deberse a distintos motivos, como desinterés, fatiga, distracción o también por una falta de consolidación de las estructuras socio-cognoscitivas que posibilitan su ejecución por puro placer funcional, o bien por un conjunto de estos motivos.

Los antecedentes del JFV tipo V fugaz son el subtipo de antecedentes del JFV que ocupa el anteúltimo puesto en la escala de predominancia en términos de frecuencia (luego de los antecedentes tipo II, tipo I y tipo IV, superando sólo a los antecedentes tipo III): representan el 9.35% del total acumulado de 139 eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV. Con respecto a la duración total, como anticipamos, los antecedentes del JFV tipo V ocupan el último puesto en la escala de predominancia: representan sólo el 7.17% del total de 1 h 41' 22'' 332 ms de duración total de los eventos de formas simples y combinadas de antecedentes del JFV; esto no debería sorprendernos en tanto se trata de una forma de juego de muy corta duración por evento.

La baja frecuencia de este tipo de antecedentes del JFV, así como también su trayectoria evolutiva nos sugiere algunas hipótesis interpretativas de su rol en el desarrollo del JFV. En la figura 27, se muestran las frecuencias del JFV y de los antecedentes del JFV tipo V fugaz en sus formas simples, sin combinación con otras formas de juego presentes en el período.

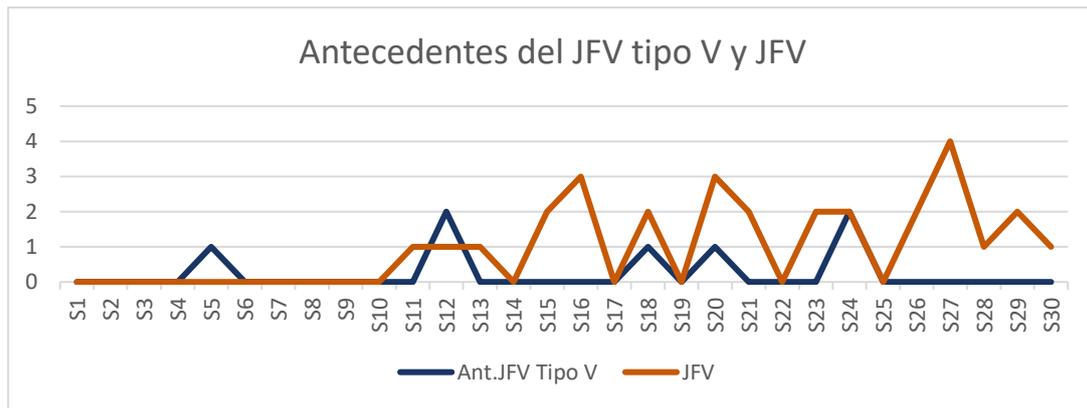


Figura 27. Gráfico con las distribuciones por sesión de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo V fugaz y de JFV.

Como se puede apreciar en la figura 27 los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo V se distribuyen en las sesiones 5 -a los 1;0(0)-, 12, 18, 20 y 24 -a los 1;9(0)-, alcanzando un pico de frecuencia (2 eventos) en la sesión 12 -a los 1;3(6)- y otro pico (2 eventos) en la sesión 24 -a los 1;9(0)-. Por su parte, las formas simples de JFV se distribuyen de la sesión 11 -a los 1;2(23)- hasta la sesión 30 -a los 1;11(27)-, con excepción de las sesiones 14, 17, 19, 22 y 25, alcanzando el pico máximo de frecuencia (4 eventos) en la sesión 27 -a los 1;10(15)-. Recordemos, además, que la primera forma de JFV observada en el desarrollo de C fue de JFV improvisado combinado con juego sensoriomotor a los 1;1(17), en desacuerdo con lo postulado por nuestra hipótesis a) de la secuencia simple-combinado, aspecto sobre el cual nos detendremos en el capítulo 8. El hecho de que el primer evento de antecedentes del JFV tipo V ocurra aproximadamente 1 mes y $\frac{1}{2}$ antes de la primera forma combinada de JFV con juego sensoriomotor y 2 meses y $\frac{1}{2}$ antes de la primera aparición de la primera forma simple de JFV y considerando que lo único que los diferencia es la cantidad de repeticiones de los motivos (lo que redundará en una menor duración del evento de antecedentes del JFV tipo V), sugeriremos que los antecedentes del JFV tipo V constituyen un primer destello de un nuevo modo de organización de los sistemas interactivos que posibilita un nivel de equilibración de mayor complejidad.

En este sentido, el sistema interactivo que caracteriza al JFV constituiría lo que, en la perspectiva de sistemas dinámicos del desarrollo, se denomina como *atractor*, es decir, el estado de equilibrio al que los sistemas “*evolucionan espontáneamente como consecuencia de los principios dinámicos subyacentes que rigen su comportamiento*” (van Geert, 2003). Desde este prisma, los antecedentes tipo V son la manifestación, en una dinámica no lineal de desarrollo, de los primeros destellos de este nuevo estado de equilibración al que tienden los sistemas interactivos que se repiten por puro placer funcional en el juego. Al ser una forma novedosa no contenida en las formas precedentes, inicialmente la equilibración es inestable, por ello

encontramos eventos aislados de antecedentes, como en la sesión 5, antes de que el sistema interactivo que posibilita al JFV, en tanto *atractor*, funcione de modo estable. En este sentido, se trata de un desplazamiento del equilibrio de los sistemas que no alcanza a consolidarse como un modo estable de interacción.

De hecho, luego de este primer destello en la sesión 5, los eventos de antecedentes del JFV tipo V se acumulan predominantemente en un período contemporáneo al ascenso paulatino de la frecuencia de JFV. Las formas simples de JFV hacen su aparición y su frecuencia se ameseta en un 1 evento por sesión durante las sesiones 11, 12 y 13, meseta que es simultánea al primer pico de frecuencia de los antecedentes del JFV tipo V (sesión 11). Luego, de las sesiones 11 a 24 observamos la presencia simultánea de ambas categorías de juego con una predominancia creciente de los eventos de JFV por sobre los de antecedentes del JFV tipo V. Esto abona la idea de que se trata de un mismo atractor que inicialmente funciona en un equilibrio inestable, posibilitando juegos interactivos en donde se repiten y varían motivos sonoros y/o kinéticos pero sin llegar a dos o más repeticiones en algunos casos (sesiones 12, 18, 20 y 24) y en otros casos superando las dos repeticiones (sesiones 11, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 23 y 24), hasta que el sistema se estabiliza en el nuevo nivel de complejidad: los antecedentes del JFV tipo V desaparecen del repertorio conductual de C luego de la sesión 24 y la frecuencia de los eventos de JFV ascienden hasta alcanzar un pico en la sesión 27.

Esta lectura podemos acreditarla además con la observación de la trayectoria evolutiva de las formas simples y combinadas acumuladas. En la figura 28 se muestran las frecuencias de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo V y de JFV.

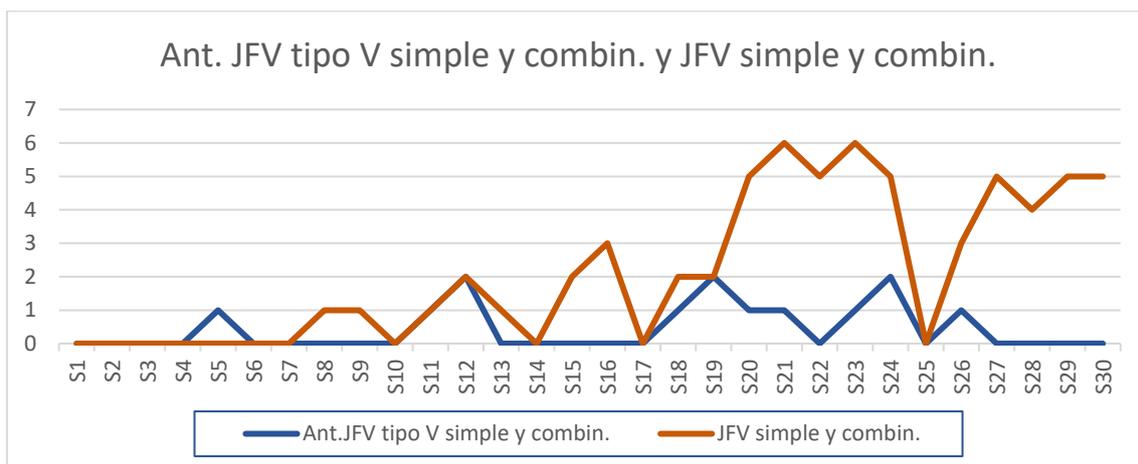


Figura 28. Gráfico con las distribuciones por sesión de los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo V fugaz y de JFV.

Luego de la primera aparición aislada en la sesión 5 de la primera forma simple de antecedentes del JFV tipo V, sobre la que nos hemos referido más arriba: (i) los picos de frecuencia de antecedentes del JFV tipo V en sesiones 12, 19 y 24, son sincrónicos a picos de

frecuencia del JFV que en la sesión 12 igualan a los antecedentes del JFV tipo V; (ii) de la sesión 19 a la 24 alcanzan picos mucho más pronunciados que los que observamos considerando únicamente la trayectoria de las formas simples y coinciden con picos mucho más pronunciados de la frecuencia del JFV; y (iii) en las sesiones siguientes, con la excepción de la sesión 25 donde no se han observado eventos de ninguna de las dos categorías, los eventos simples y combinados de JFV se mantienen en magnitudes que casi triplican a las alcanzadas por los picos más altos de la frecuencia acumulada de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo V en todo el segundo año de vida. Estas trayectorias abonan nuestra conceptualización de que los sistemas interactivos que posibilitan el JFV constituyen un atractor hacia un nivel de equilibración de mayor complejidad, del que los antecedentes del JFV tipo V son los primeros destellos en el desarrollo ontogenético y constituyen la manifestación de un período de equilibrio inestable del nuevo atractor que podemos circunscribir de los 1;2(23) -sesión 11- a los 1;9(0) –sesión 24- y particularmente de los 1;6(5) -sesión 18- a los 1;9(0) –sesión 24-.

Luego de este período de equilibrio inestable, los eventos de antecedentes del JFV tipo V desaparecen y la frecuencia de las formas simples y combinadas acumuladas de JFV permanece dentro del rango de su nivel más alto alcanzado desde su aparición, entre los 4 y 6 eventos por sesión, hasta la finalización del período estudiado a los 1;11(27). En consonancia con lo que podemos anticipar desde nuestra conceptualización del sistema interactivo que posibilita el JFV como un atractor hacia un nivel de equilibrio de mayor complejidad, esta tendencia del JFV, según Español et al. (2014) continúa en ascenso durante el tercer año de vida hasta casi igualar la frecuencia del juego de ficción.

Finalmente, esta lectura podemos fundamentarla también si observamos la duración de ambas formas de juego. En la figura 29 se muestra la distribución de la duración total de los antecedentes del JFV y del JFV de los 10 a los 24 meses de la bebé.

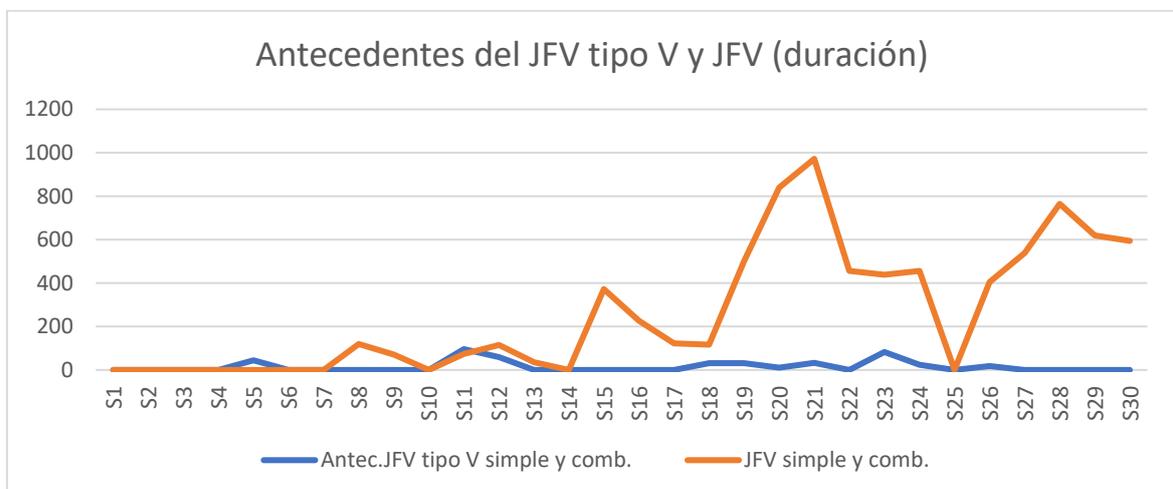


Figura 28. Gráfico con las distribuciones por sesión de la duración total, medida en segundos, de los eventos de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo V fugaz y de JFV.

Como se aprecia en la figura 28, mientras que hasta la sesión 12 los antecedentes del JFV tipo V y los eventos de JFV poseen una duración total similar, a partir de la sesión 15 y más aún de la sesión 19 los eventos de JFV alcanzan hasta quintuplicar su duración total, mientras que los de antecedentes del JFV tipo V muestran un patrón de descenso discontinuo. Esto señala que, a partir de la frecuencia, pero más aún a partir de la duración de los juegos es evidente cómo el JFV constituye la manifestación de un funcionamiento equilibrado en los sistemas interactivos que posibilita la construcción de más juegos y más extensos, cuyos primeros destellos están constituidos por los antecedentes del JFV tipo V y

2. Una trayectoria evolutiva emergente desde la perspectiva de los sistemas dinámicos.

Luego de un análisis pormenorizado de cada tipo de antecedentes del JFV es necesario profundizar en una perspectiva evolutiva de conjunto. Señalamos que el JST, cuna de todos los juegos junto con el juego sensoriomotor, es la forma más temprana de juego que comparte con las artes temporales la manipulación de las FV, aunque en el JST es el adulto el que manipula las FV y el bebé participa con respuestas sociales generales. Se ha planteado que el JFV es el eslabón que conecta al JST con las artes temporales en tanto implica que el bebé manipule activamente las FV en interacción con el adulto.

Hemos sugerido que el JFV constituye la manifestación en el campo lúdico de un atractor de los sistemas interactivos en tanto constituye el estado de equilibración al que tienden espontáneamente dichos sistemas a consecuencia del funcionamiento de los principios dinámicos que rigen su comportamiento, cuyo período de equilibrio inestable hemos observado de los 1;2 a los 1;9 y particularmente de los 1;6 a los 1;9, estabilizándose a partir de los 1;10. Desde la perspectiva de sistemas dinámicos (van Geert, 1998, 2003; van Geert & van Dijk, 2003) este carácter espontáneo (de la tendencia del sistema hacia un nivel de equilibrio de mayor complejidad) no implica un diseño planificado de las estructuras que se despliega endógenamente como una tendencia natural, a la manera del *élan vital* de Bergson, o prefigurada de manera innata a la manera chomskiana. Por el contrario, y en consonancia con la 2da ley de la termodinámica, la complejización de las estructuras en los sistemas autoorganizados no puede ocurrir sino por una constante alimentación de energía y/o información proporcionada por un sistema de mayor jerarquía que lo contiene, es decir, por el entorno del sistema. Así como el desarrollo, desde esta perspectiva, no supone la prefiguración innata o una tendencia natural hacia la complejización de las estructuras, en contrapartida, no implica la mera implantación de una organización “desde el exterior”, como si las estructuras estén ya prefabricadas en el entorno, sino que se trata de una auténtica epigénesis en la que la forma misma de las estructuras está determinada por la propia trayectoria de su desarrollo y la historia de sus intercambios de

información y/o energía con su entorno. Este rasgo del desarrollo está asociado a lo que comúnmente se conoce como *efecto mariposa*, según el cual el desarrollo de los sistemas es altamente sensible a la configuración y funcionamiento de su estado inicial y que variaciones sutiles en las condiciones iniciales pueden desencadenar efectos en la configuración posterior del sistema que no son proporcionales a la magnitud de las causas.

Este modelo descriptivo podemos aplicarlo al desarrollo de los sistemas interactivos previos a la emergencia del atractor del JFV, en tanto estados de equilibrio pretéritos del funcionamiento de dichos sistemas en un nivel de menor complejidad. Si nos guiamos por la predominancia en términos de frecuencia, duración total y su potencialidad para la combinación con otras formas de juego como juego funcional y juego de ficción, es evidente el rol crucial que ocupan los antecedentes del JFV tipo II en el desarrollo. El rasgo de la potencialidad para la combinación con otras formas de juego, si bien es un aspecto característico del desarrollo del juego en general, tal como hemos confirmado en el presente estudio es un aspecto relevante del JFV en particular: el 55.38% de la frecuencia y el 75.50% de la duración total de los eventos de JFV en el segundo año de vida corresponde a formas combinadas con juego sensoriomotor, juego funcional y juego de ficción, las mismas formas de juego con las que se combinan también los antecedentes del JFV tipo II. Comparativamente, hemos observado que en otras categorías de juego el porcentaje de combinación es menor: el 21.55% de la frecuencia y el 39.45% de la duración de juego sensoriomotor; el 19.66% y el 30.74%, respectivamente, de juego funcional; y el 37.04% y el 45.53%, respect., de juego de ficción.

2.1. Juego mimético como atractor 1 en el desarrollo del JFV

Sugeriremos que el sistema interactivo que posibilita a los antecedentes del JFV tipo II *mimético* constituye el atractor al que tienden los sistemas interactivos durante un período de tiempo previo a la emergencia del JFV y cuyo funcionamiento alcanza un estado equilibrio bajo la forma de la simetría en la mimesis o “presentación de sí” con el otro en interacciones tanto diádicas (persona-persona) como triádicas (persona-objeto-persona). Las habilidades de imitación de la bebé están garantizadas inicialmente a partir de mecanismos diseñados filogenéticamente que compartimos con especies tempranas de homínidos (cf. Donald, 1991, 2013). Si bien se ha señalado el carácter innato de este mecanismo en relación con pautas conductuales específicas que se manifiestan tempranamente y que permite el sostenimiento y desarrollo por parte de la bebé de este tipo de interacciones, no es condición suficiente para la construcción de experiencias miméticas con el otro. Dado que la experiencia de la mimesis está dada por la imitación **mutua** de las conductas, que supone del adulto una adaptación al nivel singular de desarrollo de la bebé que implica el pasaje de los “show de luz y sonido” -propios de las

performances improvisadas u otras formas de JST- a conductas que se sitúan en un movimiento entre la simplificación para que la bebé pueda repetir el motivo y la exageración de las conductas conducentes a producir una mayor saliencia en la forma abierta de las conductas, que introducen así nuevos elementos semióticos propiciados por los sistemas semióticos de mediación cultural, como el contraste, los patrones rítmicos o la redundancia intermodal.

En este sentido, aunque puede haber componentes innatos de las conductas imitativas, no es innato el conocimiento que emerge del sistema interactivo mimético con el otro en el que, en el ejemplo del juego con sonajeros, dirigiendo los efectos sonoros del objeto al otro emerge un reconocimiento mutuo tanto de sí como del poder de ser causa de un efecto en el mundo. Experiencia mimética de reconocimiento que no emerge sino hasta el “encuentro” con la respuesta adulta intuitivamente adaptada a las conductas que la bebé puede por el momento emparejar. Así, hay en esta forma de juego una forma de placer particular que se obtiene de la repetición de un reconocimiento mutuo “estamos acá y podemos hacer esto, me reconoces, te reconozco”. Este reconocimiento mutuo resuena con lo señalado por Rivière (1997/2003), respecto a que las primeras formas de comunicación intencionada que aparecen en el cuarto trimestre del primer año de vida, tradicionalmente estudiada en la psicología con la emergencia de los gestos protoimperativos y protodeclarativos, está implicada una cierta forma primaria de conciencia semiótica del otro como intérprete.

Sugerimos también que la vocación mimética que se distingue en los antecedentes del JFV tipo II, se prolonga en los antecedentes del JFV tipo IV y se complejiza en la apertura de nuevos posibles habilitados por la misma trayectoria epigenética de los sistemas interactivos, así como también en la construcción consciente de variantes en la forma abierta de los sonidos y/o movimientos: “me presento así y también así, puedo hacer esto y también esto”.

Los sistemas interactivos con lo que la bebé juega en los antecedentes del JFV tipo II se sirven de mecanismos de coordinación de las acciones mutuas compartidos con animales no humanos como la sincronización de los sonidos y los movimientos recíprocos a partir de mecanismos basados en el tiempo de reacción y la familiaridad (Merker, 2002), tal como describimos, por ejemplo, en los juegos con los sonajeros que adulto y bebé agitan de modo que solapan la duración de la conducta de uno con la del otro o, en algunos casos, construyen formas difusas de alternancia. Estos modos constituyen la organización temporal principal de la interacción en este tipo de juegos, dado el funcionamiento poco predecible que posibilitan los mecanismos basados en tiempo de reacción y la familiaridad, se trata de un solapamiento más o menos logrado, en la que partes variables de la duración de los comportamientos de, por ejemplo, la ejecución de un efecto sonoro dirigido al otro, queda solapada con el comportamiento del compañero y otras porciones no. En el presente estudio no hemos abordado específicamente el

estudio sistemático del desarrollo longitudinal de este aspecto de la organización temporal de las conductas interactivas, no obstante, en una observación preliminar identificamos que el solapamiento temporal de las conductas interactivas progresivamente va dejando lugar a las alternancias de turnos. Recordemos, además, que las “pausas en blanco” que C progresivamente introduce, habilitando así cada vez más organizaciones en alternancia, nos sirve de indicador complementario, en los eventos de JFV y de antecedentes del JFV tipo V, para identificar el carácter intencionado de las variaciones que aplica a los motivos sonoro-kinéticos, dado que interpretamos allí un interés expectante dirigido a cómo impacta la variación en la consciencia del adulto. Sin embargo, creemos de relevancia abordar sistemáticamente en futuras investigaciones, cómo es el proceso de desarrollo de las organizaciones basadas en el solapamiento, la alternancia y la sincronía, aspecto que estimamos crucial para profundizar nuestra comprensión del desarrollo del JFV. Aunque en esta investigación no lo abordamos sistemáticamente, identificamos otros elementos que creemos de valor para la comprensión del desarrollo del JFV.

Hemos identificado la presencia de un formato de interacción ritualizado, que cuando se presenta aislado lo categorizamos como antecedente del JFV tipo III, que progresivamente se integra en los ciclos de imitaciones mutuas entre adulto y bebé y que hemos descrito con el esquema “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación”. Este formato ritualizado es inicialmente realizado por los adultos frente a las acciones de la bebé y progresivamente apropiado por ella insertándolo en el curso de los ciclos de imitaciones mutuas, introduciendo escansiones en la continuidad interactiva basada en la mimesis que, ovacionando la reciente actuación de los jugadores, le atribuye un significado compartido que opera recursivamente. Es decir, que se trata de un formato ritualizado que, a partir de una respuesta ostensivamente contrastante con situaciones no lúdicas, como la ovación, enfatiza la estructura de alternancia de turnos de la interacción. En términos semióticos, al componente indicial que constituyen los modos de representación/comunicación mimética de las conductas propias y del otro se le adhiere, gracias a la recursividad creciente de las interacciones lúdicas posibilitadas por la integración paulatina del formato ritualizado mencionado, un componente simbólico en el sentido peirciano de signo convencional o ley normalmente establecida por la cultura (cf. Rodríguez & Moro, 1998; Restrepo, 1990). En este sentido, esta dialéctica entre procesos semióticos garantizados por la filogénesis y procesos de semiosis guiados culturalmente es lo que desde el modelo de sistemas dinámicos constituye el *efecto mariposa* del desarrollo: gracias a la constante alimentación de información (en este caso un formato ritualizado de interacción) a sistemas con propiedad auto-organizativa y con ciertas condiciones iniciales (capacidades de mimesis), se producen efectos no proporcionales a sus causas (una cascada semiótica/forma de

conocimiento emergente del sistema interactivo en la que “mi acción es significativa para el otro así como su acción lo es para mí”, y puede jugar con ese conocimiento construido repitiendo el funcionamiento del sistema interactivo por puro placer).

Además, señalamos en la sección 1.1. la hipótesis complementaria de que los antecedentes del JFV tipo I probablemente constituyen el efecto de la consolidación del sistema interactivo basado en la mimesis subyacente a los antecedentes del JFV tipo II. En el juego de sostén *a caballito* y en el juego de hacer bailar a la muñeca que describimos en la sección antedicha identificamos que la bebé construye gestos predominantemente motivados, aunque con atisbos de convencionalidad -más no de arbitrariedad-, para solicitar al adulto la repetición del motivo sonoro-kinético que es foco del juego. A diferencia del JST en los que la reacción circular entre las conductas del bebé y las del adulto se sirve, entre otras, de la habilidad del bebé para detectar la contingencia temporal y dar respuestas sociales generales, en los antecedentes del JFV tipo I la bebé construye respuestas específicas con elementos icónicos, que recuperan elementos de la forma de la conducta adulta que, creemos, probablemente señalan el efecto del sistema interactivo basado en la mimesis que atrae el funcionamiento puramente asimétrico del JST hacia formas más equilibradas de simetría mimética.

2.2. Atractores, trayectorias y puntos de bifurcación

En suma, sugerimos que el desarrollo del JFV se caracteriza por: (i) un primer estado de equilibración en el funcionamiento de los sistemas interactivos basados en la mimesis (atractor 1) que posibilitan: (a) la amplia frecuencia, la duración y el gran potencial de combinatoria de los antecedentes del JFV tipo II miméticos, (b) los efectos de cambio variacional al interior del JST constituidos por los antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría, (c) la integración de los formatos ritualizados de interacción constituidos por los antecedentes del JFV tipo III y (d) la prolongación del funcionamiento hacia una deriva epigenética constituida por los antecedentes tipo IV; y (ii) un segundo estado de equilibración (atractor 2) de los sistemas interactivos que posibilitan los antecedentes del JFV tipo V y el JFV propiamente dicho, con todo el potencial que este tipo de regulaciones de los sistemas interactivos proporcionan para la construcción ficcional, tal como profundizaremos en el capítulo 8. En la figura 29 se muestra la trayectoria evolutiva que resulta de este modelo descriptivo de los procesos de cambio a partir del funcionamiento de los atractores 1 y 2.

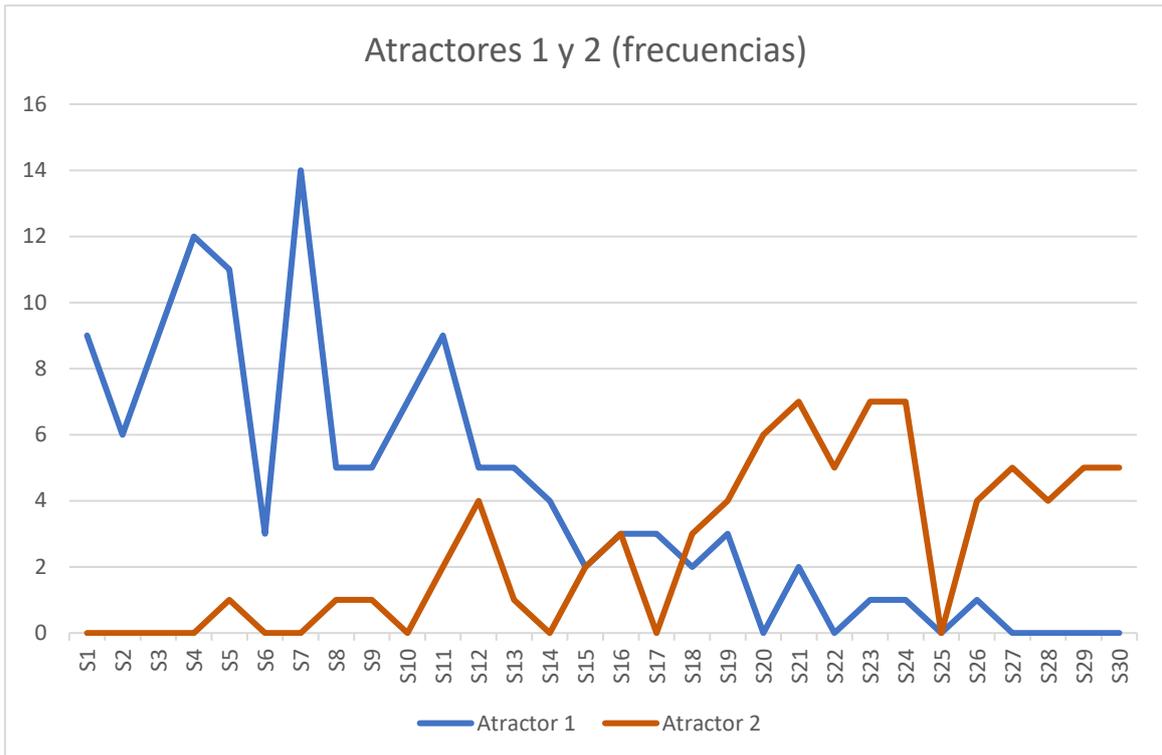


Figura 29. Gráfico con las distribuciones por sesión de las frecuencias acumuladas de los juegos regulados por los atractores 1 y 2.

Nótese que la trayectoria de la frecuencia de los juegos regulados por el atractor 1 inicia en la sesión 1 en un valor que casi duplica al de la frecuencia de los juegos regulados por el atractor 2. En principio, como mencionamos previamente, el funcionamiento del atractor 2 no se estabiliza sino hasta fines del primer año de vida (1;10), lo cual puede explicar la frecuencia significativamente más baja de los antecedentes del JFV tipo V y el JFV propiamente dicho. No obstante, tal como anticipamos en la sección § 1.5, el funcionamiento equilibrado de los sistemas interactivos propios del JFV (atractor 2) se manifiesta más acentuadamente en términos de la duración total acumulada de los eventos que en términos de frecuencia. En la figura 30 se muestra la trayectoria evolutiva de la duración total acumulada de los eventos de juegos regulados por los atractores 1 y 2.

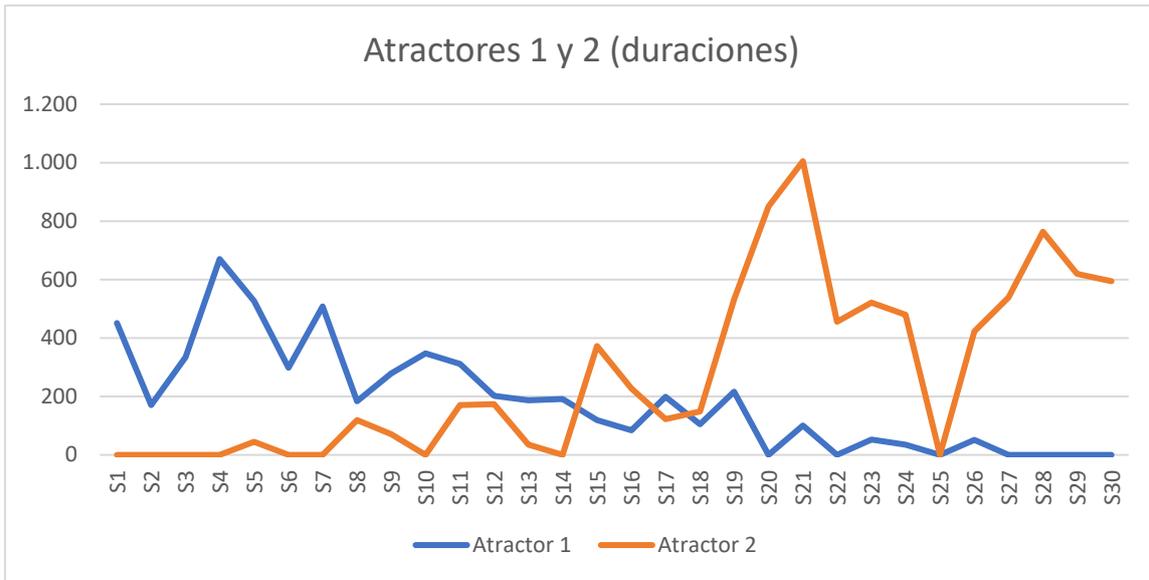


Figura 30. Gráfico con las distribuciones por sesión de las duraciones totales acumuladas de los juegos regulados por los atractores 1 y 2.

Como se aprecia en la figura 30, el pico máximo de duración acumulada de los juegos regulados por el atractor 2 en la sesión 21 –a los 1;7(27)- supera por más del 50% al pico máximo de duración de los juegos regulados por el atractor 1 en la sesión 4 –a los 0;11(17)-. Además, la duración total acumulada de los juegos regulados por el atractor 2, luego del pico máximo en la sesión 21, descienden hasta la sesión 25 para volver a incrementarse y alcanzar un nuevo pico de duración en la sesión 28- a los 1;10(25)- que, nuevamente, supera al pico máximo de duración total acumulada de los juegos regulados por el atractor 1 en la sesión 4. En suma, mientras que la estabilidad atractor 1 como forma equilibrada de interacción se manifiesta principalmente por la frecuencia de los juegos, la estabilidad del atractor 2 se manifiesta principalmente por la duración de los juegos. Con todo, dado que sabemos por estudios previos que la frecuencia del JFV continúa en ascenso en el tercer año de vida hasta casi igualar la frecuencia del juego de ficción (Español et al., 2015), podemos inferir, siguiendo el modelo propuesto, que el atractor 2 (que regula los JFV y los antecedentes del JFV tipo V) continúa estabilizándose luego de los 1;10 hasta consolidarse como un estado de equilibrio al que tienden los sistemas interactivos.

En la figura 29, que presenta la trayectoria evolutiva de la frecuencia de los atractores 1 y 2, también se identifica que hay un período de tiempo en el que los juegos que involucran la repetición interactiva de motivos de sonido y/o movimiento pueden estar regulados por los principios de funcionamiento del atractor 1 o del atractor 2: esto es así en el extenso período que va de la sesión 5 -a los 1;0(0)- donde identificamos la primera aparición de los antecedentes del JFV tipo V (atractor 2) y la sesión 24 –a los 1;9(0)- donde reconocimos la última aparición de los antecedentes del JFV tipo II (atractor 1). No obstante, hay un período, especialmente sensible, que el análisis de nuestros datos de frecuencia respalda, en el que este tipo de juegos puede estar

regulado por el atractor 1 o por el atractor 2 con el mismo grado de probabilidad: de los 25 eventos de JFV y antecedentes del JFV de todos los subtipos observados de la sesión 15 –a los 1;4(30)- a la sesión 19 –a los 1;6(23), el 52% (13 eventos) tiende al atractor 1 y el 48% (12) tiende al atractor 2. Más allá o más acá de dicho período la probabilidad se inclina hacia una mayor preponderancia del funcionamiento de uno u otro atractor. Si efectuamos el mismo análisis desde el punto de vista de las duraciones totales acumuladas, dicho período sensible se sitúa aproximadamente entre las sesiones 14 –a los 1;4(19)- y 18 –a los 1;6(5)-. Este período sensible es lo que, desde el modelo de sistemas dinámicos del desarrollo, se denomina como *punto de bifurcación*, es decir puntos del desarrollo o condiciones de los sistemas donde pueden tener lugar cambios discontinuos de uno a dos posibles estados del sistema (van Geert, 2003) y que una de sus manifestaciones es la variabilidad intraindividual, sobre la que nos detuvimos en el capítulo 5.

Las bifurcaciones en la trayectoria del desarrollo pueden ocurrir por procesos de cambio acumulativo o variacional que modifican ciertas variables de control del funcionamiento de los sistemas como, por ejemplo, un cambio madurativo en la memoria de trabajo, que permite que el sistema tome una bifurcación en su funcionamiento hacia estados de equilibrio a los que, antes de dicho proceso de cambio acumulativo, se vería imposibilitado. Se trata de lo que, en el modelo de sistemas dinámicos, se denomina como *catástrofe de cúspide* (van Geert, 2003), tipo de cambio en el tiempo que podemos reconocer en el modelo de desarrollo del JFV que proponemos. Los antecedentes del JFV tipo IV constituyen una manifestación del cambio acumulativo, variacional, del atractor 1, en el que se prolonga la vocación mimética comportada por los antecedentes del JFV tipo II, tal como hemos mostrado en la sección 1.4. en su trayectoria evolutiva, y que podemos respaldar con el análisis cuantitativo: más del 83% de la frecuencia de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo IV se distribuye de la sesión 7 –a los 1;1(5)- a la sesión 18 -1;6(5)- y, particularmente, más del 55% se reparte de la sesión 10 –a los 1;2(14)- a la 14 –a los 1;4(19)-, es decir, anticipando temporalmente el punto de bifurcación identificado de la sesión 15 a 19.

En el próximo capítulo profundizaremos en los recursos que C construye paulatinamente para manipular las formas vitales con el adulto en los eventos de JFV, como un modo de describir la consolidación del funcionamiento del sistema interactivo que identificamos con el atractor 2. Asimismo, abordaremos el vínculo de estos recursos -y de sus precursores- con el desarrollo del juego simbólico, analizando también de modo comparativo la trayectoria evolutiva de los subtipos de juegos simbólico, juego funcional y juego de ficción, con los atractores 1 y 2.

Capítulo 8

Algo más sobre el juego con las formas de la vitalidad, sobre su incidencia en el juego simbólico y sobre el modelo descriptivo de desarrollo propuesto

En el presente capítulo profundizaremos en el análisis de los resultados del estudio longitudinal (Estudio 1) a fin de continuar abordando los objetivos específicos de la presente tesis ligados a la indagación del juego con las formas de la vitalidad (JFV) y sus antecedentes en sus formas simples y combinadas con juego simbólico (JS). Para ello, hemos dividido el capítulo en tres secciones.

En la § 1 nos detendremos en la categoría de JFV con el fin de profundizar en el cumplimiento de nuestro objetivo específico nro. 1 de identificar y describir el JFV, entre los 10 y 24 meses de vida, centrándonos en: (i) la descripción, e ilustración con relatos observacionales, en la § 1.1, de los recursos que paulatinamente construye la bebé en el tránsito hacia el tipo de simetría que caracteriza al JFV; (ii) la caracterización, en la § 1.2, del tipo de referencia que involucran los procesos de semiosis propios del JFV y su potencial importancia para el desarrollo simbólico; (iii) la discusión en la § 1.3 acerca del origen combinado del JFV con juego sensoriomotor, que rechaza la secuencia simple-combinado postulada por nuestra hipótesis a), con el fin de analizar cuáles son los criterios de diferenciación entre ambas categorías de juego; y (iv) la justificación y caracterización de una de las categoría novedosas -que postulamos en la presente tesis a partir de la aplicación del método comparativo constante- que es la de JFV solitario en la § 1.4.

En la § 2, con el objetivo específico nro. 5 como norte -que implica analizar la incidencia de la forma y las dinámicas de movimiento y sonido en la elaboración de las primeras formas combinadas de JS y JFV en el segundo año de vida- y haciéndolo extensivo a los elementos que identificamos como propios de los antecedes del JFV en el capítulo anterior, avanzaremos con la descripción de los elementos constitutivos del JFV y de sus formas antecedentes en el desarrollo del juego funcional y del juego de ficción, a través de su ilustración por medio de relatos observacionales de eventos de juego seleccionados. En las § 2.1 no detendremos en los objetos sonoros y en los objetos sin uso convencional canónico analizando las interacciones triádicas que se construyen con el adulto atravesadas por elementos constitutivos del JFV. Continuaremos en la § 2.2, con este mismo eje de análisis, con el desarrollo de los usos convencionales simulados de los objetos, aportando elementos para responder nuestra hipótesis e). En la § 2.3 avanzaremos con el análisis de los elementos constitutivos del JFV en el desarrollo de los casos de sustitución

en el juego de ficción con el fin de responder nuestra hipótesis d). Finalmente, ofrecemos en la § 2.4 un breve resumen de los análisis realizados en la sección.

En la § 3, que cierra el presente capítulo, con la meta de realizar nuestro objetivo específico nro. 3 de identificar y describir los eventos combinados y simples de JFV y JS y sus antecedentes, entre los 10 y 24 meses de vida, dedicaremos, en primer lugar, un espacio a responder nuestras hipótesis b) y c) conjeturadas en la formulación inicial de la presente tesis. En segundo lugar, avanzaremos con el cumplimiento de nuestro objetivo específico nro. 3 ofreciendo, en las § 3.1, 3.2 y 3.3, un análisis de conjunto que integra las trayectorias evolutivas del juego funcional y del juego de ficción con el modelo descriptivo del desarrollo del JFV y sus formas antecedentes -que postulamos en el capítulo 7- a partir de conceptos provenientes de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales.

1. El JFV en el segundo año de vida

1.1. El JFV: la construcción de recursos hacia el tipo de simetría que lo caracteriza

Tal como hemos explicado en la sección dedicada al código de observación, la definición del JFV adoptada en el presente estudio especifica que el foco de este tipo de juego es la construcción interactiva de motivos sonoros y/o kinéticos siguiendo la forma repetición-variación. Un aspecto clave del JFV y que lo diferencia de los antecedentes del JFV, es la presencia de un particular tipo de simetría entre adulto y bebé en la elaboración de los motivos y sus subsiguientes repeticiones y variaciones. En el capítulo 7, hemos podido observar que en los juegos regulados por el atractor 1, adulto y bebé comparten motivos sonoros y/o kinéticos que guardan una semejanza en la forma abierta de las conductas y que el adulto andamia este sistema interactivo adaptándose en un ida y vuelta entre simplificar sus conductas para sostener la mimesis que la bebé reconoce e introducir en sus conductas aspectos más elaborados en términos de variaciones de intensidad, ritmo, pauta espacial, etc., de los motivos en juego. En los juegos regulados por el atractor 2, en cambio, la bebé muestra que posee la capacidad de repetir un motivo con el adulto, con determinados caracteres de intensidad, velocidad, ritmo, etc., e introducir variaciones de estos aspectos de manera intencionada, con la consciencia plena de que el adulto percibe esas variaciones y puede responder a ellas. En este sentido, la novedad del JFV desde el punto de vista evolutivo es la consolidación en el repertorio conductual de la bebé de la capacidad de variar intencionadamente aspectos que pueden involucrar transformaciones de la calidad de conductas unimodales -como variaciones en el timbre del sonido-, así como también modificaciones de la información amodal de conductas multimodales, como cambios en el ritmo de movimientos y

sonidos-, que le permitan así delinear y compartir activamente diferentes *formas vitales* (en adelante FV).

Es preciso remarcar que para que un evento sea categorizado como JFV debemos encontrar indicadores en la conducta de la bebé que den cuenta de la consciencia de estar variando los aspectos señalados, de tal manera que podamos caracterizar a estas variaciones como intencionadas y no como meras variaciones fortuitas. Recordemos que, en muchos casos, los antecedentes del JFV tipo IV se caracterizan por la presencia de variaciones en los motivos, pero sin indicadores claros en el comportamiento de la bebé de que sean variaciones intencionadas.

En la presente sección mostraremos distintos ejemplos de eventos de JFV en los que se puede observar cómo la bebé comienza a variar estos aspectos, tales como la intensidad, la velocidad, la pauta espacial, la pauta temporal, el timbre, etc., de manera intencionada en la interacción con el adulto. Esto brinda una idea de cuáles son los recursos que empieza a adquirir el bebé en su tránsito hacia el tipo de simetría que caracteriza al JFV, algo que hasta la actualidad no ha sido sistematizado.

1.1.1. Duración y altura de los sonidos

En la observación 21, en la que nos hemos detenido en el código de observación (véase cap. 5, § 4.3) como un ejemplo de JFV combinado con juego sensoriomotor, hemos señalado que ocurre un juego de imitaciones mutuas vocales en falsete entre C y S. Allí C es capaz de variar intencionalmente la información amodal de la duración del sonido, así como también la altura. Un elemento que nos da la pauta de que se trata de variaciones intencionadas, y no fortuitas, es la seguridad con la que C puede variar estos aspectos. Esta seguridad se manifiesta primero por la ausencia de torpeza en el despliegue de las conductas vocales y por el hecho de que C puede variar la duración en distintas repeticiones de los ciclos de imitaciones mutuas con el adulto: una vez que S imita por segunda vez la vocalización aguda y extensa, C responde acortando la duración y en las subsiguientes repeticiones continúa acortando aún más la duración. Esta sistematicidad en la variación muestra también que no es fortuita y que C posee la capacidad de variar el aspecto de la duración del motivo sonoro que comparte con el adulto. Además, la consciencia de C de saber que está variando intencionalmente aspectos de sus vocalizaciones puede inferirse a partir de las miradas cómplices que le dirige a S en las pausas expectantes que C realiza antes de que S le responda.

Asimismo, en la secuencia de juego de la observación 21 se observa una variación en la altura del sonido: luego de acortar la duración de la vocalización hasta convertirla en un breve pitido, C vuelve a extender la duración, pero ahora aumentando hacia una altura más aguda sus

vocalizaciones. Esta variación es en sentido directo e inverso, dado que primero aumenta la altura y luego desciende, para volver a aumentar en la vocalización final. La seguridad de estas variaciones también puede observarse a partir de cómo repercuten en el compañero de juego: al realizar C el ascenso de altura con la extensión de la duración en la antepenúltima vocalización, volver a acortar la duración y descender la altura en la penúltima vocalización y volver otra vez a aumentar la altura y la duración en la última vocalización, hace estallar en risas a S, quien ríe divertido compartiendo con C un *momento presente*.

Con respecto a la variación de intensidad que se observa en la tercera vocalización de C de la observación 21, cuando le dirige a S la vocalización, consideramos que su objetivo no es lúdico en sí mismo, es decir que C no está jugando a variar la intensidad de sus vocalizaciones con el adulto, sino que se trata de una modificación de la señal sonora dirigida al adulto que busca provocar una mayor saliencia para llamar la atención de éste y convocarlo a sumarse al juego, como efectivamente ocurre.

Al igual que en la observación 21, en la siguiente secuencia de juego con resortes C muestra la capacidad de variar la duración del motivo de juego, aunque podemos distinguir también elementos nuevos.

Observación 41: A los 1;3(6) C está sentada en el suelo de su hogar. Enfrente a su derecha está S sentado también en el suelo y al lado a su derecha está su mamá sentada en una silla. S le muestra a C un resorte para dárselo, C lo mira y lo agarra de una punta. Como S no suelta la otra punta el resorte se estira y S lo suelta súbitamente haciendo un silbido sincrónico al encogimiento del resorte que colisiona contra la mano de C, quien sigue sosteniendo una punta. S vocaliza “¡Ah! ¿Qué pasó?” con asombro, C lo mira y sonríe divertida. Su mamá también se ríe y C voltea a mirarla sonriendo. S ya sostiene otro resorte con ambas manos, una de cada punta, y realiza tres ciclos de un movimiento de estirar-encoger el resorte. C sonríe mirándolo e imita este movimiento haciendo dos ciclos de manera solapada a los movimientos de S, luego se le escapa el resorte. Lo recupera y lo manipula brevemente antes de volver a realizar el movimiento de estirar-encoger, no obstante, se detiene con el resorte estirado en la máxima extensión que le permiten sus brazos y mira a S, quien imita la detención del movimiento con el resorte estirado en su máxima extensión. C sostiene una mirada expectante y súbitamente suelta ambas puntas del resorte al tiempo que vocaliza “¡Oh!”. S imita este movimiento súbito. C vuelve a estirar el resorte en su máxima extensión y S la imita realizando una vocalización aspirada de modo sincrónico al estiramiento de su resorte. C y S mantienen sus resortes estirados mirándose expectante. C suelta el resorte de modo súbito luego de hacer una pausa más extensa que en la repetición anterior y vocaliza “¡Ehh!” al soltarlo. S la imita también vocalizando “¡Ehh!”. C vuelve a estirar el resorte hasta su máxima extensión y hace una pausa más extensa cuando se detiene mirando expectante a S, quien también imita la pausa extensa con su resorte estirado. C suelta súbitamente su resorte sonriendo y S la imita vocalizando “¡Ehh!” en tono agudo y con una mayor intensidad que en la repetición previa.

Mientras que en el JFV de imitaciones vocales en falsete de la observación 21 ella podía variar la duración de sus vocalizaciones, en la escena de juego con resortes de la observación 41 C no varía la duración de sus conductas sino la duración de las pausas que intercala entre sus conductas de estiramiento y encogimiento del resorte. Podemos además encontrar elementos que señalan el carácter intencional de las variaciones por parte de C: ella detiene su movimiento

y mira atentamente a S, con una sonrisa cómplice, alternando la mirada entre el rostro de S y el resorte que sostiene en sus manos, y cuando lo suelta súbitamente vocaliza con una expresión de asombro mirando a S, denotando así que es consciente de la sorpresa que pudo haberle generado a S el haber soltado súbitamente su resorte. Al igual que en la escena de JFV de imitaciones vocales, C varía sistemáticamente la duración, haciendo que las pausas sean más extensas en las sucesivas repeticiones.

La variación de las pausas, aumentando o disminuyendo su duración es un recurso frecuentemente utilizado por los adultos en las performances improvisadas u otros tipos de juego social temprano (en adelante JST) como los juegos de aparecer-desaparecer, o de acercamiento-alejamiento. En el JFV con resortes que relatamos podemos ver que esta capacidad inicialmente sólo dominada por el adulto en los juegos en la díada adulto-bebé son ahora dominados por la bebé, quien varía las pausas para postergar el momento de clímax del juego, que es cuando el resorte es soltado súbitamente, aumentando así la tensión que se crea en la pausa anterior al clímax. Esta variación comporta así una intencionada manipulación de la FV que adulto y bebé comparten en el juego.

1.1.2. Intensidad

A diferencia de la observación 21 -en la que en un juego de imitaciones mutuas vocales en falsete C realiza un cambio de intensidad que no identificamos como lúdico sino como una modificación con el fin práctico de llamar la atención de S-, en la observación 3, que hemos detallado en el código de observación (véase cap. 5, § 2.1), tenemos un ejemplo de un evento de JFV en el que la variación de la intensidad de las vocalizaciones son el foco del juego y, por ende, son modificaciones con un fin lúdico, no-práctico. En dicha observación C y S interactúan lúdicamente a partir de un evento fortuito constituido por el ladrido de Tania, la mascota de la familia. Allí señalamos que hay una variación de la intensidad que es sistemática en tanto C profundiza la disminución de la misma, y S es responsivo a estas disminuciones, a medida que repite la pauta sonora. Estas variaciones sistemáticas de la intensidad conducen a la modulación de la FV inherente a sus conductas vocales hacia la calma expectante que sugiere el susurro.

La modulación realizada por ambos provoca la risa de quienes son espectadores del juego, risa que se contagia hacia los propios participantes. Sin duda, la posibilidad de ser parte del *momento presente* que se emplaza en la modulación conjunta de las FV no se circunscribe solamente a los participantes del juego, sino que se extiende a cualquiera que sea capaz de ser afectado estéticamente, al igual que ocurre con los espectadores de un concierto musical, una presentación de danza o una obra teatral. Es posible que la risa sea provocada, en primer lugar, por el júbilo que experimenta cualquier *homo esteticus* (Dissanayake, 2001) cuando toma

consciencia de que su propia experiencia interna está en consonancia con la experiencia interna del otro. En este sentido, valga esta expresión de júbilo como la muestra más concreta y contundente de las experiencias mentalistas desde una perspectiva de segunda persona. En segundo lugar, la modulación de la FV desde el grito de llamado a Tania hasta la calma del susurro produce una experiencia de contraste, tal como señalan Español y Pérez (2015) retomando la conceptualización de Garvey (1977) y ampliándola al JFV. Allí las autoras plantean que el contraste constitutivo de todo tipo de juego, que en juegos como el juego funcional se produce por el gradiente semejanza/diferencia entre las conductas simuladas y las conductas “literales” que aquéllas simulan, en el JFV se produce por la variación de estilos de realización de la acción.

“En los juegos con las formas de la vitalidad el contraste se establece entre los modos o estilos en que se realiza una misma acción (como abrir y cerrar un resorte). Es un contraste de estilo. La actitud lúdica no-literal de abrir y cerrar un resorte varias veces variando el modo contrasta con la conducta no lúdica de abrir y cerrar un resorte con fines prácticos. El contraste es en realidad del mismo tipo que el que ocurre en las performances [improvisadas dirigidas al bebé], es decir, “esto es así ... y así, y así, y así”. Lo cual es razonable, ambos son juegos con las formas de la vitalidad, sólo que en las performances es el adulto quien juega con ellas y ahora es el niño (en interacción simétrica con el adulto) el que las manipula y juega con ellas” (Español & Pérez, 2015, p. 27)

La acción lúdica no-literal de llamar a Tania en un susurro contrasta con la acción con fines prácticos de literalmente llamar a Tania, acción para la cual es indispensable realizarla con una intensidad lo suficientemente alta para que la señal sonora alcance a la perra, que se encuentra en el patio de la casa. El estilo de la acción comportado por el susurro, en lugar del grito que requiere la acción con fines prácticos, de algún modo es una ventana a una realidad no literal en la que se podría afectar auditivamente a alguien lejano con un susurro: un franco sinsentido para quienes, como los participantes y los espectadores del juego, habitan la realidad literal en la que el sonido requiere de una mayor presión física para proyectarse hacia espacios alejados, sinsentido que, creemos, provoca la risa de éstos.

1.1.3. Pulso y pauta espacial

En el evento de juego que detallaremos a continuación encontramos la presencia de un motivo kinético de dar palmadas repetidas sobre las rodillas en el que se puede identificar la capacidad de C de ajustar sus conductas a una estructura temporal pulsada o pulso subyacente.

Observación 42: A los 1;8(23) C está sentada en el suelo de su hogar, frente a ella está S sentado también en el suelo. C comienza a darse palmadas sobre las rodillas haciendo amplios movimientos arriba-abajo con los dos brazos a la vez y lo mira a S sonriendo. C las repite de manera pulsada. S comienza a imitarla, dándose también palmadas en sus rodillas con ambos brazos ajustándolas al pulso subyacente de las palmadas de C. Luego de darse 6 palmadas, C comienza a alternar los brazos izquierdo y derecho para dar las palmadas sobre sus rodillas. S imita esta variación del movimiento mirando a S con una sonrisa. Luego de 12 palmadas alternando un brazo y otro, C detiene su

movimiento y voltea a ver a su mamá que estaba sentada en una silla a su izquierda, quien le devuelve una sonrisa. C vuelve a mirar a S y retoma el movimiento de dar palmadas de modo alternado sobre sus rodillas. S retoma el movimiento con C y ovacionando dice “¡Ehh! ¡Muy bien!”. C sin dejar de mover los brazos vuelve al movimiento de dar palmadas con ambos brazos a la vez sobre sus rodillas y mira a S vocaliza “¡Ahh!” divertida. S dice “¡Muy bieeen!” y aplaude. C se pone de pie y sigue haciendo movimientos arriba-abajo con ambos brazos a la vez, aunque con una mayor extensión. Luego inmoviliza sus brazos a la altura de los hombros y gira sobre su cintura en un movimiento de vaivén. Su mamá y S aplauden.

Como se puede apreciar en la observación 42, una vez que se establece entre ambos el motivo kinético de dar palmadas repetidas sobre las rodillas siguiendo un pulso, C propone una variación: ya no lo realiza con ambas manos a la vez sino alternando una mano y otra. Es decir, C propone entonces una variación de la forma del movimiento: de la forma elevarse-hundirse con ambas manos, pasa a ejecutar la forma elevarse-hundirse con una mano mientras con la otra realiza el contra movimiento de hundirse-elevarse.

El carácter intencional de esta variación, tal como pudimos ver en otras escenas detalladas anteriormente, puede detectarse a partir de la seguridad con la que C realiza el movimiento. Además, acompaña esta variación de una mirada cómplice hacia S, quien rápidamente hace lo propio con sus movimientos para acompañar la elaboración del motivo de C, y la mirada que le dirige luego a su mamá, expectante de su respuesta, denotando la consciencia que posee de estar compartiendo “algo” con S. Esto se confirma además con el renovado impulso que C inyecta a sus movimientos al recibir la ovación de S, introduciendo una nueva variación: primero vuelve a realizar el movimiento con ambos brazos y luego se pone de pie con energía y amplía la extensión de la pauta espacial del movimiento de mover los brazos. A continuación, este movimiento es variado cuando inmoviliza sus brazos y hace movimientos de vaivén con su cuerpo. Esta sistematicidad en las variaciones, al igual que en otros eventos detallados previamente en esta sección, es un elemento que nos sirve de indicador de su carácter intencional.

Además, en la escena se puede ver otro caso de juego en el que el formato ritualizado de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación” vuelve a hacer su aparición integrado en un evento de JFV, esta vez propuesto por el adulto y aceptado por C en tanto responde a la ovación de S inyectando un mayor impulso a sus movimientos y proponiendo variaciones del motivo kinético.

1.1.4. Velocidad

En la observación que ofrecemos a continuación puede identificarse un evento de JFV en el que C varía, junto con la intensidad, el aspecto de la velocidad de sus movimientos:

Observación 43: A los 1;4(30) C está en su hogar sentada a upa de su mamá, que está sentada en una silla de la mesa. Frente a ellas está S, también sentado en una silla de la mesa. Sobre la mesa

hay distintos juguetes para comer y hacer la comida como platitos, botellita, ollita, cucharita, bowls, etc. C sostiene un tenedorcito y lo usa para tocar el platito y luego llevarse a la boca el tenedor. Repite esta acción con los distintos platitos y ollitas presentes en la mesa y alternando darle de comer a S y a su mamá. Progresivamente repite los toques contra los platitos sin dar de comer a nadie, variando la cantidad de toques y la intensidad de los mismos, percutiendo por momentos con distintas acentuaciones. En un momento, de manera involuntaria, C pone boca abajo una ollita y, cuando se encuentra en esa posición, comienza a percutirla con una baqueta de tambor de juguete y con un cuchillito contra el fondo de la ollita. Su mamá comenta: “¿Una batería?”. S comenta “¡Muy bien!” y percute con una cucharita sobre el fondo de una tacita boca abajo. C y S percuten juntos durante unos segundos, siguiendo por momentos un mismo pulso, mientras la mamá de C acomoda otros platitos y tacitas boca abajo a disposición de C para que pueda percutirlos. C mientras percute mira a S y éste comenta “¡muy bien!” otra vez, frente a lo cual C deja de percutir y sonriendo dice “¡¡Beeeen!!” divertida. S y la mamá también la ovacionan con un extenso “¡Bieeeeeen!”. S vuelve a percutir sobre el fondo de la tacita y C, mirando a S, vuelve a percutir sobre el fondo de la ollita enlenteciendo la velocidad de los golpes. S la imita golpeando más lentamente sobre la tacita, ajustándose al pulso subyacente a los golpes de C, quien lo mira con una sonrisa cómplice. C vuelve a detenerse y decir “¡Beeeen!” ovacionando, acción que es imitada por S. C vuelve a golpear repetidamente alternando golpes más intensos, S la imita. C vuelve otra vez a detenerse y decir “¡Beeeen!”, suelta el cuchillito y la baqueta y aplaude sonriendo. S aplaude y dice “¡Muy bien!”. La secuencia de percutir y ovacionar con aplausos y vocalizaciones al final se repite una vez más.

En el juego detallado se aprecia que inicialmente C se encontraba jugando a la comida utilizando los platitos, tacitas, ollitas y cubiertos de juguete, es decir, que estaba jugando con los usos convencionales de los objetos, conducta que aquí es categorizada como juego funcional en escenas. Sin dejar de jugar con los objetos, C cambia el foco del juego, de jugar con los usos convencionales de los objetos pasa a jugar con los efectos sonoros de los objetos compartiéndolos con los adultos, tal como se puede observar a partir de que la ollita se le da vuelta de manera fortuita y así, desde la perspectiva de C, se reconfigura el campo de las *affordances* de los objetos del entorno: ella al ver la ollita puesta boca abajo, percibió una nueva *affordance* del objeto, a saber, utilizarlo como un objeto para percutir. La mamá se hace eco de este cambio en el campo perceptivo de C casi inmediatamente comentando que hay allí una batería, alentando así la actividad exploratoria de C con el objeto.

La secuencia de percutir los objetos es de una extensión temporal amplísima, se extiende por más de 5 minutos, y C se aboca con dedicación a experimentar con los efectos sonoros que se producen al percutir los distintos objetos que se encontraban arriba de la mesa con distintas velocidades e intensidades, compartiendo con los adultos estos efectos. Los adultos participan desde distintas modalidades: la mamá acomoda boca abajo los objetos al notar que C ha transformado el foco del juego hacia la experimentación sonora y S responde percutiendo una tacita con la cuchara, compartiendo con C el motivo de percutir repetidamente de manera pulsada. Además, se puede ver que C responde a la conducta del adulto dirigiéndole miradas cómplices y observando su acción con la tacita.

También podemos señalar la presencia de variaciones intencionadas por parte de C que, luego de que varía la velocidad de sus golpes enlenteciéndolos, atiende al adulto y sonríe cuando

éste hace lo propio con la velocidad de sus golpes. Ocurre de modo similar cuando C varía la intensidad de sus golpes y el adulto imita esta variación del motivo de golpes pulsados. Asimismo, al igual que en la escena de JFV de dar palmadas sobre las rodillas que detallamos más arriba, en este juego de percudir los objetos podemos ver otro caso del formato ritualizado de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación”.

1.1.5. Timbre y métrica

En la siguiente observación se puede apreciar un evento de juego que ocurrió el mismo día que la observación 4 del código de observación (véase cap. 5, § 2.2) y que comparten un mismo motivo de vocalizaciones pulsadas.

Observación 44: A los 1;10(15) C está de pie, su mamá está sentada frente a ella en una silla y S está sentado en el suelo a su izquierda. C mira sonriendo a su mamá y se tapa la nariz con los dedos índice y pulgar. Su mamá le responde tapando también su nariz y vocalizando “¡Ay no!” con una voz nasal y luego “Dan-te” alargando más las sílabas. C la imita: “Ta-te” con una voz nasal y sílabas alargadas. S se ríe de la acción de C y tapándose la nariz dice “Ta-te” alargando también las sílabas. C comienza a caminar alrededor de la habitación dando vueltecitas y a repetir de manera pulsada las sílabas “Ta-te”, articulándolas con staccato y acentuando la sílaba “Ta”. S le pregunta a C con voz nasal “¿Y Dante dónde está?”. C mira a S y sin dejar de deambular, va aumentando la velocidad de sus vocalizaciones conforme las repite y sin dejar de ajustar sus vocalizaciones al patrón pulsátil aumenta su intensidad sonora y varía la acentuación: ahora articula en staccato y acentúa la sílaba “-te”, mientras que la sílaba “Ta-” la articula de modo legato. Este cambio de intensidad y acentuación C lo acompaña con un movimiento arriba-abajo de sus brazos que luego abandona. S imita las vocalizaciones repetidas de C y agrega golpes de sus manos sobre sus rodillas que siguen el mismo pulso subyacente. C sin dejar de vocalizar vuelve a realizar el movimiento arriba-abajo de brazos y lo repite siguiendo el mismo patrón pulsátil. S varía los aplausos por golpes de un librito sobre la mesa. C aumenta una vez más la velocidad de repetición de sus vocalizaciones e inmoviliza sus antebrazos a la altura de sus hombros para realizar rápidos movimientos arriba-abajo de sus brazos, como dando latigazos con sus muñecas. C mira a S, quien sigue vocalizando y también aplaudiendo siguiendo el mismo pulso. C detiene el movimiento de brazos y continúa sólo vocalizando mirando a su mamá. Su mamá le pregunta “¿Y vos? ¿Y vos?”. C deja de vocalizar escuchándola y luego le contesta “Tate” yendo hacia su mamá con los brazos en alto. S dice “¿Y Caro?” y comienza a aplaudir y repetir de manera pulsada “Ca-ro” acentuando también la segunda sílaba. Mientras, C se posiciona de espaldas a su mamá para que le haga upa, su mamá la sienta en su regazo y C se suma a vocalizar con S con las sílabas “Ta-te” acentuando la segunda sílaba, siguiendo el pulso subyacente de las vocalizaciones de S. Su mamá la hace brincar sosteniéndola desde sus axilas siguiendo el mismo pulso de las vocalizaciones.

El evento de juego relatado en la observación 44 y la antedicha observación 4, que ocurrieron el mismo día con unos minutos de diferencia, comparten un mismo motivo inicial de vocalización con timbre nasal que luego deriva en un motivo ritualizado de vocalizaciones pulsadas organizadas a partir de los cantos de cancha de fútbol y finaliza con un juego de sostén, tal como fue explicado en el código de observación.

En el inicio de la secuencia de juego detallada en la observación 44, C tocándose la nariz sugiere a su mamá la propuesta de experimentar con el timbre de la voz que se produce al apretarla, generando un timbre nasal. Jugar con el timbre de voz nasal ya ha ocurrido

previamente entre C y su mamá, así como también con S, por lo que, considerando también la respuesta de la mamá de taparse la nariz y vocalizar con timbre nasal, es adecuado considerar la acción de C de taparse la nariz mirando a su madre como un símbolo enactivo. Tal como hemos explicado en el capítulo 3, los símbolos enactivos se constituyen a partir de la aplicación del mecanismo de suspensión semiótica aplicado a una acción instrumental (Rivière, 1990) y que Español (2004) identificó también en acciones rítmicas/musicales, es decir, que en el símbolo enactivo se ejecuta una parte de la acción instrumental o rítmica/musical y se deja en suspenso el resto. En este caso identificamos elementos tanto de acción instrumental como de acción rítmica/musical. Es una acción instrumental dado que podemos identificar un esquema que sirve de medio para la aplicación de un esquema “fin”: implica la combinación del esquema de taparse la nariz, esquema “medio”, para poder realizar el esquema de vocalizar con timbre nasal, esquema “fin”. C aquí ejecuta el esquema “medio” dirigido a su madre, dejando en suspenso el resto, y surte el efecto deseado: su madre, basada en el conocimiento compartido sobre la historia interactiva con la bebé, entiende que está aludiendo a la acción instrumental de taparse la nariz para hablar con voz nasal, por lo que responde de modo acorde a esta interpretación y acepta la propuesta de la bebé. S, por su parte, a continuación, las imita también tapando su nariz y vocalizando con timbre nasal.

Pero, además, se trata de la suspensión de una acción rítmico/musical, dado que el objetivo de la acción de taparse la nariz no es otro que experimentar con el timbre del sonido de la voz nasal. En este sentido, la intención comunicativa de C al realizarle el gesto a su mamá es, quizás no una petición, pero sí una propuesta que interpela al otro para que comparta con ella un motivo sonoro ya reconocido por ambas, por lo que podríamos categorizarla como una función conativa (Rodríguez, 2017).

Así, en la primera sección de la primera secuencia interactiva de la obs. 44 el motivo que la bebé y los adultos comparten repitiéndolo es el aspecto tímbrico de la modalidad vocal. Rápidamente C, una vez que ambos adultos repiten el motivo de sonido, lo elabora introduciendo distintos aspectos: incorpora los sonidos en un patrón pulsátil de repetición y los dinamiza siguiendo una métrica o metro troqueo, es decir, acentuando y articulando de modo *staccato*⁸ la primera sílaba de cada repetición y articulando de modo *legato* la segunda sílaba. S responde a esta variación del motivo, aunque no de un modo que integre los nuevos aspectos dinámicos que C propuso sino al modo de un comentario (“¿Y Dante dónde está?”) que guarda consonancia con la primera formulación del motivo compartido entre los compañeros de juego: el timbre de voz

⁸ Para una definición exhaustiva de métrica musical y de los recursos expresivos de articulación *staccato* y *legato* véase capítulo 9 destinado a los microanálisis de eventos de JFV combinados con juego de ficción.

nasal. C, ante esta respuesta de S, sin dejar de repetir las vocalizaciones en el patrón pulsátil y sin tomarse una pausa para acomodarse, insiste reelaborando una vez más el motivo: invierte las acentuaciones de sus vocalizaciones pasando de un metro troqueo a un metro yámbico, de modo que la primera sílaba, “Ta”, pasa de ser fuerte a ser débil y de ser articulada de modo *staccato* a modo *legato*, mientras que la segunda sílaba, “te”, pasa de débil a fuerte y de *legato* a *staccato*. Aquí se constituye como tal el motivo que más arriba identificamos como ritualizado a partir de los cantos de cancha propios de la cultura musical de pertenencia de C, transmitidas principalmente, inferimos, por la vía de la interacción con el padre.

La variación propuesta por C es sin duda intencionada y ello podemos detectarlo con los indicadores usuales. Es realmente remarcable la seguridad con la que C introduce los cambios antedichos en sus vocalizaciones: sin interrumpir la fluidez de las repeticiones dentro del mismo patrón pulsátil y sin realizar una pausa para acomodarse. Es evidente que puede manejar con fluidez los metros troqueo y yámbico y pasar de uno a otro sin solución de continuidad con otros aspectos de la vocalización en curso como lo es el patrón pulsátil que caracteriza a sus repeticiones. Además, este cambio en el metro es resaltado multimodalmente a partir de un enérgico movimiento arriba-abajo de sus brazos que inserta ajustándolo certeramente en el patrón pulsátil ya establecido por medio del canal vocal. Esta elaboración kinética incluida por C que refleja el patrón de cambio dinámico y la estructura temporal del motivo sonoro, es un elemento de peso que indica que C es consciente de las variaciones en los aspectos amodales que incluye en el motivo. Este movimiento de brazos, inicialmente C sólo lo incluye en el punto de inflexión en el que aumenta la intensidad de los sonidos y varía el metro de troqueo a yámbico, pero inmediatamente lo abandona. No obstante, una vez que establece el metro yámbico en el motivo, dándole la estructura musical ritualizada de canto de hinchada de fútbol, y una vez que S se suma a vocalizar con ella emparejando los rasgos dinámicos y temporales y realizando también un movimiento arriba-abajo repetido de sus brazos para percutir sobre sus rodillas con el mismo patrón pulsátil, C vuelve a incorporar el movimiento arriba-abajo de sus brazos. Esto ratifica la inferencia de que C es consciente de cómo la variación de sus movimientos y sonidos afectan a su compañero de juego. Inclusive C, vuelve a variar una vez más la velocidad con la que vocaliza y acompaña este cambio de velocidad con una variación en la forma y la velocidad de su movimiento de brazos, cambio que es acompañado por S aumentando la velocidad de sus vocalizaciones y aplaudiendo. Hacia el final de la secuencia de juego, su mamá busca que C vocalice su propio nombre en lugar del nombre del hermano, propuesta que no es aceptada por C quien sigue con el nombre del hermano y repite una vez más el motivo sonoro-kinético con acentuación yámbica. Esta nueva repetición es acompañada también por su mamá quien, al haber subido a C a su regazo, incluye elementos de juego de sostén, haciendo brincar a C de

manera sincrónica al patrón pulsátil que siguen las vocalizaciones de ambas. Esta variación kinética incorporada por su mamá hace reír divertida a C.

En la secuencia de juego que detallamos en la obs. 4 del código de observación (cap. 5, § 2.2), que ocurre minutos más tarde ese mismo día y que comparte el mismo motivo sonoro-kinético, es más evidente el aspecto ritualizado de éste, recuperado de los cantos de hinchada de fútbol: luego de patear la pelota y que S grite “¡Gooooool!”, C vuelve a patear la pelota e inmediatamente retoma *motu proprio* las vocalizaciones repetidas “Ta-te” en un patrón temporal pulsátil siguiendo un metro yámbico, moviendo sus brazos arriba-abajo con el mismo patrón pulsátil y mirando a S con una expresión cómplice que claramente busca que S se sume a la arenga. S se suma a vocalizar y a aplaudir siguiendo el mismo patrón pulsátil y el metro yámbico. C es responsiva a esta variación del motivo propuesto por S y, en lugar de continuar moviendo sus brazos arriba-abajo, se suma a aplaudir con S siguiendo el mismo patrón pulsátil. Luego C, sin dejar de vocalizar, varía este patrón kinético inmovilizando sus antebrazos y dando latigazos con sus brazos. Estos movimientos arriba-abajo de sus brazos abarcan una menor extensión espacial y poseen una mayor velocidad que en su versión anterior. Aquí sale a la luz otro elemento: el hecho de que C pueda acomodar estos movimientos más rápidos y cortos a razón de dos ciclos arriba-abajo por cada ataque *a tierra* del patrón pulsátil de sus vocalizaciones señala la capacidad de C de ajustar sus movimientos, y no sólo sus sonidos -como ya vimos más arriba-, a una métrica binaria con valores de duración proporcionales a la regularidad de un pulso isocrónico.

La fluidez con la que C pasa de un patrón amplio de movimiento, a aplaudir y a realizar movimientos cortos y rápidos, sin dejar de vocalizar y ajustando estos cambios del patrón kinético a la misma métrica y pulso de sus vocalizaciones, ratifica nuestra inferencia acerca del carácter intencional de las variaciones que C incluye en el juego. Hay una consciencia en C de que no es la forma del movimiento lo que importa aquí, ese no es el foco del juego, sino que el foco es el patrón pulsátil con métrica binaria y acentuación yámbica, foco que puede ser instanciado a partir de distintos patrones kinéticos siempre que sigan el mismo patrón amodal. Es claro entonces que C es consciente de que la forma de los movimientos no son lo esencial para compartir con el otro una FV, sino que son los perfiles dinámicos y temporales a los que esos movimientos se ajustan y que, en un formato de repetición-variación, de repetir ciertos parámetros y variar otros, se puede construir una vivencia compartida corporalmente, un *momento presente* con el otro.

En una segunda parte de la segunda secuencia de juego de la obs. 44 que mostramos en esta misma sección, cuando la mamá le hace upa a C, hay un cambio en el perfil temporal del motivo que se comparte: ahora no se comparte un pulso con una acentuación y una métrica particular, sino que el foco cambia hacia un juego de expectativas con su mamá. A partir de la variación de la extensión de las pausas que C y su mamá realizan antes de vocalizar de manera

súbita “Ta-te” y “Ca-ro”, respectivamente, van delineando distintos perfiles temporales de construcción de expectativas antes del clímax constituido por dichas vocalizaciones súbitas. Estos momentos de clímax son acentuados multimodalmente por su mamá con movimientos arriba-abajo de sus piernas que repercuten en el cuerpo de C haciéndola dar pequeños brincos en su regazo. En este sentido, el rasgo temporal que varían en esta segunda parte es la duración de las pausas. No obstante, luego vuelven a compartir el patrón de vocalizaciones pulsadas con la misma acentuación, motivo al que también se suma S. Finalmente, el juego termina, como tantos otros que hemos detallado, nuevamente con el formato ritualizado de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación”.

1.2. El JFV y los procesos de referencia... ¿interna?

En el capítulo 7 propusimos un modelo de desarrollo de los sistemas interactivos que posibilitan a los juegos antecedentes del JFV y al JFV propiamente dicho a partir de los efectos de dos atractores distintos, uno que opera como forma equilibrada de interacción a comienzos del segundo año de vida regulado por la simetría en la mimesis de la forma abierta de las conductas de los participantes de la interacción (atractor 1) y otro que opera como forma equilibrada de interacción hacia fines del segundo año de vida en torno a la simetría en la modulación de los afectos vitales (atractor 2).

Hasta aquí, en el presente capítulo, hemos realizado un recorrido de algunos de los recursos que la bebé construye en la consolidación del tipo de simetría que constituye al JFV a partir de distintos rasgos que confluyen en la modificación de la FV de las conductas interactivas. En cierto sentido, la manipulación de las FV por parte de la bebé supone una capacidad que podemos pensar cómo análoga a la conducta de entonamiento afectivo, usualmente utilizada por los adultos para crear experiencias de intersubjetividad con el bebé, sobre la cual nos detuvimos en el capítulo 2. Como explicamos, en la imitación el foco está en la forma abierta de la conducta dado que el emparejamiento se logra a partir de reproducir el patrón motor observado en el otro. En cambio, en el entonamiento afectivo, el foco no está en el patrón motor de la conducta abierta sino en la *forma dinámica de la vitalidad* que subyace a la conducta.

En términos semióticos, este cambio involucra una transformación en la referencia de las conductas: mientras la referencia en las imitaciones mutuas es la forma abierta compartida de las conductas, en los entonamientos afectivos mutuos la referencia es la comunión del estado afectivo interno. Si bien desde una perspectiva jamesoniana de las expresiones emocionales, tal como explicamos en el capítulo 3, no debe pensarse a los cambios de tensión y tono corporales de la expresión corporal emocional como el referente indicial de una entidad mental independiente de la emoción misma, creemos que en el caso de la manipulación de las FV propia

del entonamiento afectivo y del JFV, al no poder reducirlas a las emociones básicas darwinianas que James tenía en mente, creemos que es posible pensar una relación de referencia inicial hacia un estado “interno” diferenciado de su expresión “externa”.

Ciertamente es un punto realmente interesante que puede estar sujeto a un fructífero debate, no obstante, en tanto las FV son afectos que pueden ser instanciados a partir de distintos movimientos, vocalizaciones, expresiones faciales, etc., hay un potencial campo de diferenciación entre el afecto y su expresión que creemos adecuado pensar en términos de interiorización de la referencia. Si esto es así, sería un hito en el desarrollo psicológico, dado que el juego de ficción - considerado como una conducta lúdica cuyo mecanismo semiótico opera poniendo en suspenso las representaciones primarias de los objetos-, de acuerdo a nuestras observaciones, aparece posteriormente al JFV, por lo que el JFV constituiría la primera manifestación en el dominio lúdico, y probablemente en el dominio psicológico en general, en el que la referencia se construye hacia la interioridad.

Aún más, si esto es así, la formulación vygotskiana que postula que la interiorización de las herramientas culturales de mediación semiótica suponen la propia creación de la interioridad psíquica, argumentaremos que la interiorización de la referencia posibilitada por el JFV constituiría la propia creación de un *espacio virtual interno* en el que comienzan a *tener lugar* procesos conscientes de *movimiento interno* tanto en el sí mismo de la bebé como en la interioridad virtual del cuerpo del otro. Este cambio en la referencia permite así niveles de mayor complejidad en la construcción de experiencias de intersubjetividad que las que se logran por medio de la imitación de la forma abierta del patrón motor. Es probable que esta nueva intersubjetividad ampliada hacia el *movimiento en el espacio interno propio y del otro* tenga algún rol en la capacidad de poner en suspenso las representaciones primarias de los objetos de acción conjunta necesaria para la construcción de las capacidades ficcionales: la referencia interiorizada del JFV crearía así el *espacio virtual de movimiento interno* compartido en el cual se construirían los mundos imaginarios compartidos.

En la siguiente sección profundizaremos en la diferenciación entre la categoría de JFV y la categoría de juego sensoriomotor, atendiendo al origen del JFV en formas combinadas con juego sensoriomotor.

1.3. ¿JFV o juego sensoriomotor?

El juego sensoriomotor, junto con el JST, constituyen la cuna de todos los juegos (Español et al., 2022). Es allí donde la actividad lúdica del ser humano tiene su origen y toda forma posterior de juego se desarrollará a partir de estas dos formas primordiales. Ya hemos dedicado un amplio espacio en el presente trabajo para explicar el rol de precursor ontogenético que el JST cumple

respecto del JFV, señalando además cómo los juegos regulados por el atractor 1 constituyen el eslabón evolutivo que conecta ambas formas de juego. Asimismo, hemos dedicado un amplio espacio en el presente trabajo para señalar en qué se diferencian el JST de los antecedentes del JFV y del JFV propiamente dicho.

No obstante, una cuestión que ha despertado interrogantes en la formulación de la categoría de JFV es por qué no considerarlo una forma o subtipo de juego sensoriomotor en tanto el foco del JFV implica la repetición y variación de movimientos y sonidos sin fines prácticos. Como explicamos en el capítulo 2, las FV están presentes en la vida del bebé desde que es capaz de moverse y actuar en un mundo compuesto de fuerzas, velocidades, intensidades y formas que configuran en la experiencia del bebé distintos perfiles de activación: los ritmos de succión, las distintas fuerzas que aplica su propio cuerpo en interacción con el suelo, las velocidades con que realiza acciones con los objetos o con sí mismo, las distintas intensidades sonoras que le devuelve su actividad en el mundo, la tensión expectante que se resuelve en el logro de una meta práctica, etc. Por ende, las FV forman parte de la experiencia del bebé que juega con sus cuadros sensoriomotores. Sin duda el JFV y el juego sensoriomotor comparten un campo de experiencia que es preciso analizar en pos de una mayor claridad conceptual. Creemos que hay una serie de elementos que podemos señalar con el objetivo de arrojar luz en dicha diferenciación.

La primera distinción que podemos señalar entre estas formas de juego, involucra el rol del otro en el desarrollo del juego. El juego sensoriomotor es predominantemente una actividad solitaria del bebé. Esto no excluye el hecho de que otras personas del entorno puedan formar parte de la experiencia del bebé en el curso del juego sensoriomotor, acompañando con su presencia, siendo responsivo a sus logros fortuitos o intencionales, mostrando potencialidades sonoras o kinéticas de los objetos con los que el bebé juega e incluso imitando o entonando las acciones del bebé, incentivando y orientando así su actividad lúdica en el mundo. No obstante, es un rasgo propio del juego sensoriomotor el hecho de que el bebé no se centrará en el otro, sino que el otro sólo funciona como coadyuvante o facilitador de su actividad, mientras el bebé continúa absorto en la repetición de movimientos y sonidos que le resultan placenteros por sí mismos. En este sentido, suele no haber contacto corporal con el otro, sino que hay interacciones más distantes y, si bien la atención del bebé puede por instantes dirigirse al adulto atento a la acción del bebé, no es la atención mutua lo que predomina, sino que el bebé rápidamente volverá a sumergirse en el propio placer funcional que se desprende de su actividad sensoriomotora con su propio cuerpo y/o con los objetos. De hecho, es común que la atención, cuando se dirige al adulto sea en búsqueda de la referencia social que le dé la seguridad para seguir adelante con una acción en curso que puede resultarle desconocida, como gatear más lejos de lo usual o agarrar un objeto novedoso. Asimismo, cuando el juego implica objetos y hay un otro presente,

es común que la atención que le dirige al otro no sea hacia su rostro, tal como prototípicamente ocurre en interacciones con personas cuyo caso paradigmático es el JST el cual se desarrolla cara a cara y/o en contacto corporal. Por el contrario, en el juego sensoriomotor usualmente la atención del bebé se dirigirá a los efectos de la acción del adulto con los objetos, efectos que inmediatamente buscará emular con el objeto en cuestión, volviendo así a estar absorto en su actividad sensoriomotora. Nótese que se utilizó la expresión *emular* y no *imitar*, en tanto es el efecto deseado en el objeto lo que guía la observación del modelo, y no la forma que tiene la acción del modelo adulto. Inclusive, la acción del otro con el objeto muchas veces pasa desapercibida para el bebé dado que su atención está totalmente acaparada por el espectáculo de los efectos de los objetos, los cuales querrá repetir una y otra vez, quedando así el otro en rol de “mano invisible” que opera tras bambalinas.

Por el contrario, el JFV y los juegos antecedentes del JFV emergen en interacción con el adulto. Las FV que son el foco del juego son compartidas con un otro presente. La capacidad de compartir FV está dada desde el segundo mes de vida en el JST, pero es a partir de la dirección del adulto, quien manipula las FV de los motivos sonoros y/o kinéticos que le dirige al bebé, mientras éste responde con conductas sociales generales. Como mencionamos más arriba, la capacidad del bebé de manipular activamente las FV, piedra angular del JFV, emerge mucho después de que el bebé pueda experimentarlas pasivamente en situaciones sociales, bajo la dirección del adulto, como en el JST. Vale aclarar que la “pasividad” del bebé en el JST sólo se circunscribe a la manipulación de las FV, mientras que por otra parte detenta un rol claramente activo en ser responsivo a la acción del adulto con conductas sociales generales, muchas veces tomando la iniciativa para llamar la atención del adulto y que éste le dedique esos “show de luz y sonido” que tanto le deleitan. En suma, el JFV surge como una forma interactiva de juego, con movimientos y sonidos dirigidos a afectar al otro y ser afectado estéticamente por el otro.

La presencia del adulto en el juego sensoriomotor de la bebé puede ser de acompañante, desde distintas aristas que ya hemos detallado, pero también puede cumplir un rol de participante del juego y ello sólo lo hemos observado en las formas combinadas de juego sensoriomotor con antecedentes del JFV y con JFV. La interacción del adulto con la bebé adquiere en este tipo de juegos un nivel de elaboración que se describe adecuadamente con la categoría de antecedentes del JFV en sus diferentes subtipos o de JFV propiamente dicho. En estas formas de juego empiezan a entretorse esquemas motores con el propio cuerpo (como vocalizaciones, movimientos de extremidades, gorjeos, efectos vocales) y esquemas dirigidos a objetos (agitar sonajeros, golpear juguetes contra el suelo, percutir un tambor) con esquemas de interacción dirigidos a personas (en alternancia de turnos o sincronía), en un ida y vuelta que hace estallar la posibilidad de recortarlos temporalmente basándonos en la clásica distinción de la psicología del

desarrollo entre un dominio cognoscitivo tendiente a la comprensión del mundo físico y un dominio social, tendiente a la comprensión de los otros.

Al observar estas formas combinadas de juego resuena la metáfora de un “caldo” en el que ingredientes de distinta naturaleza, conforme se van cocinando, van inyectando su propio sabor a un mismo todo que los unifica. En estas formas combinadas de juego se puede apreciar cómo la imitación de motivos sonoros y/o kinéticos con el uso de objetos retroalimenta la exploración de las potencialidades sensoriomotoras de los objetos en una ida y vuelta constante entre la atención al objeto y la atención a la acción del otro. La alternancia de mirada entre el objeto y la persona es un indicador claro en estas interacciones de la triangulación que la bebé va entretejiendo en el desarrollo del juego. Si bien esta alternancia de mirada puede estar presente en los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV que incluyen objetos, en las formas combinadas con juego sensoriomotor también la bebé por momentos se centra solamente en el objeto y puede apreciarse como disfruta de esta actividad en solitario, para luego volver a compartir estos efectos con el adulto en un nuevo ciclo de imitaciones mutuas en el que vuelve a la atención conjunta con la acción del adulto con el objeto. Estos idas y vuelta se entretejan con tal fineza que justifican la categorización como un evento combinado y no como dos tipos distintos de juego que se encadenan de modo que el segundo inicia una vez que el primero ha finalizado, como sí hemos podido identificar en otros fragmentos del material audiovisual, como por ejemplo en el juego de percutir los fondos de las ollitas a continuación del juego funcional con esos objetos de la obs. 43.

Es en este “caldo” donde se ha observado el primer evento de JFV propiamente dicho a los 1;1(17). Como anticipamos en el capítulo 7, esta observación rechaza la hipótesis a) de la secuencia simple-combinado, que postulamos inicialmente, que estimaba que el JFV aparecería primero en forma simple y luego se combinaría con otras formas de juego. Si bien dicha observación rechaza la hipótesis mencionada es importante señalar que se trata sólo de 3 casos a partir de su primera aparición que se distribuyen hasta los 1;3(6) y esta forma combinada tan particular no vuelve a ser observada posteriormente. De hecho, el JFV propiamente dicho no vuelve a combinarse con otras formas de juego hasta los 1;5(30) que se observa la primera forma combinada con juego funcional y a los 1;6(23) con juego de ficción.

Por otra parte, nuestra hipótesis a) también afirmaba que en el segundo año de vida se observarían eventos de JFV simples, en especial después del segundo trimestre. Los eventos de JFV simples, sin combinarse con juego sensoriomotor ni con otras categorías de juego, han hecho su aparición a los 1;2(23), es decir en el 1er trimestre del segundo año de vida, anticipando lo previsto en la hipótesis a). La primera forma de JFV observada fue de JFV improvisado, dado que las formas de JFV ritualizado simple hicieron su aparición a los a los 1;4(30). Es probable que, al

igual que ocurre con el JFV, los antecedentes del JFV aparezcan primero en su forma combinada con juego sensoriomotor antes de aparecer en su forma simple; resta indagar en futuros estudios que ocurre con dicha secuencia simple-combinado antes de los 10 meses del desarrollo para los antecedentes del JFV.

Si bien el JFV propiamente emerge como forma interactiva de juego, se han observado también casos de JFV que podemos caracterizar como *en solitario*, es decir, en los que no hay interacción con otra persona, sino que, al igual que en los eventos de juego sensoriomotor el otro puede estar presente pero como acompañante o espectador no participante, pero no formando parte del foco del juego de la bebé. Con esta observación, persiste el interrogante de cómo diferenciar al JFV solitario del juego sensoriomotor.

1.4. JFV solitario

Las formas de JFV en solitario poseen una serie de rasgos diferenciales que son particularmente dignos de consideración. En primer lugar, podemos señalar una distinción genética dado que el JFV solitario es una forma de juego que emerge posteriormente al JFV interactivo en el segundo año de vida. Si bien el JFV hace su aparición inicialmente combinado con juego sensoriomotor se trata de formas interactiva de JFV. Es evidente que el juego sensoriomotor es un precursor evolutivo del cual el JFV se diferencia, considerando además que los antecedentes del JFV se combinan también con juego sensoriomotor previamente a la emergencia del JFV propiamente dicho.

Esta forma de JFV ha sido observada desde los 1;6(23) en combinación con juego de ficción, posteriormente con juego funcional y sólo un caso a los 1;10(15) se ha observado de JFV en solitario sin combinarse con otras formas de juego presentes en el período estudiado. Es decir que casi en su totalidad el JFV solitario se presenta combinado con juego de ficción o juego funcional. De hecho, el único caso de JFV solitario en forma simple, sin combinación con juego de ficción o juego funcional, comparte con los casos combinados toda la serie de elementos que detallaremos a continuación, que lo convierten en un evento de juego ubicado en una zona “gris” de la categorización del material observacional. Aquí encontramos un primer elemento para distinguir el JFV solitario y el juego sensoriomotor: un patrón predominante de combinación con juego de ficción o con juego funcional.

Además, todos los eventos de JFV solitario, incluido el evento sin combinación con juego de ficción o funcional, poseen como foco de juego un motivo sonoro y/o kinético ritualizado, recuperado de la música de la cultura de pertenencia de la bebé. En la bebé participante de la presente investigación estos motivos consisten en: (i) las canciones populares de cuna *Arrorró* y *Lala-lele*, tradicionales en nuestra cultura de crianza y (ii) un motivo melódico-rítmico (véase cap.

5, § 4.6, obs. 24) que, si bien no podemos identificar con una canción particular, si podemos reconocer como de carácter tradicional en las prácticas de crianza de nuestra cultura y está por lo demás presente en las conductas lúdicas de los adultos del entorno de C.

Por otra parte, con base en estos motivos sonoros y/o kinéticos que la bebé construye a partir de canciones populares y melodías tradicionales, la bebé es capaz de repetir y variar no sólo aspectos de la musicalidad en sentido amplio (como altura, intensidad o duración), sino que la bebé puede repetir y variar emplazando, en las dimensiones sonoras y/o kinéticas de sus conductas, rasgos convencionales de la música tonal occidental como pulso isocrónico, jerarquía métrica y forma antecedente-consecuente. Esto última podría no sorprendernos si anteriormente mencionamos que C retoma canciones populares y melodías tradicionales de las prácticas de crianza que, al ser parte de la cultura musical, necesariamente van a estar estructuradas siguiendo parámetros propios de la música propiamente dicha como pulso, jerarquía métrica y forma antecedente-consecuente. Sin embargo, las canciones populares y las melodías tradicionales no las repite como copias de su versión canónica, sino que las varía de modos originales, no incluidos en sus versiones canónicas, que dan cuenta de la capacidad de la bebé de jugar con los parámetros de pulso, métrica y forma antecedente-consecuente para construir un nivel expresivo original en su performance. Esta complejidad que poseen los motivos, dada por la dialéctica entre aspectos canónicos y expresivos podrá comprenderse mejor en el capítulo 9 dedicado a los microanálisis de escenas de juego de ficción combinado con JFV. No obstante, queremos señalar aquí que dicha complejidad de los motivos que son repetidos y variados en los eventos de JFV en solitario, constituye otro de los criterios para diferenciar la repetición y variación de sonidos y movimientos presente en el juego sensoriomotor y la repetición y variación presente en el JFV solitario.

Otro rasgo diferencial de los eventos de JFV en solitario, tanto combinado con juego funcional como con juego de ficción es que involucran el uso de muñecos o de juguetes con rasgos antropomórficos, como un autito con rostro en su parte delantera. Como mencionamos en el capítulo 3, ya había sido señalado anteriormente por distintos investigadores el importante papel de los muñecos en el desarrollo del juego simbólico (cf. Lowe, 1975; Shimada, Sano & Peng, 1979; Fein & Apfel, 1979; Watson & Fischer, 1977, 1980; Bretherton, 1984; Elkonin, 1978/1985; Español, 2004). Español señala que este rol se debe en gran medida a que los muñecos son un objeto muy especial en la cultura lúdica dado que es un objeto que los adultos usan con los bebés en un modo simulado: hacen como si hablase, hacen como si comiese, hacen como si caminase, etc. Del mismo modo, el autito con rasgos antropomórficos fue usado con la bebé también de modo simulado: haciendo como si anduviera por sí mismo con un efecto vocal que simula el ruido del motor al acelerar (véase cap. 5, § 4.4, obs. 22). Es decir que el denominador común de los

objetos involucrados en los eventos de JFV solitario es que: (i) son objetos con un uso canónico que es simulado desde su origen tal como es presentado por los adultos del entorno de C, y (ii) son objetos con forma humana o animal, como los muñecos (muñeca de tela, peluche de caballo) u objetos con rasgos antropomórficos, como el autito con rostro.

En suma, se trata de eventos de juego que: o involucran la construcción simulada o ficcional de *hacer dormir al bebé*, con los muñecos como protagonistas, o bien involucran la generalización de una melodía de cuna ritualizada que se desprende de su contexto originario y se generaliza a otras acciones que involucran movimientos repetidos con juguetes con rasgos antropomórficos, como empujar hacia adelante y hacia atrás el autito con rostro. El caso de JFV solitario sin combinación con juego funcional o juego de ficción que más arriba señalamos como perteneciente a una zona “gris” de nuestra categorización incluye estos elementos.

Observación 45: C está de pie sosteniendo una cámara de fotos de rollo con la que no realiza ningún gesto. Con ella están su mamá y S sentados. C comienza a cantar un motivo sonoro recurrente en sus juegos con un contorno melódico (agudo-grave-agudo-grave-agudo) y un ritmo (fuerte-débil-fuerte-débil-fuerte). Lo repite primero con las sílabas “na-ni” y luego varía hacia las sílabas “a-ti”. A continuación, sin dejar de cantar, lo repite introduciendo una variación en la melodía que sigue la canción popular Arrorró con las sílabas “na-ni”. Repite una vez más el motivo melódico-rítmico de Arrorró con las sílabas “la” y “li”, mientras camina alrededor de la mesa. En la siguiente repetición de Arrorró, C disminuye la intensidad de los sonidos e introduce una variación kinética: comienza a mecerse en un movimiento de vaivén adelante-atrás que sigue el mismo pulso de la canción. Vuelve a repetir una vez más el Arrorró con la sílaba “te” aumentando la intensidad hacia fortísimo y el movimiento de vaivén lo varía hacia un movimiento izquierda-derecha que sigue el pulso de la canción. Hacia el final de la repetición va disminuyendo la intensidad y retorna al movimiento adelante-atrás. Luego repite una vez más el arrorró con la sílaba “na-ni” moviendo su brazo derecho arriba-abajo y siguiendo el mismo pulso de la canción.

En la observación se aprecia un evento de JFV ritualizado: la bebé elabora un motivo sonoro-kinético a partir de dos motivos recuperados de la música y las prácticas de crianza de nuestra cultura, que repite más de dos veces con variaciones. Sin embargo, el motivo no es elaborado de manera conjunta con el adulto, sino que es elaborado, repetido y variado por la bebé de manera solitaria. A diferencia de la gran mayoría de los eventos de JFV solitario que son combinados con aspectos simulados o de ficción, en el juego relatado estos aspectos no están o no están claros: no se observa ningún uso funcional de un objeto, sustituciones simbólicas o la presencia de atributos u objetos imaginarios, dado que la cámara de fotos que sostiene en la mano parece más circunstancial que aplicada de algún modo al desarrollo del juego. No hace gestos de sacar fotos ni hace gestos de acunarla como si fuese un bebé, lo cual sería esperable dado el carácter de canción de cuna que posee el motivo melódico-rítmico ritualizado que la bebé canta. Por ello es que se optó por categorizarla como un evento de JFV solitario simple, sin combinación con otros tipos de juegos. No obstante, el movimiento de mecer que incluye como variación del motivo sonoro resuena con el movimiento de acunar un bebé o de ser acunado por

otro, introduciendo cierta tonalidad de escena de ficción que no podemos confirmar con otros indicadores: cómo, por ejemplo, la designación verbal o la presencia de una sustitución. Queda abierto el interrogante para futuras investigaciones sobre si la presencia de la ritualización en los aspectos melódico-rítmicos de sus conductas pueden concebirse como indicadores de ficción o simulación en el juego. Esta tonalidad de ficción que hay en el JFV solitario de la observación, sumado al hecho de que el resto de las formas de JFV solitario ha sido observada en combinación con juego de ficción o juego funcional, abona la caracterización que señalamos más arriba: que es una forma de juego que típicamente se presenta combinada con escenas de ficción o simuladas.

2. Elementos constitutivos del JFV y de sus formas antecedentes en el desarrollo del juego simbólico

En la presente sección, con el fin de profundizar el cumplimiento de nuestro objetivo específico nro. 5 de analizar la incidencia de la forma y las dinámicas de movimiento y sonido en la elaboración de las primeras formas combinadas de JS y JFV en el segundo año de vida, y haciéndolo también extensivo a las formas combinadas de JS con antecedentes del JFV, abordaremos los elementos constitutivos del JFV y de los antecedentes del JFV en el desarrollo del juego funcional y del juego de ficción a partir de su ilustración por medio de relatos observacionales. En la § 2.1 abordaremos un tema que anunciamos en el capítulo 7 (§ 1), ligado a la importancia de los objetos sonoros y de los objetos sin uso convencional canónico en la construcción de los juegos antecedentes del JFV y del JFV que involucran interacciones triádicas con objetos materiales. Luego, en la § 2.2, nos detendremos a analizar los elementos constitutivos del JFV, como la redundancia intermodal y la forma repetición-variación, que están presentes en la construcción de los usos convencionales simulados de los objetos. A continuación, en la § 2.3 y en sus respectivas subsecciones, dedicaremos un espacio al análisis de los elementos constitutivos del JFV en el desarrollo de los casos de sustitución en el juego de ficción con el fin tanto de cumplimentar nuestro objetivo específico nro. 5 como de responder nuestra hipótesis d) que afirma que antes de que aparezcan las sustituciones simbólicas en cada caso -primero en el caso “instrumento”, luego en el caso “objeto”, “agente” y “receptor”- habrá reiteradas ejecuciones del caso en cuestión en las que estarán implicados elementos constitutivos de los JFV (como cambios en la intensidad, duración y ritmos de sonidos y movimientos y cambios en los contornos sonoro/kinéticos). Finalmente, en la § 2.4 ofrecemos un breve sumario de los análisis realizados.

2.1. Objetos sonoros y objetos sin uso convencional canónico en las interacciones triádicas

En el capítulo 7 dedicamos un espacio al análisis del desarrollo de los antecedentes del JFV que incluyen objetos y allí señalamos que en los casos sin combinación con juego funcional o juego de ficción lo que se comparte con el otro del objeto son sus efectos sonoros y/o kinéticos más allá de su uso convencional canónico. Señalamos también que, en el caso de los objetos sonoros, identificamos una potencial controversia que surge del siguiente interrogante: ¿a partir de qué criterio afirmamos que el foco es la forma general de los efectos sonoros y/o kinéticos del objeto más allá del uso convencional canónico, siendo que, justamente, el uso convencional canónico de un objeto sonoro tiene como meta producir efectos sonoros?

En principio, podemos responder afirmándonos en aspectos morfológicos del modo de uso como, por ejemplo, si la bebé agarra la maraca por la parte sonora (la cabeza) o si la agarra por el mango dispuesto para tal fin. Como podría ser fortuito el agarre del mango, podemos buscar indicadores complementarios como la presencia de una acomodación activa del agarre, por ejemplo, sosteniéndola con una mano de la cabeza para liberar el mango y poder tomarlo con la otra mano del mango de un modo más firme, o la presencia de sistematicidad a lo largo del tiempo del agarre desde el mango. No obstante, el uso convencional de las maracas, a juzgar por los usos de los percusionistas profesionales, no siempre implica el uso del mango, sino que muchas veces se agarra por la cabeza para lograr ciertos efectos.

Esta misma argumentación inclusive podemos extrapolarla a otros instrumentos musicales, objetos sonoros de gran nivel de sofisticación, dado que si bien hay modos canónicos de usar, por ejemplo, una guitarra, a juzgar por los modos de uso de los guitarristas profesionales y por la existencia, en nuestra cultura de pertenencia, de un gesto simbólico altamente convencional para aludir a la guitarra en ausencia de ella (consistente en agitar la mano derecha a la altura del estómago con la palma hacia adentro, como si estuviese rasgando cuerdas imaginarias, y sostener el brazo izquierdo parcialmente extendido con la mano en forma de pinza como si sostuviese un mástil), hay excepciones como las de Nahuel Penisi quien usa la guitarra apoyando la caja sobre su regazo con las cuerdas orientadas hacia arriba (y no hacia adelante), o Ricardo Mollo de *Divididos* y su famoso uso de zapatillas o incluso de manzanas a la manera de púa para rasguear las cuerdas, o Jimmy Hendrix quien popularizó el uso de la lengua para rasguear las cuerdas, o Steve Ray Vaughan que toca extraordinariamente con la guitarra en su espalda, o Jimmy Page de *Led Zeppelin* que usa el arco de un violín para sus solos de guitarra. Asimismo, es común el uso percutivo de la guitarra sobre todo en guitarristas flamencos, que son popularmente conocidos por su gran virtuosismo en el uso del instrumento. Podrán argumentar que se trata de excepciones marginales que justamente resaltan por su carácter extraordinario y

que la existencia del gesto simbólico mencionado más arriba sigue siendo la prueba de la suficiente canonización del uso convencional de la guitarra. Coincidimos con que esto último señala un claro vector que opera centrípetamente, es decir, privilegiando un determinado uso del instrumento musical que pasa ser el modo canónico y desechando o marginalizando otros usos posibles. No obstante, el hecho de que muchos de los que más resaltan en la música por su grado de maestría en el uso del instrumento hagan usos que ponen en tensión su carácter convencional y que gracias a ello logren maravillosas experiencias estéticas con su audiencia, a juzgar por la gran admiración popular de la que gozan⁹, nos sugiere que hay otro vector, junto con la convencionalización, que opera centrífugamente, hacia la multiplicidad de usos originales en pos de la maximización de la performance musical. Es decir, que la doble operatoria, dada por la dialéctica entre un vector de convencionalización de un uso específico y un vector de multiplicación de usos, aparentemente opuestos, no menoscaba el fin estético para el cual están diseñados los instrumentos musicales, sino que, por el contrario, lo potencia. Al mismo modo en que hemos utilizado otros elementos de análisis propios de las artes temporales para comprender el desarrollo psicológico temprano, sugeriremos que es esta doble operatoria lo que constituye el carácter tan especial que tiene los objetos sonoros en el desarrollo del JFV. En estudios previos se ha señalado el rol de peso que tienen los muñecos, como un tipo privilegiado de objetos lúdicos, en el desarrollo de la ficción en el juego (cf. Español, 2004; Elkonin, 1978/1985) dado que constituyen un tipo de objetos que los adultos muestran al bebé aplicando usos que son convencionalmente simulados, es decir, se simula que comen, se simula que duermen, se simula que caminan, etc. De igual modo, sugeriremos que los objetos sonoros cumplen este mismo rol en el desarrollo del JFV y, por lo tanto, en la construcción de la sensibilidad estética y secundariamente, tal como esperamos mostrar más adelante, de la ficción lúdica. Además, sugeriremos que este carácter especial de los objetos sonoros que está dado por la doble operatoria antes mencionada está presente en los modos en que los adultos utilizan estos objetos en la interacción con el bebé y que, finalmente, los antecedentes del JFV y el JFV en interacciones triádicas son formatos lúdicos en los que bebé y adulto juegan con esta doble operatoria con el fin de maximizar los efectos sonoros en interacción con otro. Es por ello que queremos remarcar que el foco del juego, en los antecedentes del JFV triádicos, son los efectos sonoros, más allá de si el uso es convencional o no lo es. Es precisamente esa tensión sin resolver entre vectores opuestos la que constituye la potencialidad de este tipo de objetos y, por ello, creemos infructuoso resolverla en favor de uno de sus polos. Tensión que creemos identificar como tal

⁹ Huelga decir que a Jimmy Hendrix se lo considera como el nro. 1 de los 100 mejores guitarristas de la historia y a Steve Ray Vaughan como el 7mo en el ranking <https://www.rollingstone.com/music/music-lists/2003-rolling-stone-covers-132638/rs-931-jimi-hendrix-100-greatest-guitarists-3-214377/>

para el caso de los de los músicos profesionales con sus instrumentos musicales pero que en la infancia temprana se trata de vectores que aún no están separados, sino que forman parte de una totalidad indiferenciada inicial orientada por la maximización de los efectos sonoros que, con el curso del desarrollo, se irán diferenciando.

Esta doble operatoria podemos también ilustrarla, quizás con mayor claridad, con cierto tipo de objetos que, contradictoriamente, no son sonoros, pero que no poseen un uso convencional canónico y sobre los cuales ya nos hemos referido anteriormente: los resortes de juguete. Al igual que los objetos no temáticos como cintitas, cartones, palitos, etc., los resortes son objetos que no poseen un uso convencional canónico, pero, a diferencia de estos últimos y, al igual que los objetos sonoros, han servido de material para la construcción de juegos antecedentes del JFV durante el segundo año de vida. Esto no debería sorprendernos, dado que la primera observación en la literatura científica de un evento de juego que posteriormente fue categorizado como un evento de JFV (Español et al., 2014) fue documentada por Español en 2002 en un juego con resortes a los 1;9(29) de Habib, bebé participante de la investigación en cuestión (Español, 2002, 2004).

Los resortes han despertado el interés de C desde el inicio del estudio, tanto desde el juego sensoriomotor solitario, como también sirviendo de material para la construcción de distintos juegos antecedentes del JFV. En la presente sección nos detendremos en mostrar algunos ejemplos de eventos de juego que hemos categorizado según distintos subtipos de antecedentes del JFV, siguiendo como hilo conductor los distintos usos de este particular tipo de objetos.

Observación 46: A los 1;1(5) C está sentada en el patio de su hogar con S y su papá. Su papá está de pie frente a ella y le muestra un resorte, C lo mira atenta mientras sostiene otro resorte con ambas manos y su papá comienza a hacer un movimiento de arrojar el resorte hacia C sosteniendo la otra punta de modo que el resorte se acerca y se aleja a C en un vaivén. Mientras su papá repite el movimiento 6 veces C se ríe entretenida y su papá agrega al movimiento una vocalización jocosa “Ehhhh” y luego “abrrruuum” que intensifica cuando el resorte se acerca a C. C, sosteniendo su resorte, vocaliza en tono agudo y luego mira a S. C mira a su papá mostrándole su resorte estirado y agitándolo con ambas manos mientras su papá la imita con su resorte y C ríe. C luego estira el resorte con ambas manos vocalizando en tono agudo “Aabbwwiuu” y vuelve a mirar a S. S levanta y agita un tercer resorte mientras dice “Mirá otro más”. C voltea a mirar a su papá quien vuelve a repetir el movimiento de vaivén variando la distancia recorrida y la velocidad y vocalizando “Ueeep” con su movimiento. C comienza otra vez a agitar su resorte sosteniéndolo de ambas puntas con movimientos arriba-abajo de sus brazos y vocaliza “Ahhh” divertida volteando a mirar a S. S agita su resorte del mismo modo que C imitando también su vocalización y luego comentando “¡Ahhh! ¡Los tres tenemos resortes! ¡Ehhhh”. Su papá deja de hacer el movimiento de vaivén y comienza a agitarlo imitando a C. Los tres mueven de modo sincrónico sus resortes durante unos 8 segundos. C responde a la vocalización de S vocalizando “Ehhhhbaa”. Su papá y S le responden con un largo “¡Esoooo!”. C deja de agitar y ahora estira el resorte con ambas manos mientras vocaliza en tono agudo “Aabbwwiuu”. Su papá le responde con “Abrrruuum” mientras C vuelve a agitar una última vez con ambas manos el resorte.

En la observación se aprecia cómo, en un ciclo de imitaciones mutuas, su papá le muestra usos del resorte a C, elaborando un motivo sonoro-kinético. El papá elabora un movimiento de estiramiento-encogimiento del resorte, que genera un acercamiento-alejamiento hacia C, y que acompaña con vocalizaciones cuyos rasgos dinámicos sonoros son redundantes intersensorialmente con el movimiento: tanto en la vocalización “¡Ehhh!” como “abbruum” inyecta una mayor energía sonora en el momento en que el resorte se acerca más a C. Por su parte C imita la acción con el resorte incluyéndole sonido, pero en un aspecto global que no llega a emplazar este rasgo de redundancia que está presente en el motivo adulto. C comprende que para compartir el motivo del papá el movimiento y el sonido deben compartir el solapamiento temporal, aunque no comprende el patrón dinámico que emplazan, pero sí que deben ir los dos y entonces lo mueve y vocaliza como puede.

En la sesión 10 podemos observar un caso de antecedentes del JFV tipo IV, en el que empieza a perfilarse una incipiente variación del motivo por parte de C.

Observación 47: A los 1;2(14) C está de pie en el patio de su casa, con su papá que se encuentra de pie y con S que está sentado en el suelo. Luego de un breve juego de toma y daca de resortes con su papá, su papá repite tres veces un motivo de acercamiento alejamiento del resorte hacia C. Cuando acerca el resorte a C, su papá realiza unos gruñidos con crescendo de intensidad y de altura del tono, que finaliza agitando el resorte delante del rostro de C. C lo mira y se ríe divertida sosteniendo su resorte con ambas manos. C luego voltea hacia S y, estirando totalmente ambas manos hacia S, agita el resorte de modo arriba-abajo agregando una extensa vocalización sincrónica al movimiento que está acentuada con incrementos de intensidad a intervalos regulares que son redundantes con los momentos de bajar el resorte. S le responde estirando y encogiendo otro resorte con ambas manos y agregando también una vocalización extensa en tono agudo que acentúa con incrementos de intensidad a intervalos regulares que son redundantes con el momento de estirar el resorte. C y S mueven los resortes juntos de manera sincrónica durante 5 segundos. C luego deja de mover su resorte y vocaliza en tono agudo y con intensidad suave “Ah-ahá-ahá” mirando a su papá. S imita dicha vocalización moviendo el resorte y C vuelve a repetir la misma vocalización cuatro veces sin mover el resorte, aunque hacia la segunda repetición comienza a distraerse del juego y la repite como un eco mientras se va a jugar con otra cosa. Sin alternancia de turnos clara, sino más de modo solapado a las repeticiones casi continuas de C, S imita la vocalización de C moviendo su resorte dos veces.

A los 1;2(14) vemos que C puede elaborar una conducta con una redundancia intermodal entre sonido y movimiento, aunque todavía no es capaz de manipular el patrón amodal sobre el cual se emplaza dicha redundancia, por lo que no varía el motivo, sino que lo modifica hacia un motivo que conoce mejor. El motivo “Ah-ahá-ahá” de la vocalización introducida por C luego de agitar los resortes de modo sincrónico con S es un motivo recurrente en los juegos de C (véase cap. 5, § 4.6, obs. 24), lo repite ecolólicamente mientras manipula objetos o cuando mueve objetos de modo solapado, y también lo utiliza cuando acuna un muñeco y simula hacerlo dormir. El motivo tiene origen en los juegos que propone su papá, en los que lo utiliza para simular hacer dormir a los muñecos o a C misma, así como también en el curso de otros juegos para responder a vocalizaciones de C o para llamar su atención moviendo algún objeto de modo sincrónico. Es

decir, que se trata de un motivo ritualizado que tiene un recorrido histórico en los sistemas interactivos de C como conducta vocal que cualifica a las conductas como lúdicas, es decir, es un elemento del sistema de mediación semiótica cultural para marcar el contraste que caracteriza al juego.

Los objetos sin uso convencional claro, sobre todo los resortes que poseen partes móviles de una gran flexibilidad, son objetos privilegiados para el juego de proponer sonidos y movimientos diversos que no necesariamente deban ajustarse a algún tipo de canon, a diferencia del autito que convencionalmente se liga a un “brruum” o una cucharita que convencionalmente se liga a un “ammm”. Un objeto con tal flexibilidad de movimiento constituye para los adultos que interactúan con el niño, una superficie de gran potencial para la elaboración de sonidos que establezcan distintos patrones de redundancia intermodal con los infinitos patrones dinámicos de movimiento que permite. Esta exuberancia en la propuesta adulta probablemente la hace más saliente para la bebé, generando un contraste más claro con las conductas no-lúdicas. Además, esta exuberancia de la propuesta adulta, conjuntamente con la experimentación interactiva de C con su propio resorte, colabore con la apertura a nuevas *affordances* del objeto, con la excepción de que la doble operatoria que mencionamos para los objetos sonoros está ausente aquí: los resortes sólo permiten el desarrollo del vector de la multiplicidad hacia nuevas *affordances* más no el de la convencionalización de los usos.

El desarrollo de dicha cara de la doble operatoria es especialmente importante para el desarrollo de la simbolización, tanto como los usos convencionales, dado que las sustituciones simbólicas que caracterizan al juego de ficción suponen tanto el conocimiento del uso convencional del objeto sustituido como la identificación de las *affordances* que posibilita el objeto sustituto con el que se realiza el símbolo lúdico. Quizás, como pensaron Werner & Kaplan (1963), la percepción fisionómica opere aquí, identificando los aspectos dinámicos vectoriales de los objetos para poder evocarlos en la forma de los gestos lúdicos. Si esto es así y este modo holístico de percibir fisionómicamente de hecho engloba toda la historia de vivencias dinámicas con el objeto, debería integrar también las *experiencias con el otro y con los objetos*, como C con su papá que mientras le mostraba todas las dinámicas que pueden elaborarse con un resorte, ella podía hacer lo propio con el suyo.

Creemos que el análisis ofrecido en el capítulo 7 sobre los eventos de antecedentes del JFV que implican interacciones triádicas con objetos materiales y los elementos descriptos hasta aquí en el presente capítulo, nos permite contribuir, por medio de una serie de observaciones longitudinales, a la confirmación, al menos inicial, de la hipótesis ofrecida por Español en *Time and movement in symbol formation* (2007) sobre la cual nos detuvimos en el capítulo 2. La hipótesis formulaba una relación de implicación genética entre las reacciones circulares sociales

y el pasaje de las reacciones circulares secundarias -en las que se conservan por repetición los efectos obtenidos por la acción con los objetos- hacia las reacciones circulares terciarias -en las que intencionalmente el bebé busca variaciones en la acción para explorar los efectos en los objetos que estas variaciones producen-. Esta faceta de las reacciones circulares sociales queda expresada con mayor transparencia en los juegos que describimos con el uso del resorte, objeto sin uso convencional claro, en el que el adulto, a partir de la introducción de sistemas de mediación semiótica culturales como la forma repetición-variación y la redundancia intermodal, construye interactivamente con la bebé distintas experiencias dinámicas con el objeto que, vía imitaciones mutuas repetidas, son exploradas interactivamente por la bebé con el objeto que ella misma manipula. En la siguiente sección profundizaremos en el rol de estos sistemas de mediación en la construcción de los usos convencionales simulados de los objetos.

2.2. La forma repetición-variación y la redundancia intermodal en los usos convencionales simulados de los objetos

Hemos identificado distintos elementos constitutivos del JFV presentes en el desarrollo del juego simbólico previas al inicio de la ficción en el juego, es decir, en eventos de juego funcional, tanto en sus formas simples como combinadas con otras formas de juego. Por ejemplo:

Observación 48: A los 0;11(9) C está sentada en el suelo frente a S, quien también se encuentra sentado en el suelo. S agarra un autito y lo empuja, haciendo girar sus ruedas sobre el suelo, delineando un camino sinuoso cuya meta es el pie de C. S acompaña cada una de las tres curvas que delinea el camino sinuoso del autito vocalizando “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” con un contorno de altura ascendente a medida que se acerca al pie de C y vocalizando un sonido de explosión cuando hace contacto con el pie de C, mientras ella lo mira atenta. S repite el movimiento del auto con sonido y C le sonríe. S comenta “¡Uy, te chocó el auto!”. S repite tres veces más el movimiento con sonido mientras C lo mira divertida.

A continuación, C agarra el autito con su mano derecha y lo empuja haciendo girar sus ruedas y chocándolo contra su pie repetidas veces, sin mirar a S.

En la sesión siguiente, a los 0;11(17), su mamá comenta que el día anterior estuvieron con el hermano mayor de C y su primo jugando con autitos durante un largo rato, empujando los autitos por toda la casa y vocalizando “¡Bruuum!” . Comentó que C estuvo muy divertida mirando el juego de su hermano con su primo e intentando imitar el movimiento y el sonido.

En esa misma sesión, a los 0;11(17), C está sentada en el suelo, a su derecha está su mamá y a su izquierda está S, ambos sentados en el suelo. S agarra el autito y vuelve a hacer el juego de acercar el autito a C siguiendo un camino sinuoso y vocalizando “¡Bruuum... Bruuum... Bruuum!” en cada curva. Cuando el autito hace contacto con el pie de C, S vocaliza “¡¡Piii-pííí!” dando suaves toquitos del autito contra el pie de C, que lo mira atenta sonriendo. S repite tres veces el motivo de acercar el autito hacia el pie de C aunque lo varía vocalizando “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” y agregando toquitos con el sonido “¡Pííí!” en tono agudo en cada repetición: hace tres toquitos, luego cuatro y finalmente, cinco. Luego S vuelve a repetir sólo los toquitos contra el pie de C vocalizando en tono agudo “¡Hola, Caro! ¡Quiero jugar con vos Caro!”. C lo mira y S repite una vez más el camino sinuoso del autito con el sonido “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” y deja el autito al lado del pie de C. C lo empuja de nuevo hacia S y, mirando a S, da dos pataditas con el pie que fue tocado por S con el autito recientemente.

S agarra de nuevo el autito y vuelve a dar toquécitos contra el pie de C, vocalizando “¡Píiii-pííí-pííí!” en tono agudo. S vuelve a repetir 5 veces más el movimiento de empujar el autito siguiendo un camino sinuoso hacia el pie de C vocalizando “¡Ñooooon... Ñooooon... Ñooooon!” y dando toquécitos suaves sobre el pie de C con el sonido “Pííí-pííí-pííí” en tono agudo cuando finaliza el recorrido. C ríe divertida dejando su pie listo para recibir los toquécitos. S deja el autito al lado del pie de C, y ella lo toma con su mano izquierda. C empuja con su mano dando toquécitos contra su pierna y mirando a S, quien vocaliza “Pííí” cada vez que el pie de C hace contacto con el autito. C mira expectante a S y éste le pregunta “¿Cómo hacía el auto?”. C se voltea para mirar a su mamá y repta para cercarse a ella. Su mamá agarra el autito y lo empuja adelante-atrás vocalizando “¡Bruuum... Bruuum... Bruuum!” y luego le pregunta a C “¿Cómo hacés?”. C agarra el autito y lo empuja mirando a S, quien le responde “¡Bruuum... bruuum... bruuum!”. C vuelve a mirar a su mamá haciendo un movimiento con la boca, intentado hacer el sonido mientras mueve el autito, su mamá se ríe. C se acerca aún más a su mamá y empujando el autito vocaliza “Ábbbu” tímidamente, su mamá le responde “¡Ábbbu! Bueno dale ese ruido, ese ruido... ¿Cómo es?” y sin que C suelte el autito su mamá también lo empuja adelante-atrás vocalizando “¡Bruuum... Bruuum... bruuum... Bruuum!”. C le contesta “¡Ábbu!”, su mamá “Dale tomá, llevalo, hace una carrera” y empuja animadamente el autito adelante-atrás repetidas veces. C mira a S sonriendo y sin agarrar el autito vocaliza “¡Ábbbu... Ábbbu”, S le contesta “Ábbbu!”. S inmediatamente agarra un camioncito y empujándolo en dirección a C vocaliza “¡Bruuum... bruuum... bruuum!” dando suaves toquécitos sobre el pie de C con el sonido “Pííí-pííí” cuando hace contacto con el pie. Repite una vez más este movimiento con sonido.

C agarra el camioncito y el autito y los empuja reptando hacia S hasta hacer contacto con el pie de S, quien vocaliza “Pííí-pííí”. C luego mira a su mamá y agarrando el camioncito vocaliza “¡Ábbu... Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu!” pero no logra empujarlo porque está trabado. Su mamá le dice “¡Sí, pero no arranca ese!”. C levanta el camioncito y examina visualmente su parte inferior, para luego volver a posicionarlo en el suelo y sosteniéndolo vuelve a vocalizar “¡Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu...Ábbbu!”. Su mamá le dice nuevamente “No arranca ¿qué pasa que no arranca?” y agarra el camioncito para moverlo adelante-atrás con fuerza para destrabarlo vocalizando “¡Bruuum... bruuum!”, “Hay que hacer fuerte” le dice a C. C vuelve a agarrar el camioncito y mirando a su mamá vocaliza “¡Ábbu... Ábbbu... Ábbbu!”, su mamá “¡Ábbbu!”, C de nuevo “¡Ábbbu!” y de nuevo su mamá “¡Ábbbu!”. Su mamá agarra el camioncito, lo empuja adelante-atrás y vuelve a vocalizar “Bruuum”. C lo agarra y repite “¡Ábbbu!”, S también “¡Ábbbu!”, C repite “Ábbbu... Ábbbu!” entusiasmada, su mamá se ríe. C sigue repitiendo “¡Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu!” y luego “Ábbbu!” más agudo. S agarra el autito y empujándolo adelante-atrás en dirección de C vocaliza “¡bruuum... bruuum...!”. C mira a S y agarrando el autito y empujándolo adelante-atrás vocaliza “¡Ábbbu!”, luego S “¡Ábbbu!”, de nuevo C “¡Ábbbu!” y una vez más agarrando el camioncito para moverlo adelante-atrás vocaliza “¡Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu!”. C continúa empujando el autito y vocalizando “¡Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu...!”.

En la detallada observación 48 podemos apreciar un ejemplo paradigmático de la construcción del uso convencional de los objetos que, al igual que los muñecos, poseen un uso convencional que es *simulado*, a partir de un recorte de la microgénesis del uso convencional del autito de juguete. En el inicio de la observación encontramos un claro ejemplo de una *performance improvisada* dirigida a C por parte de S que, en un formato de repetición y variación, realiza movimientos con sonido usando el autito de juguete de manera convencional captando así la atención de C y divirtiéndose juntos. S realiza un emparejamiento entre el sonido y el movimiento del autito, dado que cada una de las veces que vocaliza “¡Ñooooon!” lo hace de manera sincrónica a los cambios de dirección del autito en el camino sinuoso, así como también vocaliza un sonido de explosión cuando el autito hace contacto con el pie de C. Además, se aprecia un ascenso en la altura de los sonidos de S a medida que acerca el autito al pie de C. Estas

redundancias entre la información de las modalidades visual, táctil y auditiva que S le proporciona le sirven a C para poder detectar el patrón amodal de cambio: se construye tensión a partir del acercamiento y ascenso de altura de los sonidos que se resuelve en el clímax de la explosión del autito contra el pie de C. En las distintas repeticiones de este motivo de movimiento y sonido S varía la extensión de las curvas, la altura de los sonidos y la cantidad de toques -y, por lo tanto, la duración del “paquete” de toques- sobre el pie de C.

Este juego con un formato de repetición y variación capta la atención de C, que se mantiene expectante a la acción de S con el autito, sonriendo divertida. Pero aún más: el formato de repetición y variación coadyuva a prolongar el tiempo de atención de C al uso convencional simulado del autito, aspecto esencial del proceso de adquisición por parte de C de este uso convencional. Es evidente que esto es así considerando que, luego de la performance del adulto, C se dedica a mover el autito adelante-atrás golpeándolo contra su pie, imitando la acción recientemente modelada por el adulto. Esta misma secuencia, de realización de la performance del adulto, seguida de la acción de la bebé con el objeto se repite nuevamente, tal como se aprecia en la obs. 48, en la sesión del 0;11(17). En este sentido, la redundancia intermodal y la forma repetición-variación propias de las performances improvisadas del adulto son sistemas de mediación semiótica culturales (M. Martínez, 2022) que el adulto utiliza en las demostraciones que le dirige al bebé de los usos convencionales simulados de los objetos.

Otro aspecto a resaltar es la participación de los niños mayores que C en la transmisión social de los usos convencionales simulados de los objetos. Fue tal la fascinación de C por la acción de su hermano mayor y su primo (de la misma edad que su hermano mayor) que su mamá *motu proprio* me comentó entusiasmada cómo C observaba e intentaba imitar estas acciones. Además, en la sesión del 0;11(17), luego de que S realice nuevamente la performance improvisada con el autito, C busca la atención de su mamá antes de comenzar a realizar efectos de sonido con el autito, que inicialmente realiza de manera tímida. Esto señala, como en tantas otras esferas del desarrollo temprano, la necesidad por parte de la bebé de la referencia social proveniente de sus vínculos afectivos a la hora de realizar conductas novedosas o en proceso de construcción: en la escena pareciera que C buscaba la autorización de su mamá, en una clara alusión al juego del día anterior con su hermano mayor y su primo, antes de compartir con S el uso convencional, simulado, del autito con movimiento y sonido. Su mamá colabora notablemente alentándola con comentarios, aceptando la versión “¡Abbu!” que C puede reproducir y demostrando el uso del autito con el sonido.

A continuación, en la secuencia de juego, S repite dos veces más la performance dirigida a C que había realizado previamente con el autito, pero ahora con el camioncito y luego de ello podemos apreciar cómo se construye un ciclo de imitaciones mutuas entre la bebé y los adultos

de la conducta de empujar el autito adelante-atrás vocalizando el efecto de sonido. Los participantes realizan este ciclo de imitaciones mutuas con una organización temporal difusa entre la alternancia de turnos -con una pausa entre cada iteración- y el solapamiento de las vocalizaciones de uno con las del otro. Es preciso remarcar cómo este elemento propio de los juegos que, en el capítulo 7, describimos como regulados por el atractor 1, como lo son los ciclos de imitaciones mutuas, sirve de sistema interactivo que andamia la construcción del uso convencional simulado del autito. En los ciclos de imitaciones mutuas se puede distinguir que hay una especie de negociación entre los adultos y la bebé: mientras que los adultos insisten vocalizando un efecto de sonido de motor más convencional en nuestra cultura, “¡Bruuum!” , la bebé logra articular “Ábbbuu!” , de modo que los adultos optan por acompañar esta capacidad creciente vocalizando también “Ábbbu!” aunque no abandonando por completo el efecto “¡Bruuum!”. Esto muestra tanto la capacidad de los adultos para adaptarse al nivel de desarrollo de la bebé, así como también la importancia de la convencionalización de los efectos de sonido para inyectarle el carácter propiamente *simulado* del uso del objeto.

Si bien C no logra articular la forma convencional de la vocalización que articulan los adultos, sí recupera sus rasgos dinámicos. El efecto de sonido “Bruuum” que vocalizan los adultos, en términos sonoros, posee un marcado ataque (acentuación inicial) constituido por la célula “Br” y un lento contorno de descenso de la intensidad constituido por la célula “uuuum”. Este aspecto C logra emplazarlo a partir de la acentuación de la célula “Áb-” y el descenso de intensidad con la célula “bbuu...”. Además, los adultos suelen vocalizar el sonido de modo secuenciado, agrupándolos de a tres o cuatro (“¡Bruuum... Bruuum... Bruuum!”) y delineando, en estas secuencias, un contorno de ascenso en la altura y en la intensidad de los sonidos, es decir, que cada repetición del “¡Bruuum!”, dentro de cada uno de esos grupos de tres o cuatro, tiene una altura y una intensidad absolutas mayor que la repetición anterior. Del mismo modo, C cuando agrupa los sonidos “¡Ábbbu... Ábbbu... Ábbbu...!” también los secuencia de a tres o cuatro delineando un mismo contorno de ascenso en la altura y la intensidad de los sonidos.

No obstante, es importante señalar aquí que, del mismo modo que M. Martínez (2022) ha diferenciado las capacidades de detección, discriminación y reconocimiento de información amodal en el primer año de vida, debemos diferenciar la capacidad de la bebé de construir intencionadamente una conducta cuya pauta amodal sea *detectable* para el otro y la capacidad de modificar intencionadamente la información amodal de modo que sea *discriminable* o *reconocible* para el otro. Además, en el juego con el autito C articula una vocalización cuya pauta amodal sólo mimetiza a la de los adultos en la modalidad sonora, no llega a reflejar la misma pauta amodal entre sonido y movimiento; creemos que este aspecto señala que C a los 0;11(17) puede emplazar conductas sonoras cuya información amodal sea *detectable* unimodalmente

para el otro, pero no implica una capacidad de construcción de conductas multimodales con pautas amodales *detectables*, o incluso *discriminables* o *reconocibles* para el otro. Estas últimas capacidades, creemos, implican la manipulación intencionada de las FV de las conductas, puesta de manifiesto más adelante en los eventos de JFV propiamente dicho.

Anticipándonos a la descripción de nuestro modelo de desarrollo desde la perspectiva de sistemas dinámicos que explicamos en el capítulo 7 y que profundizaremos en la § 3.1 del presente capítulo, la equilibración lograda en el atractor 1 en torno a la simetría en la mimesis que observamos en el juego funcional con el autito es lograda también gracias a que el adulto adapta sus conductas al nivel de desarrollo de la bebé, repitiendo en los ciclos de imitaciones mutuas conductas que se *asemejen* a las que puede emplazar la bebé (“Abbbuuu...”), por ello insistimos en el carácter mimético de la simetría a la que tiende el sistema. Pero también, en el mismo ciclo de imitaciones el adulto incluye repeticiones que insisten con el modo convencional, culturalmente establecido, de simular el ruido del motor del auto (“Bruuuuum”). Este es un ejemplo de signos convencionales que poseen también aspectos motivados basados en la semejanza con el objeto, es decir, se trata de signos icónicos convencionales (Eco, 1976/2000). Este tipo de construcciones semióticas propias de las interacciones en la infancia temprana son de importancia crucial para superar la dicotomía piagetiana entre signos convencionales y arbitrarios homologados con el signo lingüístico y signos motivados producto de la asimilación “deformante” como los del juego simbólico. Asimismo, al visibilizar procesos semióticos que implican la convencionalización pero no la arbitrariedad, posibilita la apertura a la comprensión de otros modos de semiosis que superen las limitaciones de la perspectiva vygotskiana respecto de la denominada “línea natural de desarrollo”, ontogenéticamente anterior a la adquisición del signo lingüístico –concebido como convencional y arbitrario– que, desde dicha perspectiva, posibilitaría la edificación de las funciones psicológicas superiores específicamente humanas. En otras palabras, creemos que el estudio de los procesos de formación interactiva de los signos icónicos convencionales en el juego, como el que describimos en la obs. 48, es un camino posible que, en continuidad con la propuesta de van Geert (1998) desde la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales, permitiría integrar la noción de zona de desarrollo próximo de Vygotski con los mecanismos constructivos caracterizados por la dialéctica entre asimilación y acomodación vía reacción circular, conceptualizados por la perspectiva psicogenética piagetiana en la comprensión integral del desarrollo de la simbolización en el juego.

Además, creemos que el modelo nos da pistas para superar la perspectiva evolutiva clásica chomskiana según la cual, dado que no hay suficiente información en el *input* lingüístico proveniente de la comunidad de hablantes que rodea al bebé, para que éste pueda inferir las reglas gramaticales del lenguaje debe haber un módulo innato con una gramática universal que

permita organizar el *input* (Chomsky, 1968/1992). Por el contrario, la dinámica no lineal de desarrollo semiótico que proponemos aquí nos muestra que no es la información del *input* adulto o las capacidades naturales de la bebé lo que determina la complejidad de la competencia semiótica sino que se trata de una relación dialéctica entre la funcionalidad de la reacción circular (social) en tanto estado inicial del sistema auto-organizado que, gracias a la alimentación de información provista en el acople con un sistema organizado en un nivel de complejidad superior, conduce a procesos de epigénesis, irreductibles a la magnitud de sus causas, que complejizan las estructuras del sistema inicial.

En este sentido, creemos que lo expuesto en la presente sección proporciona elementos para abonar nuestra hipótesis e) postulada en la formulación inicial de la presente tesis que afirma que el desarrollo de las escenas simuladas estará andamiado por la forma repetición-variación, propia del JFV. Más adelante en la § 3.1 avanzaremos con el modelo descriptivo del desarrollo desde la perspectiva de sistemas dinámicos que propusimos en el capítulo 7, incluyendo un repaso de ciertos resultados cuantitativos de frecuencia y duración relevantes para comprender la relación de los atractores 1 y 2 con las trayectorias evolutivas del juego funcional y el juego de ficción, donde podremos aportar otros elementos para responder nuestra hipótesis e).

2.3. Elementos constitutivos del JFV en el desarrollo de los casos de sustitución en el juego de ficción

Español (2004) identificó una secuencia de ocurrencia de los casos de la gramática de la acción que son sustituidos en el juego de ficción que comienza con la sustitución en el caso *instrumento*, luego en el caso *objeto*, posteriormente en el caso *agente* y finalmente en el caso *receptor* de la acción. Asimismo, nuestra hipótesis d) afirma que: antes de que aparezcan las sustituciones simbólicas en cada uno de los casos, habrá reiteradas ejecuciones del caso en cuestión en las que estarán implicados elementos constitutivos de los JFV (como cambios en la intensidad, duración y ritmos de sonidos y movimientos y cambios en los contornos sonoro/kinéticos). En la presente sección orientaremos el análisis cualitativo a estudiar los dos aspectos del desarrollo de las sustituciones mencionados más arriba: la secuencia de ocurrencia de casos de sustitución previamente identificada por Español (2004) y la hipótesis d), con ella relacionada.

Presentaremos en adelante observaciones de eventos de juego, con sus respectivos análisis, que muestran tanto la secuencia observada de ocurrencia de los casos de sustitución en el juego de ficción, como los modos de elaboración sonoro-kinética (es decir, la presencia de elementos constitutivos de los JFV) que rodean, moldean o acompañan al período previo y al momento de ocurrencia de cada caso de sustitución. Asimismo, al final de cada sección

responderemos si nuestras observaciones confirman tanto la secuencia postulada por Español (2004) como nuestra hipótesis d).

2.3.1. El modelado de las sustituciones en el caso instrumento

El primer evento de juego de ficción que hemos categorizado a lo largo del período estudiado fue a los 1;3(6) e involucró una sustitución en el caso *instrumento* de la gramática de la acción, la primera y única sustitución de dicho caso observada en todo el segundo año de vida de C. Este juego está documentado en la observación nro. 17 del código de observación (cap. 5, § 3.3) en la que se describe un juego en el que C utiliza una muñeca como si fuese una almohada recostándose y canturreando para sí misma un motivo similar a la canción popular infantil *Lala-lele*. El juego de dormir usando la muñeca como almohada está vertebrado temporalmente a partir de la repetición y variación de un motivo sonoro y, si observamos el período previo a la emergencia de dicha sustitución podemos identificar juegos de hacer dormir en los que también tienen lugar la repetición y variación de motivos sonoros y/o kinéticos, aunque, claro, sin la presencia de dicha sustitución. Por ejemplo:

Observación 49: C se tira en el puf y se acuesta apoyando su cabeza sobre el borde del puf, con las manos posicionadas palma con palma debajo del lateral izquierdo de su rostro. Su mamá, que está ubicada en cuclillas al costado del puf, le dice “¡A dormir!” en tono melodioso y comienza a darle palmaditas pulsadas en la cola a C. Mientras da las palmadas repite dos veces más “¡A dormir!” con el mismo contorno melódico y ajustando la duración de los sonidos en una jerarquía métrica que sigue el pulso subyacente a sus palmadas. C sonríe divertida y se queda inmóvil. Su mamá, sin dejar de dar palmadas, repite ahora “Noni noni nooni” siguiendo un contorno melódico y un ritmo ritualizados [“Ahh-ahá-ahá”], que siguen la misma jerarquía métrica ajustada al mismo pulso subyacente a sus palmadas. Además, detiene el movimiento de dar palmadas de modo sincrónico al último ataque del motivo sonoro, para retomar el movimiento con el primer ataque de la nueva repetición del motivo sonoro. Luego continúa dando palmaditas sin vocalizar y se detiene mirando a C. C, quien estaba, sonriendo en silencio, inmóvil, mientras su mamá le canta y le da palmaditas simulando adormecerla, se incorpora sobre sus brazos vocalizando, de un modo algo torpe, “Ahh-ahá-ahá” y vuelve a apoyar su cabeza en el puf, aunque ahora del lado derecho. C repite de manera algo difusa el motivo de su mamá, mientras su mamá le da palmaditas en la cola. Su mamá se detiene, C se incorpora y vuelve a vocalizar en tono agudo de un modo semejante al motivo sonoro propuesto por su mamá, mientras vuelve a acostarse en el puf y su mamá retoma una vez más las palmaditas en la cola de C.

En la observación se describe un juego que fue categorizado como antecedentes del JFV tipo I combinado con juego funcional: C realiza un gesto convencional con un objeto adecuado, se acuesta en el puf y simula dormir mientras su mamá elabora un motivo sonoro-kinético que repite y varía. C no responde a este motivo propuesto por su mamá sólo con respuestas sociales generales sino con una acción específica que forma parte del juego, pero no llega a participar simétricamente con el adulto en la elaboración del motivo, aspectos propios del antecedente del JFV tipo I. Episodios similares a este juego, en el que C utiliza un objeto adecuado como instrumento para realizar la acción simulada de dormir en un juego que involucra la repetición y

variación de motivos sonoro-kinéticos ritualizados han ocurrido repetidas veces de modo previo a la primera aparición de la sustitución en dicho caso de la gramática de la acción.

En síntesis, tal como fue anticipado por la secuencia identificada por Español (2004), el primer caso de sustitución en el desarrollo del juego simbólico en el segundo año de vida de C fue a los 1;3(6) en el caso instrumento de la gramática de la acción, aunque, a diferencia de dicha autora, hemos observado sólo un evento de juego que involucra la sustitución en el caso instrumento en todo el segundo año de vida. Por otra parte, dado que hemos observado reiteradas ejecuciones del caso instrumento en el que estuvieron implicados elementos constitutivos de los JFV antes de que aparezca la primera sustitución en dicho caso, hemos de confirmar también nuestra hipótesis d) para las sustituciones en el caso instrumento.

2.3.2. El modelado de las sustituciones en el caso objeto

Las sustituciones que posteriormente hemos observado en el desarrollo del juego de C en el segundo año de vida ocurrieron parcialmente en continuidad con la secuencia propuesta por Español (2004): mientras que dicha secuencia postula que la ocurrencia de las sustituciones en el caso objeto suceden a las del caso instrumento y anteceden a las del caso agente, hemos observado, a los 1;8(23), tanto la primera ocurrencia de las sustituciones en el caso objeto como la primera ocurrencia de una de las dos modalidades que adquirieron las sustituciones en el caso agente. Este último caso de sustitución será abordado en detalle en la siguiente sección, pero queremos aquí anticipar que una segunda modalidad de las sustituciones en el caso agente ocurre posteriormente a la primera ocurrencia de las sustituciones en el caso objeto en el desarrollo de C. Por lo tanto, las sustituciones en el caso objeto han antecedido temporalmente a la segunda modalidad de las sustituciones en el caso agente, confirmando la secuencia postulada por Español (2004), pero han ocurrido en la misma sesión de juego en la que ocurrió la primera modalidad de las sustituciones en el caso agente, objetando dicha secuencia. A continuación, nos detendremos en el análisis de las sustituciones en el caso objeto.

Observación 50: A los 1;8(23) C se encuentra de pie frente a su mesita. Enfrente de ella está su hermano mayor, ambos se encuentran jugando a cocinar con sartencitas, tenedores, cucharas, ollitas, etc. C mete papelitos hechos un bollito adentro de un bowl vocalizando “amm” y los revuelve con la cuchara, sosteniendo fijamente la mirada atenta al bowl. Acelera el movimiento de revolver y comienza a batir mientras sostiene el bowl con la otra mano.

Unos minutos más tarde, vuelve a agarrar el bowl, lo llena de papelitos hechos un bollito y los revuelve con la cuchara vocalizando “amm”. Nuevamente acelera el movimiento y comienza a batir los papelitos sosteniendo el bowl con la otra mano. Esta misma acción la repite en dos oportunidades más en la misma sesión.

En las escenas de juego relatadas, que ocurrieron en la misma sesión, podemos apreciar el uso de los bollitos de papel como sustitutos de la comida: C realiza gestos con instrumentos,

como el bowl y la cuchara, aplicados a los bollitos de papel y designa, además, el significado al cual refieren sus gestos vocalizando “amm”, tal como menciona cuando ve comida real o cuando da de comer a los muñecos o a ella misma. Las escenas muestran ejemplos del uso de un particular tipo de objetos, los objetos no temáticos: como los bollitos de papel, los palitos, las hojitas, los cartoncitos, la masa. Escenas similares a esta, que incluyen objetos no-temáticos como sustitutos de la comida, ocurrieron a partir de la primera aparición:

Observación 51: A los 1;9(18) C juega a cocinar con masa y darle de comer a su mamá, a S y a los muñecos.

A los 1;10(25) C cocina bollitos de papel en la sartén y le da de comer al muñeco.

A los 1;11(9) cocina bollitos de papel en la olla, luego le sirve a su mamá y a S en un platito y les da también de comer con la cuchara a los muñecos.

En consonancia con Español (2004) y Elkonin (1978/1985), observamos que los objetos no temáticos cumplen un rol de peso en el desarrollo de la ficción, acompañando la utilización de objetos con uso convencional como cucharitas, tacitas, platitos, cocinitas. Los objetos no-temáticos no poseen un uso convencional y se caracterizan por una gran maleabilidad, así como por la posibilidad de descomponerlos en partes, por lo que pueden adaptarse a múltiples usos diversos que acompañan de distintos modos a los objetos de uso convencional y que también sirven de insumo para juegos sin el uso de otros objetos. Por ejemplo:

Observación 52: A los 1;2(14) C está de pie en el patio de su casa, su papá se acerca y le extiende una hoja que arrancó de una planta lazo de amor. C agarra la hoja y S, que estaba sentado al lado de C exclama “¿Oh, y eso qué es?”. C voltea hacia S sonriendo con mirada cómplice y rompe en dos la hoja y tira al suelo el pedacito cortado. S ovaciona “¡¡Ehhh!!” y su papá se ríe. C da pequeños saltitos en su lugar vocalizando “¡Ehhh!”. Su papá canta “¡Y dale... y dale... y dale, Caro, dale!” marcando el ritmo con el pie sobre el suelo. C voltea hacia su papá y rompe nuevamente la hojita, ofreciéndole un pedacito a su papá, quien lo agarra diciendo “gracias” e inmediatamente se lo devuelve diciendo “tomá”. C ignora el ofrecimiento de su papá y rompiendo, con cierto esfuerzo, nuevamente la hojita, le ofrece un pedazo a S, quien ovacionaba la acción de C diciendo “¡Ehh! Bieeen, muy bien” y agarra el pedacito de hoja que le ofrece C diciendo ahora “¿Para mí? Graciaaas!”. C rompe nuevamente la hojita y amaga a dársela a su papá luego a S, pero su papá se adelanta y le ofrece otro pedacito de hoja que C agarra diciendo “amahamaa” y mirando fijamente a su papá agita su mano izquierda en son de arenga, gesto que rápidamente responde su papá agitando también su mano y cantando “¡Y dale, y dale, y dale, Caro, dale!”. S se suma a arengar cantando. C da pequeños saltitos en su lugar.

El juego relatado en la escena no tiene un motivo que sirve de foco del juego de modo continuo, sino que, primero, consiste en ovacionar con S y el papá la acción de C de romper la hojita –otro ejemplo del formato ritualizado de “ejecución de motivo sonoro y/o kinético → ovación” que hemos observado reiteradamente en el presente estudio-, luego el motivo muta a un juego de *toma y daca* y finalmente vuelve a romper la hojita y pedir a los adultos que ovacionen su acción. Como no hay dos o más repeticiones del motivo, este episodio de juego no ha sido categorizado como antecedente del JFV. Fue el único juego observado a lo largo de todo

el período estudiado que involucró el uso de objetos no-temáticos en un formato interactivo y sólo contó con una repetición de un motivo cambiante. Los otros juegos que hemos observado con el uso de objetos no temáticos fueron algunos eventos dispersos de juego sensoriomotor. Por lo tanto, no se ha identificado, en los momentos previos a la aparición de las sustituciones en el caso objeto, una recurrencia de juegos que involucren elementos constitutivos de los JFV con el uso de objetos no temáticos, los únicos que han servido de objetos sustitutos para evocar simbólicamente a la comida.

Sin embargo, cabe destacar que sí pudimos observar recurrentemente elementos de repetición y variación de motivos sonoros y/o kinéticos en juegos de comer y cocinar evolutivamente previos a la aparición de la sustitución en el caso *objeto* descrita en la obs. 50. Hemos observado recurrentemente juegos en los que C repite y varía acciones y movimientos con utensilios aplicados a recipientes en los que, posteriormente en el desarrollo, situará los objetos no-temáticos para que simbolicen la comida ausente. Pareciera, entonces, que, de un modo indirecto, el caso objeto fue elaborado, rodeado de elementos constitutivos del JFV, previo a que ocurra la sustitución. Por ejemplo:

Observación 53: A los 1;5(15) C está sentada en el suelo y frente a ella está S. S le muestra un bowl que sitúa boca abajo y con un tenedorcito percute brevemente con un ritmo simple, alternando entre el fondo del bowl y el suelo. C agarra el bowl y lo acomoda boca arriba sobre el suelo. Luego, señalando, le pide a S una cucharita cercana a él; S se lo alcanza. C la introduce en el bowl dándole toques repetidos y deteniéndose a revolver dentro del bowl. Se detiene para pedirle a S, señalando nuevamente, un pote de aceite miniatura. S se lo alcanza y le pregunta “¿le ponemos?”. C inclina el pote de aceite sobre el bowl y luego voltea para darle el pote de aceite a su mamá, que se encontraba al lado de ella sentada a la mesa. S agarra un pote de ketchup miniatura y con amplios movimientos arriba-abajo del pote sobre el bowl simula echar ketchup, agregando el efecto de sonido “shu shu shu shu”. S: “Ahí está! Ahora lo revolvemos” y revuelve dentro del bowl con una cucharita agregando el efecto de sonido “chiki chiki chiki chiki”. Luego acerca la cuchara hacia C para darle de comer. C no come sino que agarra la cuchara y da toques repetidos dentro del bowl. Repite la misma acción con la otra mano con un tenedorcito sobre un platito. S la imita dando toques repetidos con una cuchara dentro de una sartén. C repite una vez más los toques, alternando golpes con una mayor intensidad. C le da su cuchara a S y le pide la sartén a S. S se la da, C se incorpora sosteniendo la sartén y la cuchara y se dirige a su mamá, quien le agarra la sartén y le pregunta ¿Le ponemos? Mostrándole el pote de aceite. Su mamá inclina el pote de aceite sobre la sartén, se incorpora y se sienta en el piso. C se sienta a upa de la mamá, agarra el bowl e inclina el pote de aceite por unos instantes. Luego agarra la cuchara y da toques repetidos sobre el bowl. Vuelve a inclinar el pote de aceite sobre el bowl y una vez más da toques repetidos sobre el bowl con distintas intensidades. S agarra el pote de ketchup y bebe haciendo sonidos de tragar. C le pide el pote de ketchup, S se lo da y C le da de tomar a la mamá con el pote.

En la escena se puede apreciar cómo C utiliza el mismo motivo de dar golpecitos repetidos, variando su intensidad en algunas repeticiones, para realizar la acción de revolver dentro del bowl con la cuchara. Esta acción la realiza antes y después de inclinar el pote de aceite sobre el bowl donde revuelve. Escenas similares a ésta, que involucran repetición y variación de

golpecitos o de movimientos circulares a distintas velocidades, hemos observado a lo largo del período estudiado:

Observación 54: A los 1;3(6) revuelve y da golpecitos con la cuchara en el bowl vacío.

A los 1;3(26) con la espátula en la sartén, también con la cuchara en la ollita luego de echar aceite del pote y con la cuchara en la sartén luego de echar ketchup del pote.

A los 1;4(19) con la cuchara en la sartén luego de echar ketchup del pote.

A los 1;4(30) con el cuchillo en la sartén luego de echar ketchup.

A los 1;6(5) con la cuchara en el bowl y con el cuchillo en la sartén.

A los 1;6(23) con el cuchillo y con el tenedor en la tacita y con el tenedor en la olla.

A los 1;7(5) con la espátula en la sartén.

A los 1;7(27) con el tenedor en la ollita.

Igualmente, a los 1;5(15), en la misma sesión en la que ocurre la primera sustitución en el caso objeto usando bollitos de papel para simbolizar la comida, se han observado varios eventos de juego con dicha sustitución y que involucraron, sin excepciones, este aspecto de repetición y/o variación de un patrón de golpecitos como motivo que cualifica a la acción de revolver, tal como ocurrió en los juegos relatados previos a dicha primera aparición. Inclusive hemos observado juegos en los que este motivo de dar golpecitos repetidos se independiza de la acción simulada de revolver y pasa a ser el foco del juego en eventos de JFV propiamente dicho, como en la escena relatada más arriba en la obs. 43 (véase § 1.1.4) en la que C pasa un largo tiempo percutiendo en el fondo de las tacitas, las ollitas y otros juguetes de cocinar repitiendo y variando la velocidad y la intensidad de los golpes.

En síntesis, los resultados señalan que luego de las sustituciones en el caso instrumento, los siguientes casos en ser sustituidos en el juego de ficción de C fueron a los 1;8(23) en el caso objeto y el caso agente, aunque con sólo una de sus dos modalidades, objetando parcialmente la secuencia postulada por Español. Por otra parte, con respecto a nuestra hipótesis d) que afirma que antes de que aparezcan las sustituciones simbólicas en cada caso habrá reiteradas ejecuciones del caso en cuestión en las que estarán implicados elementos constitutivos de los JFV no se ha confirmado con juegos previos que involucren el uso de objetos no temáticos, los cuales son los únicos objetos que han ocupado el caso objeto en la gramática de la acción lúdica ficcional. No obstante, sí se han identificado, antes de la primera aparición de dicho caso de sustitución, reiterados eventos de juegos de comer con instrumentos aplicados a recipientes -donde posteriormente serán situados los objetos no temáticos como sustitutos simbólicos de la comida-, que involucran elementos constitutivos del JFV como la repetición y variación de motivos sonoros y/o kinéticos.

2.3.3. El modelado de las sustituciones en el caso agente

Como anticipamos en la sección anterior, las sustituciones en el caso *agente* adquirieron en el desarrollo de C dos modalidades principales, a saber: (i) con el uso de los muñecos y (ii) con el uso de su propio cuerpo. Inicialmente este caso de sustitución ocurrió con el uso de los muñecos, es decir, otorgando a los muñecos un rol activo en el juego a partir de la atribución de capacidades ficticias propias de los seres animados: haciéndolos comer activamente, haciéndolos caminar o brincar u otros movimientos y/o sonidos propios de un ser animado. Nótese que el rol activo es distinto a cuando C atribuye a los muñecos capacidades imaginarias, pero de carácter pasivo: como dormirse al ser acunado, o comer cuando se le pone la cuchara en la boca. Como todo aquello vinculado a los usos de los muñecos, la atribución imaginaria de un rol activo es una modalidad de sustitución en el caso agente que fue emergiendo paulatinamente en contextos fuertemente andamiados por los usos que los adultos o su hermano mayor hicieron de los muñecos. Los primeros atisbos de esta sustitución tienen el rasgo de una conducta fuertemente imitativa con la presencia inmediata del modelo, que señalan más la apropiación por parte de C del modo simulado de uso de los muñecos. Por ejemplo:

Observación 55: A los 1;6(5) C está a upa de su mamá sentadas en el suelo. S, que se encontraba frente a ellas sentado en el suelo, agarra un peluche de un caballo mientras llama la atención de C: “Mirá lo que tengo acá, mirá”. La mamá también: “Mirá eso!”. C mira el caballo que sostiene S, mientras éste lo hace brincar repetidas veces avanzando hacia C mientras vocaliza “¡í-co, í-co, í-co, caba-llito!”, haciendo coincidir temporalmente los brincos con el ritmo de sus vocalizaciones. S entonces sitúa de pie el caballo y agarra una muñeca estilo vaquera del lejano oeste: “Mirá” le dice a C, mientras sitúa la muñeca en posición de montura del caballo. Luego S, con los muñecos en esa posición, repite los brincos con la vocalización y agrega al final “¡Wiiiiijaaaaa!” haciendo a la vaquerita levantar una mano mientras hace corcovear al caballo. C se incorpora y se acerca a S mirando a los muñecos con una sonrisa mientras S los sitúa sobre el suelo diciéndole: “¿Te gusta el caballito?”. C da un brinco, se agacha y agarra el caballo, provocando el desarme de la posición de montura de la muñeca, y sigue manipulándolo con la mirada en el peluche. S insiste repitiendo, con la muñeca vaquerita, los brincos con la vocalización. C agarra la muñeca y el caballo e intenta situar la muñeca en posición de montura mirando a su mamá y vocalizando “bebé” con tono lastimoso. S le ofrece ayuda: “Así mirá”, C se voltea, S toma la muñeca, la monta sobre el caballo y repite una vez más los brincos con la vocalización. C mirando repite “wá, wá, wá” con cierta semejanza rítmica a la vocalización de S. Luego agarra sólo la muñeca y le aplica brincos enérgicamente, pero el caballo queda en el suelo acostado. C mira a S y hace gesto de silencio, con el dedo índice situado de modo perpendicular sobre sus labios y vocaliza “shhh”. S la imita y dice “¿Se durmió el caballo?”. C repite el gesto de silencio con “shhh”. S hace caricias al caballo mientras susurra “está dormido”. C lo mira, se ríe y tímidamente va a abrazar a su mamá.

A los 1;6(23) C está sentada en el suelo, frente a ella está S y a su derecha está su mamá sentada en una silla. C agarra el caballo de peluche y, sonriéndole, le dice melodiosamente a S “babau”. S le responde “¡Siii, el babau! ¿Cómo hace el babau?” asintiendo con la cabeza repetidamente. C, mirando fijamente a S, imita el movimiento repetido de cabeza e inmediatamente hace brincar al caballo varias veces. S acompaña los movimientos de C con sonidos vocales de claqueo. C se voltea hacia su mamá y le muestra el caballo, su mamá lo agarra y lo hace brincar agregando un sonido vocal de claqueo.

A los 1;8(3) C está manipulando el caballo de peluche y se lo muestra a S levantándolo y bajándolo. S le muestra la muñeca vaquerita y la monta sobre el caballo mientras C lo sostiene en posición de

recoge del suelo un bollito que se había caído para inmediatamente meterlo en el bowl junto con los otros. Levanta el muñeco Ken e inclinando la cabeza del muñeco hacia el bowl lo hace comer del bowl moviéndolo repetidamente adelante-atrás y vocalizando el mismo motivo melódico-rítmico anterior, aunque ahora con la sílaba “¡ñam!”. Repite dos veces esta nueva variación mientras mueve el muñeco de modo sincrónico y en la siguiente repetición varía hacia la sílaba “ta”. Agarra el muñeco ken de su cabeza para sentarlo, pero, haciendo fuerza para acomodarlo, le despega la cabeza de su torso. Su mamá, atenta a la acción de C, comenta “¡¡Ohhh!! ¡Le cayó mal la comida!”.

En la escena de juego vemos que C aplica al muñeco movimientos que denotan la atribución de un rol activo, avanzando y retrocediendo hacia el bowl con comida imaginaria, y atribuyéndole también sonidos de masticación como “¡ñam!”. Al igual que en las demostraciones que describimos anteriormente en las que el adulto muestra a C usos ficcionales de los muñecos a partir de atribuirles la capacidad activa de auto movimiento y vocalización, C construye un motivo melódico-rítmico que sirve de marco temporal para sincronizar sonido y movimiento en la acción del muñeco Ken de comer activamente. Al igual que en la conducta adulta, la conducta de C exhibe rasgos canónicos de la música de nuestra cultura de pertenencia como pulso isocrónico, jerarquía métrica y patrón rítmico, con sus acentuaciones correspondientes. C se encontraba repitiendo y variando este mismo motivo melódico-rítmico antes de que su hermano le entregue el bowl con bollitos de papel y, una vez que se lo entrega, C lo retoma para estructurar temporalmente y elaborar narrativamente la acción lúdica de hacer comer al muñeco Ken, señalando así que la bebé está situando al muñeco en el rol de agente de la acción. Estos mismos elementos musicales han servido posteriormente para construir otros juegos en los que otorga a los muñecos atributos imaginarios propios de los seres animados haciéndolos comer activamente:

Observación 57: A los 1;9(18) hace a un muñeco bebote comer inclinandolo sobre el platito con masa y vocalizando “ñam-ñam-ñam-ñam ñaaam”.

A los 1;10(25) hace al muñeco Ken comer bollitos de papel inclinandolo sobre el platito y agregando la misma vocalización.

También estos mismos aspectos musicales utiliza C, en juegos de los meses siguientes, para otorgar a los muñecos atributos imaginarios propios de los seres animados haciéndolos caminar o brincar activamente:

Observación 58: A los 1;9(0): hace brincar al muñeco Ken mientras vocaliza “wa-wa-wa-wa” de modo sincrónico al movimiento.

A los 1;11(27) monta la muñeca vaquerita sobre el caballo de peluche y los hace brincar repetidas veces agregando un sonido lingual de claqueo sincrónico al movimiento de brincos.

En la última escena de juego descrita en la observación 58 nos detendremos con mayor detalle en el capítulo 9, dedicado a los microanálisis de escenas de juego seleccionadas, donde

profundizamos en estas observaciones a partir de la utilización de herramientas de análisis propias de las artes temporales.

Como señalamos al inicio de la sección, las sustituciones en el caso agente también C las ha realizado con una segunda modalidad: usando su propio cuerpo. Esta modalidad de las sustituciones en el caso agente tuvo en el desarrollo de C una aparición mucho más tardía a las que involucraron el uso de muñecos en rol activo que hemos descripto más arriba. Las podemos identificar en la siguiente observación:

Observación 59: A los 1;9(0) C busca de la pieza el cambiador y las toallitas húmedas que usa su mamá para cambiarle el pañal y lo ubica sobre la mesita de juguete. Luego le pide a S, que está sentada a la mesita, que le abra el paquete de toallitas. S lo abre y le da una. C agarra un muñeco réplica de un Minion y lo acuesta sobre el cambiador diciendo “e bebé” y luego a S “atá caca” [tiene caca] mostrándole la cola del Minion. “Ah, tienen caca” dice S. C limpia la cola del muñeco con la toallita, lo levanta y lo sitúa en una sillita diciendo “tetáte bebé” y repite “tetáte” con mayor intensidad una vez que lo situó. Repite la acción con un muñeco réplica del personaje infantil Zamba diciendo “atá tetáte” y lo sitúa sobre el cambiador para luego limpiarle la cola. Continúa con una figura con imán para heladera de una mujer originaria del altiplano y luego con un caballo de peluche al cual, mientras lo acomoda, dice “tetáte bebé” con un contorno melódico y un perfil de intensidad que denotan una petición paciente y amorosa. Esta petición sorprende a S, quien estalla en risas junto con el camarógrafo y la mamá de C. Sigue repitiendo la misma secuencia de acostarlos en el cambiador, limpiarles la cola con la toallita y mandarlos a sentarse con un muñeco del hombre araña y una muñeca pepona.

A los 1;10(25) C está parada al lado de su mamá, que está sentada en una silla. C agarra una muñeca pepona y le dice “tetáte bebé, tetáte” [sentáte bebé, sentáte]. Se la muestra a su mamá, quien agarra la muñeca y la acuna dándole palmaditas en la cola. C le dice “¡No!” enérgicamente y le quita la muñeca. Sosteniéndola de la cabeza vuelve a decirle “tetáte bebé” e intenta sentarla en una silla. Como la muñeca se resbala y no se queda en esa posición, intenta sentarla en el suelo doblándole las piernas de modo que la muñeca apoye la cola en el suelo. Intenta esto durante unos instantes y repite “tetáte bebé”. Sigue intentando y vuelve a repetir “tetáte bebé” en un tono de enojo. Luego desiste y la muñeca queda acostada en el suelo, C mirándola dice “lalála”, la levanta y la arrulla cantándole el Arrorró.

En ambas escenas se aprecia que C con la expresión “tetáte”, que por conocimiento del lenguaje autónomo de la bebé podemos comprender como de petición de sentarse o de acomodarse en una determinada posición, le está dando órdenes a los muñecos. En la primera escena de la observación C asume un estado imaginario de paciencia amorosa al darle la orden al peluche del caballo, mientras que en la segunda escena asume un estado de enojo, como si regañase a la muñeca pepona al darle la orden. Reconocemos aquí las primeras apariciones de las sustituciones en el caso agente con la modalidad de uso del propio cuerpo de C: a juzgar por el contorno melódico y el perfil de intensidad de las órdenes comportadas en sus vocalizaciones dirigidas a los muñecos y por el hecho de que se trata de una acción lúdica imitativa de las acciones de su mamá con los mismos objetos -el mismo cambiador y las mismas toallitas-, podemos interpretar que C está sustituyendo con su propio cuerpo el caso agente de la gramática de la acción, evocando simbólicamente a una mamá o cuidador que cambia los pañales amorosa

y paciente y también regañando a sus bebés. Posteriormente, vemos un ejemplo más con otra temática de juego:

Observación 60: A los 1;11(9) C está sentada en la bicicleta de su hermano mayor, mientras su mamá está a su lado cuidando que no pierda el equilibrio. Enfrente de ellas está S, quien sostiene a Dante, el hermano mayor de C, sentado sobre sus hombros. Dante dice “¡dinosaurio Rex!” mientras hace rugidos y con las manos en forma de garra, agarra la cabeza de S. S responde “¡dinosaurio!” y ruge, agarra las manos de Dante y las mueve haciéndolo dar zarpazos en el aire frente a C. C los mira sonriendo y ruge levantando su cabeza amenazantemente. Su mamá le dice a C “¿vos también hacés un dinosaurio?” y C le responde rugiendo nuevamente levantando su cabeza amenazantemente. Su mamá imita el rugido. S le responde a C rugiendo y dando un zarpazo con su mano en forma de garra. Luego agrega “¡¡el tiranosaurioooo!!!” y repite el rugido con los zarpazos ahora con ambas manos en forma de garra. C mientras tanto se baja de la bici, una vez abajo, ruge en dirección a S y luego a su mamá dando zarpazos en el aire con ambas manos en forma de garra. Su mamá le responde rugiendo y dando zarpazos con ambas manos en forma de garra. Inmediatamente C va corriendo hacia un muñeco bebote que está tirado en el suelo unos metros más atrás e, inclinándose hacia el muñeco, le ruge dando un zarpazo al aire con la mano en forma de garra. Su mamá le pregunta “¿Estás asustando a la bebé?”. C, sin responderle, agarra el muñeco y rugiendo nuevamente lo tira con fuerza un metro hacia adelante. Su mamá le dice “¡¡Ahhh!! ¡¡Qué dinosaurio más tremendo!!”.

En el juego relatado C, por medio de la modificación intencionada de su timbre de voz - el rugido- y la utilización de gestos -las manos en forma de garras, la forma y velocidad de los movimientos de zarpazos y el gesto de levantar la cabeza con una expresión facial amenazante- evoca simbólicamente a un dinosaurio que, inclusive, asusta también al muñeco bebote. C asume imaginariamente el aspecto y la conducta de un dinosaurio que asusta a los demás y que incluso asusta y golpea al muñeco bebote. Este juego se da en un marco de imitaciones mutuas con su hermano mayor, con S y su mamá que, en alternancia de turnos y también por momentos en sincronía, evocan la forma del cuerpo y el modo de actuar de un dinosaurio. Es evidente el rol que juegan aquí elementos constitutivos del JFV: la repetición de la vocalización con una calidad tímbrica particular y de gestos específicos que son variados en términos de duración, intensidad y velocidad. Dichas transformaciones activas de aspectos dinámicos de la voz y los movimientos corporales que C realiza y que constituyen el propio gesto simbólico que evoca el dinosaurio se han realizado en numerosas ocasiones en contextos interactivos en los momentos previos a la aparición de esta primera sustitución en el caso agente con el propio cuerpo de la bebé. Sirva como evidencia de ello todos los eventos de juego de antecedentes del JFV y de JFV propiamente dicho que involucraron la repetición y variación de aspectos tímbricos y de intensidad de las vocalizaciones y de la velocidad y dirección de los movimientos corporales, previos a los 1;10(25), como, por ejemplo, la obs. 3 a los 1;5(15) del juego de llamar a su perra Tania con un susurro o las obs. 4 y la obs. 44 a los 1;10(15) de los juegos de arenga con timbre nasal y movimientos arriba-abajo de brazos.

En síntesis, estos resultados señalan que: (i) las sustituciones en el caso agente con la modalidad de uso de muñecos en rol activo ocurre por primera vez a los 1;8(23), al mismo tiempo que las sustituciones en el caso objeto, discutiendo la secuencia postulada por Español (2004), aunque las sustituciones en el caso agente con la modalidad de uso del propio cuerpo ocurre a los 1;9(0), posteriormente a la primera aparición de las sustituciones en el caso objeto, confirmando para esta modalidad la secuencia postulada por Español (2004); y (ii) que antes de la primera aparición de las sustituciones en el caso agente, tanto con la modalidad de uso de muñecos en rol activo como con la modalidad de uso del propio cuerpo hay reiteradas ejecuciones del caso, en el que están involucrados elementos constitutivos del JFV, confirmando así nuestra hipótesis d) para este tipo de sustituciones.

2.3.4. El modelado de las sustituciones en el caso receptor

Las sustituciones en el caso receptor son las que han tenido una aparición más tardía en el desarrollo del juego de C. En este desarrollo, al igual que en los casos de sustitución detallados hasta aquí, tuvo un rol preponderante el uso de los muñecos, usos que son apropiados por C en contextos fuertemente andamiados por los adultos o su hermano mayor. Como mencionamos, estas sustituciones tuvieron una aparición más tardía: en el período de emergencia de las sustituciones en el caso objeto y agente con el uso de muñecos en rol activo, C aún no realiza, reconoce o acepta este tipo de sustituciones.

Observación 61: A los 1;8(3) C está de pie enfrente de S que está sentado en el suelo. S agarra un carrito para bebés de juguete que tiene un muñeco acostado en su interior y, empujándolo hacia adelante y hacia atrás canta el Arrorró. C se acerca a S agarra el carrito y le da a S una naranja de juguete. C comienza a empujar adelante y atrás el carrito mirando a S, quien le pregunta “¿Yo hago dormir la naranja?”. C no le contesta y S acuna la naranja como si fuese un bebé, meciéndola y cantándole el Arrorró. C le dice “¡no!” enérgicamente, le quita la naranja y la tira. Luego mira fijamente a S con expresión de enojo.

En la observación se distingue que a los 1;8(3), momento en el que ya habían ocurrido la sustitución en el caso instrumento y se preparaba la emergencia de las sustituciones en los casos objeto y agente con uso de muñecos en rol activo que finalmente ocurren con indicadores claros a los 1;8(23), C no comprende la sustitución realizada por el adulto al acunar una naranja como si fuese un bebé y lo corrige con un claro gesto de desaprobación.

Observación 62: A los 1;10(15) C está de pie de frente a una mesita de juguete, en la cual está S sentado en una silla de juguete. C agarra una muñeca vaquerita que está en la mesa, dice “a-imir” [a dormir] y la acuesta boca abajo sobre la mesa. S le muestra el caballo de peluche “¿Y este a dormir también?”. C lo agarra y repite el procedimiento realizado con la muñeca vaquerita. S le muestra un autito de juguete y le pregunta “¿Y este también a dormir?”. C le contesta “sí, a imir”, agarra el autito y lo coloca de costado. S le muestra ahora una figura diminuta réplica de una mujer originaria del altiplano argentino que sirve de imán para la heladera: “¿Y esta?” le dice. C le contesta “a imir”, agarra la figura y la acuesta boca abajo. S le muestra un serrucho de juguete “¿Y este?”. C le contesta “a imir” y acuesta el serrucho sobre la mesa con el resto de los juguetes. S continúa “¿Y cuál más?”,

C señala una llave francesa de juguete y le dice “a imir”. Luego C acuesta una muñeca de lana con el resto y vuelve a acomodar los muñecos ya acostados en la mesa diciendo “lalála”. S comienza a cantar el Arrorró mientras le da palmaditas en la espalda a la muñeca de lana siguiendo el ritmo de la canción. C le da palmaditas en la cola a la muñeca vaquerita, que está acostada al lado, siguiendo el mismo ritmo que S. Le pide a S un muñeco Ken que está fuera de su alcance y dice “lalála” acostándolo. “¿Le hacemos lalála también?” le dice S. “Lalála” dice C en tono afirmativo y continúa unos instantes más acomodando los juguetes todos acostados, boca abajo en el caso de los muñecos, sobre la mesa para luego darle algunas palmaditas en la espalda diciendo “lalála”.

Minutos más tarde ese mismo día C toma una cámara de fotos vieja y simula sacarle una foto a S diciendo “¡wiki!”. Luego repite la acción con su mamá, con todos los muñecos presentes y con el autito, el serrucho y la llave francesa que quedaron acostados sobre la mesa en el juego previo. En cada caso indica decir “¡wiki!” y ovacionan la acción. S también ovaciona y dice “¡whisky!” con C.

Como se aprecia en la escena de juego de ficción, C es ahora capaz de sustituir simbólicamente el caso receptor de la gramática de la acción: ya no acuna y arrulla solamente muñecos o figuras antropomórficas (como la figura con imán para heladera réplica de una mujer originaria del altiplano) sino también a un autito, un serrucho y una llave francesa de juguete. Si bien el autito posee ojos y una sonrisa dibujados en la parte frontal, aspectos claramente antropomórficos, no ocurre así con el serrucho y la llave francesa, elementos sin ningún tipo de atributo que se asemeje al de un muñeco o una persona. Nótese que en una situación de juego muy similar a la de la obs. 61 en la que S le propuso a C jugar a que acunaba una naranja como si fuese un bebé, C en la obs. 62 no rechazó la propuesta de hacer dormir el autito de juguete y el serrucho que propuso S, sino que inclusive la extendió tomando la iniciativa de hacer dormir a la llave francesa.

Luego, con estos mismos muñecos y juguetes, C realiza el juego de sacarles una foto, acción que previamente sólo ha realizado con personas, sacando fotos a su mamá, a su papá, a su hermano mayor, a S e, inclusive, al camarógrafo del estudio, y pidiéndoles que digan “¡Whisky!”. Basándonos en este conocimiento de los juegos previos con la cámara vieja y en el juego inmediatamente anterior de hacer dormir a los muñecos y juguetes, podemos comprender que C está aplicando la acción de sacar una foto a receptores sustitutos, el autito, el serrucho y la llave francesa, que están en lugar de personas, como su mamá, su hermano mayor y S, quienes, hasta ese momento, C estuvo fotografiando en sus juegos solicitándoles siempre decir “¡Whisky!” como una parte integral e indisoluble de la acción de sacar una foto. Este elemento es importante para interpretar el juego de C, dado que previamente no hemos presenciado juegos en los que haya fotografiado objetos inanimados. No obstante, perdura otra interpretación posible en la que C más que sustituyendo el caso receptor con el serrucho y la llave francesa está generalizando el uso funcional de la cámara, en el cual está incluido la solicitud de “whisky” como un elemento más de su uso canónico, hacia objetos inanimados, objetos novedosos que son incorporados sin más a un esquema de acción convencional inicialmente dirigido exclusivamente a personas o muñecos.

Al igual que ocurrió con las sustituciones en el caso instrumento, objeto y agente, las sustituciones en el caso receptor han sido precedidas, en el desarrollo de C, por reiteradas ejecuciones de acciones que involucran el caso receptor en el que estuvieron implicados elementos constitutivos del JFV. En efecto, los juegos de hacer dormir a los muñecos como receptor de la acción lúdica han sido los más frecuentes en el segundo año de vida de C y en su gran mayoría se trataron de juegos en los que C repite y varía distintos motivos sonoros y/o kinéticos ritualizados de arrullo como las canciones populares de cuna *Arrorró* y *Lala-lele* o el motivo melódico-rítmico ritualizado “Ah-ahá-ahá” al que nos hemos referido más arriba.

Estos elementos constitutivos del JFV estuvieron presentes, en las ejecuciones de acciones con receptor inclusive desde antes que C comience a hacer dormir a los muñecos, en las propuestas de juego y los usos que realizan los adultos de los muñecos. Por ejemplo:

Observación 63: A los 1;1(5) C está sentada junto a su papá en el suelo, S está frente a ellos también sentado en el suelo. S toma en sus brazos un muñeco del hombre-araña y los acuna en sus brazos meciéndolo y acompañando los movimientos con “aah-ahá-ahá”. S repite dos veces esta acción buscando la mirada de C. El papá, atento a la acción de S, le dice a C: “¿Quién hace dormir al bebé? Aah-ahá-ahá”. C mira sonriendo alternadamente a S y a su papá.

Pareciera que la elaboración del caso en la performance adulta funcionara como una orientación, un llamado de atención a C. Casi como si le dijera “mirá esto”. Además, como describimos por ejemplo en la obs. 49, C ha ocupado el lugar de receptor de la acción lúdica de hacer dormir en numerosas ocasiones en las que también han estado involucrados elementos constitutivos del JFV como los antedichos.

Con todo, la presencia de elementos constitutivos del JFV en las ejecuciones que C hizo de la acción de dormir con los muñecos como receptores, antes de sustituirlos con objetos con otros usos canónicos, como el serrucho o la llave francesa, es sumamente elocuente y de una frecuencia muy alta en las observaciones que realizamos.

Observación 64: A los 1;2(14) su papá le muestra a C una muñeca de tela, se la acerca y le dice “¿A ver cómo le hacés noni? Aah-ahá-ahá... aah-ahá-ahá”. C abraza brevemente a la muñeca y vocaliza “aah-ahá” sin repetición. Luego continúa manipulando la muñeca.

A los 1;4(19) C está de pie, apoyada sobre un sillón, a la derecha de S que está sentado en el suelo. S agarra una muñeca de tela, la abraza acunándola y le canta el *Arrorró* mirando a C. Luego susurrando le dice a C “shhh... se durmió, la bebé se fue a dormir” y la acuesta sobre el suelo con movimientos suaves. “¡Se quedó dormida, shhh!” le dice a C haciendo un gesto de silencio con el dedo índice sobre sus labios. C, que sostenía una mantita apoyada sobre el sillón, mira atentamente a S y recuesta brevemente su cabeza sobre la mantita sosteniéndola con ambas manos. Luego tira de la manta echándola al suelo y comienza a canturrear el *Arrorró*. Su mamá, atenta: “¿Estás cantando para dormir?”. S comienza a cantar el *Arrorró* con C, quien lo mira atenta. S agarra otra muñeca y le pregunta “¿Hacemos dormir a esta también?”, la abraza acunándola y le canta el *Arrorró*. Luego se la ofrece a C “tomá, tomá, hacéla dormir vos”. C la agarra, la abraza y la acuesta sobre el suelo, mientras S le susurra “se duerme, se duerme” y hace gesto de silencio con el dedo índice sobre los labios.

Escenas similares a la anterior encontramos en los meses siguientes, como, por ejemplo:

Observación 65: A los 1;6(5) C acuna a la muñeca de tela vocalizando repetidamente “aah-ahá-ahá” y S la imita con la muñeca vaquerita.

A los 1;6(23) acuna a la muñeca de tela vocalizando repetidamente “aah-ahá-ahá”, pide a S que acune a la muñeca vaquerita, luego que haga lo mismo con la muñeca de tela, para luego acostar a las muñecas y darles palmaditas suaves en la cola vocalizando “aah-ahá-ahá”. Finaliza pidiendo a su mamá que la acune a ella y le cante para dormir.

También a los 1;6(23) acuna un muñeco bebote vocalizando “aah-ahá-ahá” mientras balancea su torso de modo sincrónico, acuesta al muñeco boca abajo y dándole palmaditas suaves en la cola le canta Lala-lele para luego cantarle el Arrorró. Luego ordena a S y a su mamá que hagan lo mismo con otros muñecos y les ordena también volver a comenzar cuando se detienen.

A los 1;7(27) C pide a su mamá que la suba al cochecito para pasear y se acuesta allí con una muñeca Pepona que acuna en sus brazos. Pide a su mamá que le cante Lala-lele y comience a mecer el cochecito con ella y la muñeca.

A los 1;8(3) mece el cochecito con una muñeca pepona acostada adentro mientras le canta Lala-lele. Le ordena a S que haga lo mismo con la muñeca de tela.

A los 1;9(0) acuesta boca abajo un muñeco de plástico pequeño y le da palmaditas suaves en la cola mientras vocaliza “aah-ahá-ahá”. Acomoda el muñeco y continúa con las palmaditas suaves cantando Lala-lele para luego acomodarlo una vez más y volver a las palmaditas cantando Arrorró.

Tanto la vocalización “Aah-ahá-ahá”, como *Arrorró* y *Lala-lele* son motivos sonoros ritualizados que C utiliza de modo intercambiable en sus juegos de dormir. No obstante, es relevante señalar que el motivo “Aah-ahá-ahá”, de mucha mayor simpleza en términos de ritmo y melodía, aparece antes en el desarrollo de C. Inicialmente, aparece en las conductas lúdicas adultas dirigidas a C: tanto su mamá como su papá incluyen este motivo en los juegos, su mamá exclusivamente en el contexto de hacer dormir y su papá en diversos contextos, acompañando distintos tipos de juegos. En efecto, desde los 1;1(24), C comienza a vocalizar “Aah-ahá-ahá” acompañando juegos sensoriomotores y, a los 1;1(24) en juegos antecedentes del JFV basados en imitaciones mutuas vocales con los adultos sin el uso de objetos. A los 1;2(14) lo repite mientras juega con una hojita de planta que rompe y tira al piso y también lo recupera, conservando el aspecto melódico-rítmico, pero cambiando la letra, acompañando el movimiento de estirar y encoger un resorte en un formato de imitaciones mutuas con S. También a los 1;2(14) es la primera vez que C utiliza el motivo mientras acuna una muñeca aplicándole un gesto brevísimo. Posteriormente utilizará el motivo tanto para juegos de dormir como para muy diversos juegos, acompañando, como en una ecolalia, las acciones con los objetos o repitiéndolo y variándolo en imitaciones mutuas con los adultos.

Por su parte, la canción *Lala-lele* no fue observado en las conductas lúdicas de su mamá, su papá o su hermano mayor antes de que sea utilizada por C en sus juegos, sino que es un motivo procedente del jardín de infantes de C, tal como fue explicado por su mamá, y una vez que C la incorpora rápidamente los adultos la incorporan también en sus juegos con C. Un primer atisbo

de esta melodía encontramos a los 1;3(6) en el primer evento de juego de ficción documentado en el estudio que fue relatado en la obs. 17 (cap. 5, § 3.3) y que involucra también la primera ocurrencia de las sustituciones en el caso instrumento. La canción *Arrorró*, por otra parte, fue por primera vez utilizada por S a los 1;4(19) en una escena de juego de dormir que hemos relatado en la obs. 64 (véase § 2.3.4). Dado que, al igual que *Lala-lele*, *Arrorró* es una canción que C canta en el jardín de infantes, rápidamente le responde a S cantando también el *Arrorró*, tal como se aprecia en la observación antedicha. A diferencia del motivo “Aah-ahá-ahá”, tanto *Lala-lele* como *Arrorró* son motivos que C utiliza exclusivamente en los juegos de dormir.

Valga esta breve digresión sobre los motivos sonoros para resaltar el peso que posee la forma repetición-variación en los juegos de dormir que, por lo demás, constituyen la temática de juego más recurrente en el segundo año de vida de C y que, usualmente, incluyen algún juguete o persona en el caso receptor de la gramática de la acción. En el capítulo dedicado a los microanálisis profundizaremos en una escena de juego de dormir donde podremos observar cómo estos aspectos propios del JFV andamian el desarrollo de la ficción en el juego.

En síntesis, estos resultados señalan que: (i) las sustituciones en el caso receptor ocurren por primera vez a los 1;10(15), posteriormente a la primera aparición de las sustituciones en el caso agente en ambas modalidades, confirmando la secuencia postulada por Español (2004); y (ii) que antes de la primera aparición de las sustituciones en el caso receptor, hay reiteradas ejecuciones del caso, en el que están involucrados elementos constitutivos del JFV, confirmando así nuestra hipótesis d) para este tipo de sustituciones.

2.4. Sumario

Recapitulando, el análisis cualitativo realizado nos ha permitido observar que, en el juego de ficción, el desarrollo de las sustituciones ha seguido la secuencia identificada por Español (2004): primero en el caso “instrumento” a los 1;3(6), luego en el caso “objeto” a los 1;8(23), “agente” con el uso del propio cuerpo a los 1;9(0) y “receptor” a los 1;10(15), con excepción de las sustituciones en el caso agente con el de uso de muñecos en rol activo que emergieron al mismo tiempo que las sustituciones en el caso objeto. Por otro lado, el análisis nos ha permitido también confirmar la hipótesis d) que afirma que antes de que aparezcan las sustituciones simbólicas en cada uno de los casos, habrá reiteradas ejecuciones del caso en cuestión en las que estarán implicados elementos constitutivos de los JFV (como cambios en la intensidad, duración y ritmos de sonidos y movimientos y cambios en los contornos sonoro/kinéticos), con la excepción de los objetos no-temáticos en las sustituciones en el caso objeto.

En síntesis, tanto en el proceso de formación de los usos de los objetos sin uso convencional y los objetos cuyo uso convencional es simulado, como los juguetes, así como en el proceso de formación de los distintos casos de sustitución en el juego de ficción, podemos identificar elementos constitutivos del JFV, ya sea en la forma de juegos combinados, en el que los elementos constitutivos del JFV constituyen el foco del juego junto con los elementos figurativos/simbólicos, o en los eventos de juego funcional o juego de ficción en sus formas simples en los que los elementos constitutivos del JFV están presentes pero de modo secundario.

3. El desarrollo del juego funcional y del juego de ficción desde el modelo dinámico propuesto

Antes de comenzar con el análisis previsto en esta sección, enfocado en el análisis del desarrollo del juego funcional y del juego de ficción a la luz del modelo descriptivo del desarrollo del JFV que postulamos en el capítulo 7 a partir de conceptos de la perspectiva de sistemas dinámicos no lineales, es preciso explicitar qué nos dicen los resultados obtenidos en el Estudio 1 respecto de nuestras hipótesis de partida acerca del desarrollo de dichas formas de juego. A partir de la observación de la trayectoria evolutiva de las formas simples y combinadas de juego simbólico y JFV, hemos podido confirmar nuestras hipótesis b), que afirma que se observarán episodios de juego funcional simple antes de que aparezca en forma combinada con el JFV o con formas antecedentes del JFV, y nuestra hipótesis c) que postula la misma secuencia simple-combinado para la emergencia del juego de ficción. En efecto, las formas simples de juego funcional aislado han sido observadas desde los 0;11(3), mientras que la primera forma combinada de juego funcional aislado ha sido observada a los a los 0;11(17) y corresponde a un evento combinado con antecedentes del JFV tipo II mimético. A los 1;0(20) fue observado el primer evento combinado con juego sensoriomotor y a los 1;5(30) el primer evento combinado con JFV improvisado. Por su parte, las formas simples de juego funcional en escenas fueron identificadas a los 1;0(20), mientras que la primera forma combinada de juego funcional en escenas fue observada a los 1;2(23)- y corresponde a juego funcional en escenas combinado con juego sensoriomotor. A los 1;4(19) se observó el primer evento combinado de juego funcional en escenas con antecedentes del JFV, específicamente con tipo II mimético. Con respecto a las combinaciones con JFV ocurre de modo opuesto a las combinaciones con juego funcional aislado: el primer evento combinado con JFV fue con JFV ritualizado a los 1;6(23)-, mientras que las combinaciones con JFV improvisado aparecen posteriormente a los 1;7(27).

Al igual que se explicó con la hipótesis b) sobre el desarrollo del juego funcional, la hipótesis c) también ha sido confirmada en el desarrollo del juego de ficción, tanto para juego de

ficción aislado como en escenas. Las formas simples de juego de ficción aislado hacen su aparición a los 1;3(6) y se combinan posteriormente a los 1;5(30) con antecedentes del JFV tipo II mimético. No se observaron combinaciones de JFV con juego de ficción aislado. Por otra parte, las formas simples de juego de ficción en escenas hacen su aparición a los 1;5(15), mientras que las formas combinadas hacen su aparición, primero a los 1;6(23) con JFV ritualizado y luego a los 1;8(23) con JFV improvisado.

A continuación, en las siguientes secciones analizaremos las trayectorias evolutivas del juego funcional y del juego de ficción a la luz del modelo dinámico del desarrollo del JFV y los juegos miméticos que postulamos en el capítulo 7.

3.1. Acerca del juego funcional y el atractor 1

La construcción de los juegos posibilitados por el atractor 1 están vinculados estructural y temporalmente con la emergencia de las intenciones comunicativas en la bebé, es decir, con la coordinación entre esquemas dirigidos a personas y esquemas dirigidos a objetos manifestada, como tradicionalmente se ha estudiado, con la aparición de la atención y acción conjunta y los gestos protoimperativos y protodeclarativos. En los antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría -que ejemplificamos con el juego a caballito de la pierna de la mamá y el juego de hacer bailar a la muñeca afro con S-, mostramos que C construye gestos que tienen una función protoimperativa: pedirles a los adultos que repitan el motivo sonoro kinético que elaboraron. La referencia del gesto que C construye no es un objeto material, sino que es el motivo que repite el adulto. Además, señalamos que hay en el gesto de C elementos icónicos, por la semejanza morfológica entre el patrón motor de C que constituye el gesto y el motivo que los adultos le dirigen y que ello lo interpretamos como una incipiente construcción de simetría orientada a la mimesis como efecto del sistema interactivo constituido por el atractor 1 que transforma la dinámica asimétrica que caracteriza al JST.

La conducta de la bebé en los antecedentes del JFV tipo II miméticos, en cambio, podemos caracterizarla como protodeclarativa dado que la bebé comparte con el otro algún evento u objeto: como vimos en los ejemplos de antecedentes del JFV tipo II que involucran el uso de objetos, la bebé comparte con el adulto, vía reacción circular, los efectos sonoros de, por ejemplo, los sonajeros que agitan en ciclos de imitaciones mutuas. En los juegos miméticos que no involucran objetos, la referencia que cumple el rol de terceridad en la interacción adulto-bebé es el propio motivo sonoro y/o kinético que es foco del juego, que más arriba en la § 1.2 caracterizamos como la forma abierta de la conducta. Dado que tanto los gestos protoimperativos y protodeclarativos como los tipos de juego regulados por el atractor 1 ya estaban presentes en el repertorio de la bebé desde el inicio del estudio no podemos saber cuál

es su secuencia de aparición. Con todo, reconocemos también una continuidad estructural en el modo de regulación de los sistemas interactivos, en tanto implican una incipiente coordinación de esquemas con objetos –materiales o motivos sonoro-kinéticos (cf. Fogel & DeKoeper-Laros, 2007, cap. 2)- y esquemas con personas con el fin de compartir una experiencia en el mundo.

En la repetición vía reacción circular propia de los juegos regulados por el atractor 1 se entretreje, además de la semiosis deíctica compartida con los gestos protodeclarativos, un *vocación mimética* en los participantes del juego en el que ambos son conscientes del carácter *performático* que sus conductas adquieren para el punto de vista del otro gracias a la semejanza de sus movimientos y sonidos, por lo que se ensayan modos de acentuar el carácter ostensivo de las conductas recíprocas por medio de la expresividad de los movimientos y sonidos. Progresivamente en estos juegos, gracias a la dinámica de la reacción circular, se acentúa tanto la semejanza entre las conductas, como el contraste que poseen respecto de las conductas por fuera de la interacción lúdica, contraste que caracteriza a la diferenciación entre las conductas serias y las conductas lúdicas. En un mismo proceso de semiosis basada en aspectos icónicos se mimetizan las acciones recíprocas y se acentúa así el contraste con las conductas serias.

Como vimos en el modelo de desarrollo de la percepción multisensorial de información temporal amodal propuesto por M. Martínez (2022) el contraste es un rasgo ya presente en las performances improvisadas, características del JST que el adulto le dirige al bebé desde el segundo mes de vida, cuando el adulto introduce, por medio de variaciones expresivas, una diferencia estructural entre las conductas lúdicas y las versiones no lúdicas de los mismos comportamientos. No obstante, según nuestras observaciones, no es sino hasta la consolidación de los juegos miméticos, a fines del primer año de vida, que la bebé se apropia del mecanismo semiótico del contraste más no de la forma repetición-variación.

De este modo, en los juegos que desde el modelo de desarrollo que postulamos ubicamos bajo la regulación del atractor 1 como forma de equilibración estable de los sistemas interactivos en torno a la mimesis, identificamos la combinación del funcionamiento de sistemas semióticos de percepción y acción compartidos con homínidos que permiten mimetizar los movimientos y/o sonidos de otros seres vivos y objetos -con un nivel de especificidad que se diferencia de las capacidades miméticas de otros animales o simios superiores- (Donald, 1991, 2013) con sistemas de mediación semiótica culturales constituidos por el contraste que, vía reacción circular social, conducen a la emergencia de una particular experiencia de simetría en la mimesis con el otro en el que las conductas adquieren un nivel de significación para el otro que caracterizamos como una “presentación de sí”.

La observación 48, que describimos en la § 2.2 del presente capítulo, inicia con la performance adulta en el que la repetición de un motivo sonoro-kinético con el autito de juguete el adulto le demuestra a la bebé el uso convencional del autito, cuyo uso convencional es un uso simulado. En la performance, la redundancia intermodal es utilizada por el adulto para mostrar, justamente, el carácter simulado del uso convencional del objeto. Desde el punto de vista del adulto, el uso del autito es un uso simbólico en tanto el sonido “Bruum” y el esquema de hacer avanzar el autito haciendo girar sus ruedas sobre el suelo son los significantes que aluden al auto real ausente. No obstante, no podemos extrapolar sin más este nivel simbólico a la conciencia de la bebé, inclusive aún si está intentando imitar el movimiento y el sonido del autito como ocurre en la escena: desde el punto de vista de la bebé creemos que hay una conciencia de que sus acciones son significativas para el otro en tanto y en cuanto le inyecte al nivel expresivo de sus conductas algún nivel de saliencia que sea ostensivamente semejante a las del adulto. Es justamente esta saliencia lo que conduce al emplazamiento, en las conductas de la bebé, del contraste, que caracteriza a las conductas simuladas.

Desde este prisma deberíamos encontrar un correlato en las trayectorias evolutivas de las formas de juego reguladas por el atractor 1 y la emergencia del juego funcional, caracterizado por el uso convencional de objetos fuera de su contexto habitual, es decir, de modo simulado. En efecto, la trayectoria evolutiva de las frecuencias abona esta interpretación. En la figura 31 se presentan las trayectorias del atractor 1, el juego funcional aislado y el juego funcional en escenas.

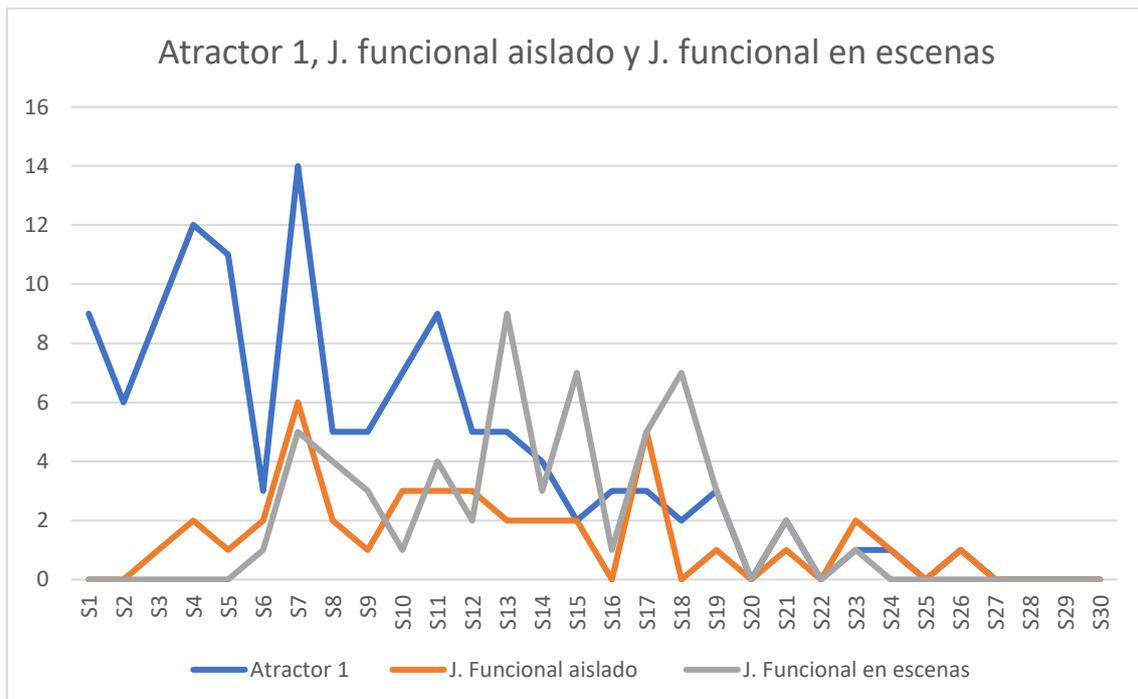


Figura 31. Gráfico con las distribuciones por sesión de la frecuencia de los juegos regulados por el atractor 1, juego funcional aislado y juego funcional en escenas.

Las formas de juego que identificamos como reguladas por el atractor 1 están presentes desde el inicio del estudio, mientras que los primeros eventos de juego funcional aislado aparecen en la sesión 3 -a los 0;11(3)- y los de juego funcional en escenas en la sesión 6 -a los 1;0(20). Inclusive, los eventos de juego funcional aislado y de juego funcional en escenas alcanzan un primer pico de 6 y 5 eventos, respect., en la sesión 7 -a los 1;1(5)-, en la misma sesión en la que los juegos regulados por el atractor 1 alcanzan el mayor pico de eventos observado en todo el segundo año de vida que alcanza los 14 eventos. Posteriormente, los eventos de juego regulados por el atractor 1 y el juego funcional en escenas decrecen para volver a incrementarse, en la sesión 11 -a los 1;2(23)- con un último pico de 9 eventos de los juegos regulados por el atractor 1 que son seguidos por los tres principales picos de frecuencia del juego funcional en escenas en la sesión 13 -a los 1;3(26)- con 8 eventos, en la sesión 15 -a los 1;4(30)- con 7 eventos y en las sesiones 17 -a los 1;5(30)- y 18 -1;6(5) con 5 y 7 eventos.

En el modelo de desarrollo que propusimos en el capítulo 7, los antecedentes del JFV tipo IV hacia la variación constituyen la manifestación del cambio acumulativo, variacional, del atractor 1, en tanto es la prolongación de la vocación mimética, presentativa, que regula los sistemas interactivos del atractor 1 hacia la construcción consciente de variantes en la forma abierta de los sonidos y/o movimientos: “me presento así y también así”. En la figura 32 se presenta el gráfico con la trayectoria evolutiva de la frecuencia de juego funcional en escenas y los antecedentes del JFV tipo IV en formas simples y combinadas con otras formas de juego.

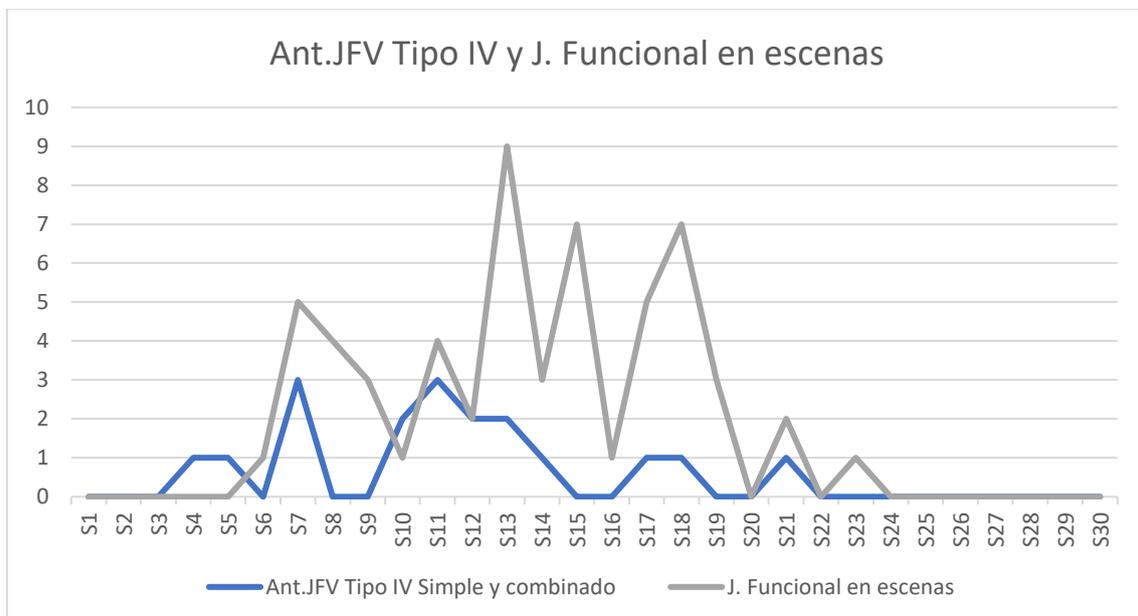


Figura 32. Gráfico con las distribuciones por sesión de las frecuencias de juego funcional en escenas y antecedentes del JFV tipo IV simples y combinados.

Como se aprecia en la figura 32, la frecuencia de los antecedentes del JFV tipo IV se acumula entre las sesiones 7 y 14, período cuyo inicio coincide temporalmente con el primer pico

de eventos de juego funcional en escenas de la sesión 7 –a los 1;1(5)- y abarca el período donde ocurre el primer y mayor pico de 8 eventos en la sesión 13 –a los 1;3(26)-. En este sentido, es probable que los procesos de cambio variacional propios de la acumulación histórica de juegos miméticos en la díaada -en los que se ensayan distintas variantes en la forma abierta de las conductas como modos de acentuar la diferenciación entre conductas que “significan algo para el otro” y las conductas que simplemente tienen un fin práctico-, tengan algún tipo de relación con el proceso de construcción del carácter simulado de las escenas de juego funcional en las que se combinan y secuencian distintos usos funcionales de objetos realizados fuera de su contexto construyendo una performance escénica. Asimismo, en el modelo que propusimos en el capítulo 7, los procesos de cambio acumulativo-variacional, cuya manifestación identificamos en los eventos de antecedentes del JFV tipo IV, anticipan la emergencia del atractor 2 y considerando además que, tal como se aprecia en la figura 31, los tres picos principales de la frecuencia de juego funcional en escenas son concomitantes al descenso de los juegos regulados por el atractor 1, es necesario analizar a continuación cuál es el rol del atractor 2 en el desarrollo del juego funcional.

3.2. La emergencia del atractor 2

En la figura 33 se presenta el gráfico con las trayectorias evolutivas de los juegos regulados por el atractor 1, del juego funcional en escenas y de los juegos regulados por el atractor 2.

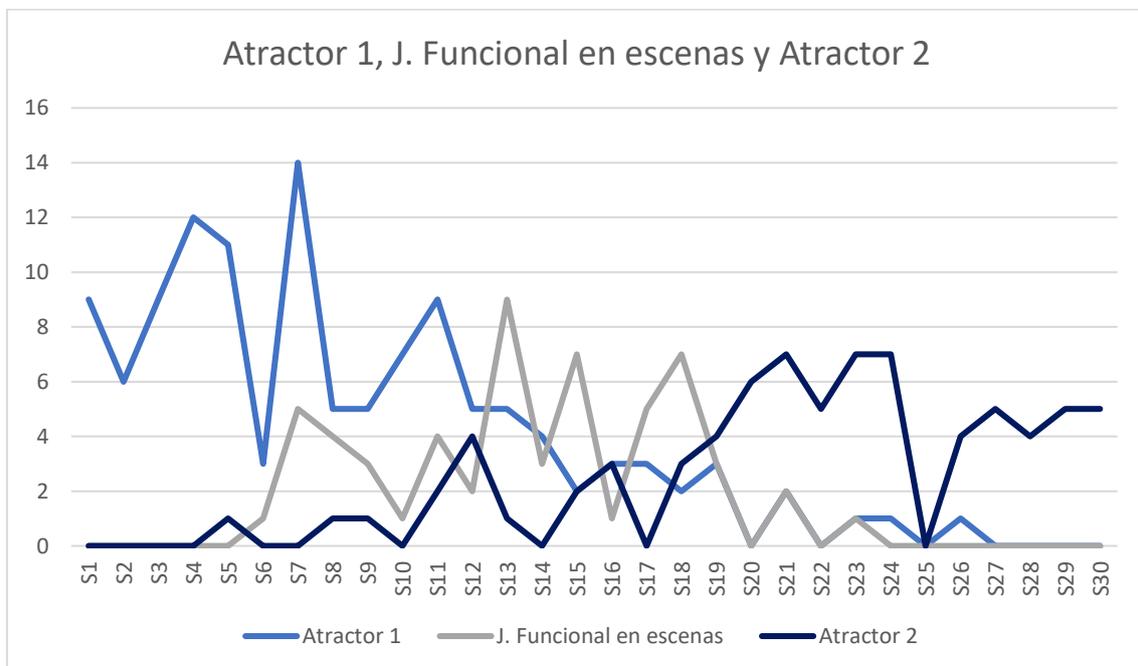


Figura 33. Gráfico con las distribuciones por sesión de las frecuencias de los juegos regulados por el Atractor 1, de juego funcional en escenas y de los juegos regulados por el Atractor 2.

Mientras que el primer pico de la frecuencia de juego funcional en escenas así como el primero de la serie de tres picos principales que alcanza posteriormente la frecuencia de esta forma de juego son sincrónicos, como mostramos en la figura 32, al período donde se acumula la frecuencia de los antecedentes del JFV tipo IV –manifestación del cambio acumulativo-variacional del atractor 1-, el segundo y tercer picos principales de la serie de tres de juego funcional en escenas son contemporáneos al período que, en el capítulo 7, caracterizamos como el *punto de bifurcación* en el modelo de desarrollo que postulamos, que se extiende desde las sesiones 14 y 15 –entre los 1;4(19) y los 1;4(30)- a las sesiones 18 y 19 –entre los 1;6(5) y los 1;6(23). En este punto señalamos que los juegos que involucran repetición interactiva de motivos sonoros y/o kinéticos tienen la misma probabilidad de ser regulados por el atractor 1 como por el atractor 2, es decir, a partir de la referencia hacia la forma abierta de la conducta o hacia la FV. Considerando que ha sido señalado por estudios previos: (i) la presencia de un período sensible a partir de los 1;3 en el que el desempeño del niño en contextos interactivos situados en la zona de desarrollo próximo es simbólicamente más avanzado que en contexto no interactivos (Zukow, 1986) y (ii) que hay un período sensible alrededor de los 1;4 para el aprendizaje de aspectos simbólicos de juego a partir del modelado del adulto (Baudonniere et al., 2002), es plausible concluir que el *punto de bifurcación* que tiene lugar en los sistemas interactivos de los juegos regulados por los atractores 1 y 2 hacia formas más complejas de intersubjetividad esté relacionada con una mayor disponibilidad de C a construir juegos funcionales en escenas lo cual redundaría en una mayor frecuencia de este tipo de juego, tal como muestran los picos alcanzados en ese período.

Si analizamos comparativamente las duraciones de las formas simples de juego funcional aislado y en escenas con las formas combinadas con los juegos regulados por los atractores 1 y 2 encontramos una tendencia interesante. Los eventos de las formas simples de juego funcional aislado poseen una duración promedio de 26'', mientras que las formas combinadas con los juegos regulados por el atractor 1 (antecedentes del JFV tipo I, II y IV) alcanzan los 40'' por evento y las formas combinadas con los juegos regulados por el atractor 2 (JFV y antecedentes del JFV tipo V) llegan al 1' 45'' de duración. Las formas simples de juego funcional en escenas tienen una duración promedio de 1' 11'', mientras que el único evento de juego funcional en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II (atractor 1) tiene una duración de 2' 9'' y las formas combinadas con los juegos regulados por el atractor 2 alcanzan los 2' 14'' por evento. Asimismo, los eventos de juego funcional aislado combinados con juegos regulados por el atractor 1 suman un total de 8' 25'' 688 ms de duración en todo el período estudiado; mientras que los eventos de juego funcional aislado combinados con juegos regulados por el atractor 2 suman un total de 9' 49'' 714 y los de juego funcional en escenas combinados con estos mismos juegos suman 8' 56'' 472.

A juzgar por la relación entre las formas simples y combinadas, estos resultados señalan que: (i) los eventos de juego funcional, tanto en su forma aislada como en escena, duplican y hasta cuadruplican su duración promedio por evento cuando se presentan combinados con los juegos regulados por los atractores 1 y 2; (ii) los eventos de juego funcional aislado se combinan más frecuentemente con los juegos regulados por el atractor 1; mientras que los eventos de juego funcional en escenas se combinan más con juegos regulados por el atractor 2; y (iii) los sistemas interactivos del atractor 2 posibilitan una mayor extensión total de juego funcional y una mayor extensión promedio por evento de juego, sobre todo en los eventos de juego funcional aislado.

Además, el 52.17% de las formas combinadas de juego funcional son con juegos regulados por el atractor 2, mientras que el 26.08% son combinaciones con juegos regulados por el atractor 1. Respecto a las combinaciones con JFV, el juego funcional se combina primero con JFV improvisado -a los 1;5(30)- y posteriormente con JFV ritualizado -a los 1;6(23)-: mientras que las combinaciones de juego funcional en escenas sólo fueron con JFV ritualizado, las combinaciones con juego funcional aislado pueden ser con JFV ritualizado e improvisado. Esto nos sugiere que los aspectos ritualizados del JFV que hemos identificado en las formas combinadas con juego funcional, como el motivo melódico rítmico “Ah-ahá-ahá” o la canción de cuna *Arrorró*, en tanto repertorios musicales culturalmente relacionados a modos específicos de relación social como lo son los cuidados del bebé ligados a la situación de ir a dormir, probablemente tienen un rol organizador de las secuencias de acciones y en la regulación de los afectos de las escenas simuladas.

3.3. Juego funcional, juego de ficción y atractores 1 y 2

En la figura 34 se presenta el gráfico con la trayectoria evolutiva de la frecuencia del juego funcional en escenas, de los juegos regulados por el atractor 2 y del juego de ficción en formas simples.

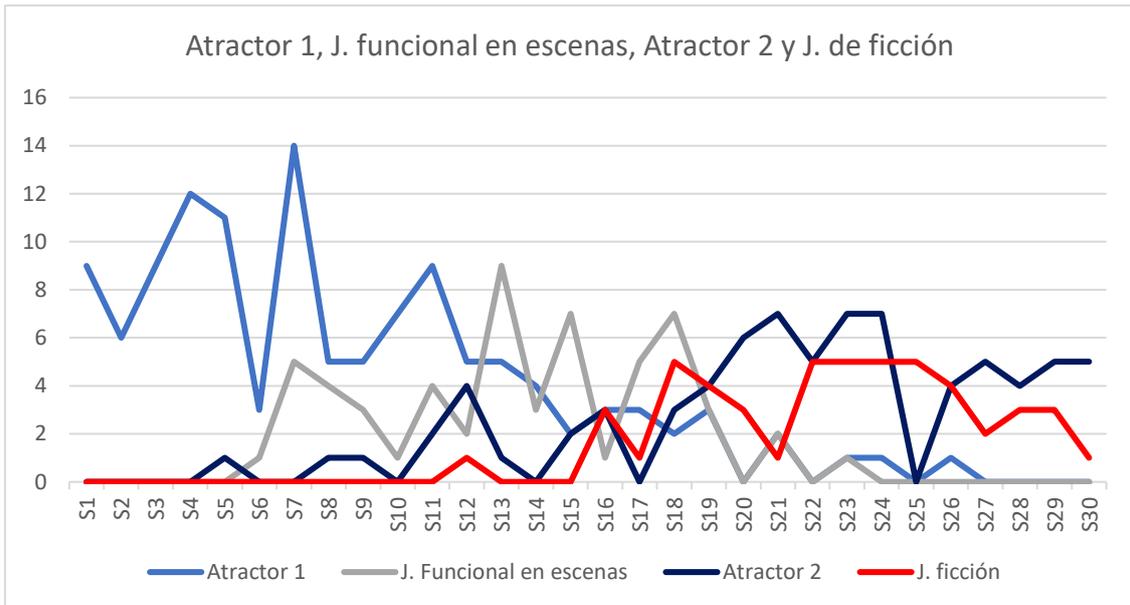


Figura 34. Gráfico con las distribuciones por sesión de las frecuencias de los juegos regulados por el Atractor 1, del juego funcional en escenas, de los juegos regulados por el Atractor 2 y del juego de ficción¹⁰.

Como se aprecia en la figura 34 las trayectorias evolutivas del juego funcional en escenas como la de los juegos regulados por el atractor 2 inician en un mismo mes: en la sesión 5 -a los 1; 0(0)- tenemos el primer destello del atractor 2 y en la sesión 6 -a los 1;0(20)- la primera ocurrencia del juego funcional en escenas y que, como explicamos antes, en la sesión 7 -a los 1;1(5)- alcanza el primer pico de 5 eventos. Además, la serie de tres picos principales del juego funcional en escenas que describimos más arriba como inmediatamente posteriores al último pico alcanzado por el atractor 1, guardan ciertas continuidades con las trayectorias evolutivas de la frecuencia del atractor 2 y del juego de ficción que detallaremos a continuación. La sesión 12 -a los 1;3(6)- es donde se ubica el primer pico de 4 eventos de los juegos regulados por el atractor 2, que: (i) es inmediatamente después del último pico de 9 eventos de los juegos regulados por el atractor 1 de la sesión 11 -a los 1;2(23)-; (ii) inmediatamente antes del primer pico de 7 eventos en la sesión 13 -a los 1;3(26)- de la antedicha serie de tres picos de frecuencia de juego funcional en escenas; y (iii) es la sesión en la que ocurre el primer evento de juego de ficción aislado. Asimismo, el período que identificamos como *punto de bifurcación* entre los atractores 1 y 2 que es donde se ubican el segundo y tercer picos principales de la frecuencia de juego funcional en escenas de las sesiones 15 -a los 1;4(30)- y 17 -a los 1;5(30)- y 18 -1;6(5), es también donde se ubican los

¹⁰ Dado que casi el 75% de las formas simples de juego de ficción corresponde a juego de ficción en escenas y su trayectoria evolutiva no posee diferencias significativas con la de juego de ficción aislado, se decidió usar la trayectoria de las frecuencias unificadas de ambas formas de juego de ficción para el análisis. En contrapartida, las formas de juego funcional aislado y en escenas representan aproximadamente el mismo porcentaje y poseen trayectorias evolutivas más diferenciadas, que ameritan su análisis diferenciado.

primeros dos picos de juego de ficción que alcanza los 3 eventos en la sesión 16 –a los 1;5(15)- y los 5 eventos en la sesión 18 –a los 1;6(5)-.

Aún más, si tomamos sólo las trayectorias de la frecuencia de juego funcional en escenas y juego de ficción podemos identificar un *punto de bifurcación* en el período abarcado entre las sesiones 16 –a los 1;5(15)- y 20 –a los 1;7(5)- dado que existe la misma probabilidad de que los juegos que involucran construcciones de escenas de juego con el uso de objetos con usos convencionales puedan estar basadas en la simulación o en la ficción: de los 32 eventos que se distribuyen en este período, el 50% (16 eventos) son escenas simuladas y el 50% (16) son ficcionales. Más acá o más allá de dicho período la probabilidad se inclina hacia una mayor preponderancia de las escenas simuladas o las escenas de ficción. Es decir que el *punto de bifurcación* entre los atractores 1 y 2 es ligeramente anterior -de los 1;4(19) a los 1;6(23)- que el *punto de bifurcación* entre las escenas simuladas y las escenas de ficción –de los 1;5(15) a los 1;7(5).

Cabe destacar también que, sólo el 6.7% de la frecuencia de las formas combinadas de juego de ficción son combinaciones con juegos regulados por el atractor 1 y sólo son combinaciones con juego de ficción aislado, mientras que el 90.3% corresponde combinaciones con juegos regulados por el atractor 2. De éstos últimos, el 70% son combinaciones con juego de ficción en escenas y el 80% corresponde a combinaciones con JFV ritualizado. Asimismo, aunque las formas simples de JFV improvisado emergen antes -a los 1;2(23)- que las formas simples de JFV ritualizado -a los 1;4(30)-, los eventos de juego de ficción se combinan primero con JFV ritualizado -a los 1;6(23)- que con JFV improvisado -a los 1;8(23)-. Finalmente, mientras que la duración promedio por evento de las formas simples de juego de ficción en escenas es de 2' 31'', las formas combinadas con JFV ritualizado alcanzan un promedio de 3' 34'' por evento y las formas combinadas con JFV improvisado solo 1' 23'' de duración promedio.

Estas relaciones entre las frecuencias y las duraciones de las formas simples y combinadas señalan que los cambios en los sistemas interactivos que conllevan una complejización en las experiencias de intersubjetividad desde la referencia a la forma abierta de las conductas hacia la referencia interiorizada a la forma dinámica vital, tiene un impacto en el tránsito de la simulación a la ficción en el desarrollo de las conductas lúdicas. Los recursos que C construye en el tránsito hacia la simetría en la manipulación de las FV son utilizados por C en la construcción de aspectos, tradicionalmente estudiados en la psicología del desarrollo, que hacen al carácter ficticio de sus juegos, específicamente, en el desarrollo de las sustituciones, el uso de muñecos en rol activo atribuyéndoles atributos animados y el uso del propio cuerpo para representar los modos de actuar de otras personas o animales. También, el análisis sugiere que los motivos sonoro-kinéticos ritualizados de los juegos regulados por el atractor 2, tienen un rol preponderante en la

construcción ficcional impactando directamente en la extensión temporal de los juegos. Estos aspectos que, a diferencia de los aspectos ritualizados de los eventos de juego funcional combinado con JFV, no se limitan a repertorios musicales específicos, sino también, como mostraremos en el capítulo 9 -dedicado a microanálisis de escenas de juego de ficción combinado con JFV-, involucran la utilización de estructuras propias de la música tonal occidental como pulso isocrónico, jerarquía métrica, ritmo y forma antecedente-consecuente para manipular las FV.

Capítulo 9

Estudio 2: Microanálisis sonoro-kinético de escenas de juego

La estrategia metodológica de la presente tesis, como fue explicado en el capítulo 4 abocado al método, consiste en un diseño mixto longitudinal-microanalítico en el que escenas de juego entre la bebé Carolina (C) y el adulto investigador Santiago (S), seleccionadas de las observaciones longitudinales por ser representativas de los fenómenos que nos interesa conocer, son analizadas en detalle utilizando herramientas de análisis provenientes de las artes temporales. El presente capítulo tiene por objetivo exponer los resultados de los microanálisis realizados, que corresponden a escenas de juego combinado: (i) juego de ficción (en adelante JF) combinado con juego con las formas de la vitalidad (en adelante JFV) ritualizado (cuyos resultados parciales fueron publicados en García Cernaz, Martínez & Español, en prensa) y (ii) JF combinado con JFV improvisado (cuyos resultados parciales fueron previamente publicados en García Cernaz, Martínez & Español, 2022). Cada microanálisis realizado será explicado en cada una de las secciones correspondientes del presente capítulo, siguiendo el mismo esquema expositivo.

En primer lugar, abordaremos aspectos metodológicos de cada microanálisis sobre los cuales no hemos ahondado en el capítulo 4 dedicado al método dado que se trata de aspectos específicos de cada microanálisis realizado. En segundo lugar, serán explicados los resultados alcanzados con una breve discusión, la cual será profundizada en el capítulo final, en ocasión de la discusión general de los resultados de la presente tesis.

1. Escena 1: JF combinado con JFV ritualizado

1.1. Método

Se seleccionó una escena de JF combinado con JFV de 1'11" de duración que corresponde a la edad 1;10(25) de C y se realizó un detallado relato observacional de la escena de juego. Dada la predominancia del componente sonoro del juego, se analizó el movimiento de modo integrado con el sonido en un análisis multimodal.

Para el análisis de los movimientos, se utilizaron las categorías básicas "Shape and Effort" ("Forma y Calidad/ Esfuerzo") del sistema Laban-Bartenieff de análisis del movimiento (Laban, 1971; Newlove, 2007), tal como han sido utilizadas en investigaciones recientes en psicología del desarrollo (Español & Shifres, 2015; I. Martínez, Español & Pérez, 2018; Español et al., 2022). La Forma comprende: (i) el cuerpo: concierne a las partes del cuerpo, y a sus conexiones, implicados

en el movimiento y (ii) el espacio: concierne a la relación del cuerpo con el espacio circundante, siendo la kinesfera el espacio limitado por los puntos a los que llegan las extremidades sin cambiar el cuerpo de posición, y define tres posibles actitudes del cuerpo en el espacio: vertical (arriba-abajo), horizontal (izquierda-derecha) y sagital (adelante-atrás); (iii) La forma: se entiende en términos de la oposición básica apertura/cierre de la respiración en los planos vertical, horizontal y sagital, se obtienen así tres formas: elevarse-hundirse, extenderse-encogerse, avanzar-retroceder. La categoría Calidad/Esfuerzo engloba al cuerpo entero desde una perspectiva dinámica con respecto a la actitud de lucha o entrega frente al espacio (directo versus flexible), el tiempo (sostenido versus súbito) y peso (liviano versus pesado). Al combinarse estos factores se obtienen ocho tipos básicos de Calidad/Esfuerzo: (i) toque ligero (directo, liviano, súbito), (ii) latigazo ligero (flexible, liviano, súbito), (iii) deslizar (liviano, directo, sostenido), (iv) flotar (flexible, liviano y sostenido), (v) arremeter (flexible, pesado, súbito), (vi) golpear con un puño (directo, pesado, súbito), (vii) presionar (directo, sostenido, pesado), (viii) retorcer (flexible, sostenido, pesado). Cada uno de los ocho tipos básicos pueden realizarse en un continuum de flujo: desde el flujo libre (difícil de parar) a un flujo ligado (fácil de parar). De acuerdo con Newlove (2007) cada tipo básico de Esfuerzo va acompañado con un tipo particular de sensación, por ejemplo, presionar está acompañado de una sensación de hundimiento largo-pesado- filiforme, o un latigazo ligero está acompañado de una sensación de excitación liviana-corta-distendida.

Con respecto al componente sonoro de la escena, se analizó la envolvente sonora con el programa *Sonic Visualizer* (Cannam, 2019) con el objetivo de identificar y describir el *timing* de los sonidos. Además, se representó a los sonidos en una partitura y se los analizó a partir de los rasgos de:

- i) Melodía: contorno delineado por la sucesión de sonidos en una secuencia lineal, que puede o no involucrar cambios de altura, y que en conjunto son concebidos como una unidad significativa.
- ii) Letra: calidad de los fonemas o combinación de ellos utilizados para articular los sonidos vocales.
- iii) Altura: cualidad del sonido que distingue a un sonido grave de uno agudo.
- iv) Intensidad: cualidad del sonido que distingue a un sonido fuerte de uno suave, indicados con los siguientes términos (ordenados de más suave a más fuerte): *pianísimo* (pp), *piano* (p), *mezzopiano* (mp), *mezzoforte* (mf), *forte* (f) y *fortísimo* (ff), entre otros.
- v) Tempo: velocidad con la que se ejecutan los sonidos de la pieza musical, indicados con las siguientes expresiones (ordenados de más lento a más rápido): *largo*, *adagio*, *adagietto*, *andante*, *moderato*, *allegro*, entre otros.

vi) Métrica o metro: estructura subyacente que se basa en la aparición, dentro de un conjunto comúnmente regular de pulsos, de sonidos acentuados (Pereira Ghiena et al., 2013). En la notación musical se indica con un número fraccionario: el numerador indica cuántos pulsos hay en el compás y el denominador, la figura cuyo valor determina la duración de un pulso completo: la signatura 4/4 indica que cada compás está compuesto de cuatro negras y cada pulso tiene la duración de una negra; a su vez, indica que el acento fuerte recae en el primer pulso del compás, el acento semifuerte en el tercero y los pulsos segundo y cuarto son débiles. La métrica, además, puede clasificarse según sus subdivisiones: métrica simple, en la que cada pulso se subdivide naturalmente en dos partes iguales; y métrica compuesta, en la que la subdivisión natural de cada pulso es en tres partes iguales (Latham, 2008).

vii) Patrón rítmico: “*entidades de orden superior compuestas por duraciones obtenidas por subdivisión y multiplicación de la duración unitaria del pulso musical*” (Merker et al., 2009, p. 8).

viii) Articulación: modo en el que se produce la transición de un sonido al siguiente, con dos formas básicas: *legato*, en la que la duración de cada nota se prolonga hasta el inicio de la siguiente; y *staccato*, en la que la duración de las notas se acorta respecto de su valor original, de modo que se abre un espacio de silencio entre una nota y la siguiente.

1.2. Resultados

1.2.1. Relato observacional de la escena

C a los 1;10(25) está con su mamá y su hermano mayor en el living de su casa. C camina hacia el cochecito, el cual tenía adentro un muñeco acostado, mientras canta una canción de cuna. Sin dejar de cantar, le baja la visera al cochecito e inmediatamente vuelve sobre sus pasos acercándose a S y mirándolo fijamente. S responde sumándose a cantar su canción de cuna y C, entonces, vuelve hacia el cochecito sumando palmas a la canción. C repite la canción mientras, de espaldas a S, vuelve a agarrar el cochecito con el brazo derecho y lo mece repetidas veces. Justo antes de finalizar la repetición de la canción, mira a S y cambia de posición, quedando de frente a S, mientras agarra el cochecito con el brazo izquierdo y comienza una segunda repetición de la canción, aunque en el transcurso de la repetición deja de cantar, fijando en S una mirada expectante. S responde cantando la continuación de la canción, pero, antes de poder completarla, C vuelve a repetir la canción empezando desde el principio y vuelve a mecer brevemente el cochecito con ambos brazos y ayudándose con un pie. C transforma la canción en un sonido de chistido y dirige la atención hacia su mamá, quien está hablando con su hermano mayor, pidiéndole así que haga silencio. Su mamá la mira y asiente obedeciendo la petición, luego imita el sonido de chistido de C agregando un gesto de petición de silencio (compuesto por el dedo índice extendido y posicionado de modo perpendicular frente a su boca). C responde imitando parcialmente el gesto. C comienza otra vez a repetir la canción, aunque mira otro muñeco que estaba en el suelo e interrumpe la canción para decir “aía-bebé... lalála” y remolcar el cochecito en dirección al muñeco. Mientras remolca el cochecito, comienza otra vez desde el principio la canción y levanta el muñeco del suelo; luego, sigue remolcando el cochecito en dirección a un sillón e intenta sentarse. Como no lo logra, sin dejar de cantar, se da vuelta y tira su torso sobre el sillón sosteniendo el muñeco. S se suma a cantar con C la canción hasta el final. Luego, C mira a S y sonríe.

En esta escena lúdica se observa un motivo melódico-rítmico que se repite más de dos veces con variaciones en un contexto interactivo, rasgos distintivos del JFV. Esto ocurre en el curso de una escena considerada de ficción, dado que C usa los muñecos de un modo que se pueden considerar como sustitutos simbólicos de un bebé que es receptor de la acción de *hacer dormir*. Los indicadores de este modo de uso son, en primer lugar, la solicitud de silencio de C a su madre, puesto que el muñeco se está durmiendo y podría despertarse, es decir, una conducta de rectificación para el sostenimiento de un parámetro imaginario de la escena (Baudonniere et al., 2002; Harris, 2000/2005); en segundo lugar, en la expresión “aía-bebé... lalála” que vocaliza C se observa un indicador clásico de la presencia de sustitución simbólica (Elkonin, 1978/1985; Vygotski, 1933/1979), en tanto “bebé” designa el objeto sustituido en la acción; y, por último, la vocalización antedicha de C, específicamente la expresión “lalála”, en el contexto pragmático de agarrar y acunar al muñeco, manifiesta su intención de continuar la acción de hacerlo dormir e indica una instancia de planificación anticipada de la acción (McCune & Agayoff, 2002). Por estas razones, y por otras que se verán en la siguiente sección, es que se lo categoriza como JF combinado con JFV ritualizado.

1.2.2. El motivo melódico-rítmico

El análisis del contorno melódico muestra que C y S han construido un motivo sonoro a partir de dos canciones populares infantiles, *Arrorró* y *Lala-lele*, representadas en la partitura de la figura 35 tal como son cantadas en los contextos sociales donde C las canta con otros. Este rasgo es lo que caracteriza lo que en Español et al. (2015) ha sido categorizado como JFV ritualizado, en el que los motivos que se repiten y se varían son construidos a partir de formas organizadas preestablecidas de sonido y movimiento propios del repertorio de danza y música de la cultura de pertenencia de la niña. Ambas canciones populares *Arrorró* y *Lala-lele* poseen una misma métrica (4/4) y están compuestas de dos partes de igual duración (dos compases cada una), denominadas antecedente y consecuente que, hacia el interior de la melodía, funcionan como pregunta y respuesta (véase figura 35).

Figura 35. Partitura de las canciones populares infantiles Arrorró, en el pentagrama superior, y Lala-lele, en el inferior. Se señalan con corchetes, en la región superior de cada uno de los pentagramas, los compases que forman parte del antecedente y del consecuente de la melodía.

Se ha descartado la realización de un análisis de las alturas discretas del motivo por dos razones. El primero radica en que la tonalidad en la que C y S cantan el motivo y lo repiten es fluctuante, por lo que haría sumamente aproximada la ubicación de los sonidos en notas discretas. El segundo es que los intervalos que separan las alturas de las notas presentes en la melodía de las canciones antedichas no son entonados con exactitud por C o S, pero sí lo es su contorno melódico, i. e., el perfil general de ascenso o descenso, según corresponda; por ello, se mencionará, en el análisis, a qué canción popular corresponde la melodía. Se ha optado por transcribir, en notación musical, el patrón rítmico, el tempo, la intensidad, las articulaciones y la letra. Solo se ha marcado, con una indicación textual, un cambio en la altura absoluta de la melodía en la 5.^a repetición por su relevancia para el análisis.

1.2.3. Las repeticiones del motivo melódico-rítmico

En la figura 36 se puede observar que, en la presentación del motivo, C utiliza la sílaba “la”, con algunas variaciones leves. La melodía que canta, tanto en su antecedente como en su consecuente, es la canción *Lala-lele*.

Adagietto

The musical score is titled "Adagietto" and consists of three staves: "Voz C", "Palmas C", and "Voz S". The piece is divided into four measures with time signatures of 4/4, 3/4, 4/4, and 4/4.
 - **Measure 1 (4/4):** "Voz C" sings "la la la la" (*mf*). "Palmas C" and "Voz S" are silent.
 - **Measure 2 (3/4):** "Voz C" sings "la la ia iai" (*f*). "Palmas C" and "Voz S" are silent.
 - **Measure 3 (4/4):** "Voz C" sings "la la lá la la lá" (*mf*). "Palmas C" and "Voz S" are silent.
 - **Measure 4 (4/4):** "Voz C" sings "la la la" (*mf*). "Palmas C" has notes. "Voz S" sings "la la lá la la la" (*mf*).

Figura 36. Partitura con la transcripción de la presentación del motivo de voz y palmas de C, con la intervención de la voz de S.

La intensidad es en promedio alta y su perfil delinea una forma de arco: inicia con contundencia en *mezzoforte* y continúa en ascenso hacia su punto más elevado (*forte*) en la inflexión entre el antecedente y el consecuente, para finalizar el consecuente en *mezzoforte*. Mientras canta, C atiende a S y dirige a él sus vocalizaciones, dando incluso algunos pasos para acercarse a donde está ubicado S. El tempo de la presentación del motivo es *adagietto* (entre los 70 a 80 bpm¹¹) y no se modifica a lo largo de toda la presentación. En el final del antecedente de *Lala-lele* omite el último sonido, reemplazándolo con un silencio, y en el siguiente pulso ingresa directamente en la entonación del consecuente, quebrando así la proporcionalidad simple de la métrica del compás. S canta el consecuente de la canción *Lala-lele* en unísono con C ajustándose al pulso subyacente, en un tempo *adagietto* y una intensidad *mezzoforte*, en congruencia con los rasgos observados en la entonación y las palmas de C. Las palmas que incorpora C en el final del consecuente se ajustan al pulso subyacente y están acentuadas en la misma figura que en el motivo vocal, generando una redundancia intermodal entre el sonido y el movimiento en términos de pulso y de perfil de intensidad. C es responsiva a la intervención de S, dirigiéndole la mirada y aumentando su participación con la inclusión de palmas inmediatamente después de constatar que S estaba cantando con ella.

¹¹ *Beats per minute* o pulsos por minuto.

En la figura 37 se puede ver el grado de sincronía que hay entre el pulso subyacente a las vocalizaciones del adulto -representado con las líneas verticales violeta- y las vocalizaciones de la niña -señalado con las líneas verticales blancas-.

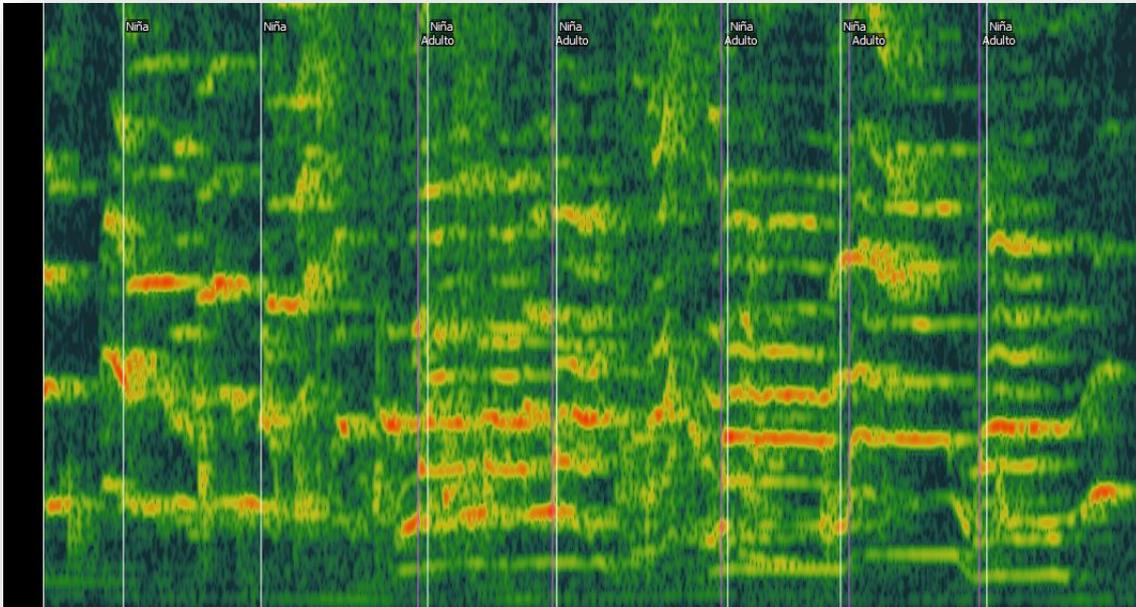


Figura 37. Fragmento del espectrograma de la pista sonora visualizada en el programa Sonic Visualizer; el fragmento corresponde al consecuente de la presentación del motivo de voz de la niña y del adulto. Las líneas rectas verticales blancas distribuidas horizontalmente señalan el pulso subyacente a las vocalizaciones cantadas de la niña; las violetas el pulso subyacente a las del adulto.

La alineación de las líneas verticales violetas y blancas en la figura 37, señalan el grado de sincronía interactiva basada en un pulso subyacente entre las vocalizaciones de C y S. En la tabla 38 se presentan las medidas del tiempo del pulso subyacente de cada participante del juego.

C	S	Diferencia
7,307	-	-
8,124	-	-
9,149	9,090	59
9,946	9,906	40
10,984	10,938	46
11,637	11,689	52
12,551	12,506	45

Tabla 38. Valores temporales medidos en ms del pulso subyacente de las vocalizaciones de C y de S en el mismo fragmento de la pista sonora mostrada en la figura 37, correspondiente al consecuente de la presentación del motivo. En la columna derecha se muestra la diferencia, también medida en ms, entre el pulso subyacente de C y S.

Como se aprecia en la tabla 38 la diferencia observada en el valor temporal del pulso subyacente de C y S se ubica en el rango de los 40 a los 60 ms.

En la figura 38 se muestra la partitura con la transcripción en notación musical de la 1.^a repetición del motivo ritualizado cantado, esta vez, sólo por C.

The musical score is titled "Adagietto" and is in 4/4 time. It features two vocal parts: "Voz C" and "Voz S".

- Voz C:** The melody consists of quarter notes. The first four notes are marked "legato". The next four notes are marked "staccato", and the following four notes are marked "legato". The final four notes are marked "staccato". The lyrics are "le le le".
- Voz S:** The melody consists of quarter notes. The first four notes are marked "mf". The next four notes are marked "f" with a crescendo hairpin. The following four notes are marked "mf". The final four notes are marked "mf". The lyrics are "le le le".

Figura 38. Partitura con la transcripción de la 1.^a repetición del motivo de voz de C y S.

En la 1.^a repetición del motivo, C varía la melodía: canta el antecedente de *Lala-lele* y el consecuente de *Arrorró*. Como se observa en la figura 38, en el último compás del antecedente y del consecuente, agrega un sonido, representado con una negra, en el último pulso, en reemplazo del silencio de negra presente en estas canciones populares (véase figura 35). Como se puede ver, además, comienza utilizando la sílaba "le" y luego varía al introducir la sílaba "li". A su vez, varía la articulación de los sonidos: dentro de un modo *legato*, introduce un *staccato* en las dos notas finales del antecedente y del consecuente. La intensidad, al igual que en la presentación del motivo, inicia con un nivel moderadamente alto (*mezzoforte*), escala a *forte* en el segundo compás y continúa *in crescendo* hasta llegar al clímax en el cierre del antecedente. La tensión es resuelta en el consecuente al retornar a una intensidad *mezzoforte*, generando nuevamente un perfil que delinea una forma de arco. Asimismo, hay una continuidad, respecto de la presentación del motivo, en la velocidad del tempo en *adagietto*. Además de la variación en la melodía y la letra, C introduce en esta nueva iteración un cambio en la articulación de los sonidos. Como se puede observar en la figura 38, dentro de una articulación de tipo *legato*, la niña marca un contraste introduciendo un *staccato* en las dos notas finales del antecedente y las dos notas finales del consecuente.

Como se ha mencionado en el relato observacional de la escena de juego, en esta 1.^a repetición del motivo, C ejecuta, de modo sincrónico con las vocalizaciones cantadas, un

movimiento de mecer el cochecito con el muñeco. Utiliza su brazo derecho para agarrarlo de la barra de seguridad frontal y, sin moverse de posición, lo empuja y lo trae con un notorio vaivén del torso hacia el lateral derecho, impulsado desde una torsión de la cadera facilitada por el trabajo antagónico de flexión-extensión de sus piernas. El análisis con las categorías Laban-Bartenieff señala que la niña mece el cochecito con un movimiento con la forma *extenderse-encogerse* en el eje horizontal, cuyo punto de extensión límite es la kinesfera media de la niña. Respecto al esfuerzo con el que se realizan estos movimientos, se observa que C mece el cochecito con un esfuerzo directo, sostenido y pesado (categoría *presionar*). Es claro que el cochecito le resulta pesado a C y que requiere de su parte que impulse con vigor para lograr mecerlo, requerimiento que ella satisface con un esfuerzo pesado que implica, prácticamente, la puesta en juego de toda su masa corporal. Se trata, además, de un movimiento de vaivén con un esfuerzo directo y sostenido que, si se observa desde una perspectiva multimodal, es notorio cómo se sincroniza con el pulso subyacente a sus vocalizaciones.

En el movimiento de vaivén de *extenderse-encogerse* se puede distinguir una forma bipartita con un momento de extenderse y empujar el cochecito y un momento de encogerse y traer el cochecito hacia sí, de modo que en la transición entre ambos momentos hay un cambio de dirección de sentido opuesto, sin pausa en la fluidez del movimiento. Se observa que C realiza este cambio de dirección de modo sincrónico con el pulso subyacente a sus vocalizaciones cantadas: el momento de extender el brazo y empujar el cochecito inicia *a tierra* con el pulso y es directo y sostenido hasta el siguiente pulso, en donde inicia *a tierra* el momento de encoger y tirar del cochecito hacia sí de modo directo y sostenido hasta el siguiente pulso, para volver a comenzar un nuevo ciclo del vaivén. Esta sincronía solo se resiente con leves desfases provocados por la inercia del cochecito, que, por su peso, dificulta el control total del movimiento por parte de C.

En la Figura 39 se presenta la partitura con la transcripción de la 2.ª repetición del motivo.

The musical score is for two voices, C and S, in 4/4 time. It is divided into three sections: **Adagietto**, **rit. - staccato**, and **A tempo**.
 - **Voz C**:
 - Section 1 (Adagietto): Four notes (quarter notes) with lyrics "lu lu lu lu", followed by a half note with lyrics "lu lu".
 - Section 2 (rit. - staccato): Two notes (quarter notes) with lyrics "li li", followed by a quarter rest, then two notes (quarter notes) with lyrics "ti ti", and a quarter note with lyrics "ti".
 - Section 3 (A tempo): Silent.
 - **Voz S**:
 - Section 1 (Adagietto): Silent.
 - Section 2 (rit. - staccato): Silent.
 - Section 3 (A tempo): Six notes (quarter notes) with lyrics "ti ti ti ti ti ti".
 - **Dynamics and Articulation**:
 - *mp* (mezzo-piano) is indicated under the first section for both voices.
 - *staccato* is indicated above the first section for C and above the second section for C.
 - *rit.* (ritardando) is indicated above the second section.
 - *staccato* is indicated above the second section for S.
 - *legato* is indicated above the third section for S.
 - A *crescendo* hairpin is shown under the first section for C.

Figura 39. Partitura con la transcripción de la 2.ª repetición del motivo de voz de C y S.

En la 2.ª repetición, C canta de modo incompleto el motivo ya que solo entona el antecedente de *Arrorró*. Como se puede observar en la figura 39, utiliza la sílaba “lu” en la primera mitad del antecedente y en la segunda mitad varía hacia “li” y luego “ti”. Se observa también en el segundo compás una variación del patrón rítmico de la canción: en lugar de una serie de cuatro corcheas seguidas de una negra y un silencio de negra que forman parte de la canción popular (véase la figura 35), se observa una variación rítmica cuya representación en la partitura incluye un silencio de corchea en lugar de la tercera corchea de la serie de cuatro y una negra en reemplazo del silencio de negra del cuarto pulso. C, luego de ello, no continúa con el consecuente, sino que se queda en silencio mirando intensamente a S mientras éste canta el consecuente siguiendo el pulso subyacente. El *tempo* de esta repetición sigue en continuidad con las iteraciones anteriores del motivo en la velocidad de *adagietto*, pero C lo modifica introduciendo un *ritardando* en el segundo compás que va en congruencia con la expectativa dirigida a S y anticipa el posterior compás de silencio. Asimismo, en la figura 39 también se observa cómo S atiende a esta invitación cantando el consecuente de *Arrorró* a un *tempo* restablecido (*adagietto*) y en continuidad con la letra (sílaba “ti”) con la que C finalizó. No obstante, antes de que S pueda completar la melodía del consecuente, C comienza una nueva repetición del motivo que se puede apreciar más abajo en la figura 40.

Con respecto a la intensidad de la 2.ª repetición, tanto S como C la ejecutan con una intensidad menor (*mezzopiano*) a la de las iteraciones anteriores, observándose solo un *crescendo* en el primer compás del antecedente entonado por C. Además, C realiza variaciones articulatorias que complejizan el motivo respecto de la iteración anterior: tanto las últimas dos

notas del segundo compás como las dos últimas notas del primer compás del antecedente fueron ejecutadas con un claro *staccato* por parte de C.

The musical score is titled "Adagietto" and is in 4/4 time. It features two staves: "Voz C" and "Voz Madre".

- Measure 1:** "Voz C" has notes for "la", "la", "sh", and "sh". The first two notes are marked *mp* and the last two *mf*. "Voz Madre" has a whole rest.
- Measure 2:** "Voz C" has six notes, all marked with an "X" above them, indicating white noise. The notes are "sh", "sh", "sh", "sh", "sh", and "sh". A decrescendo hairpin is shown under these notes. The dynamic is marked *p*. "Voz Madre" has a whole rest.
- Measure 3:** "Voz C" has four notes, all marked with an "X" above them, indicating white noise. The notes are "sh", "sh", "sh", and "sh". The dynamic is marked *legato*. "Voz Madre" has notes for "sh" and "sh", marked *mp*.

Figura 40. Partitura con la transcripción de la 3.ª repetición del motivo de voz de C y de S. Las figuras cuya cabeza llevan una "X" representan el timbre de ruido de blanco (shhh) de las vocalizaciones de C y su madre.

Como se mencionó más arriba, C comienza a cantar la 3.ª repetición del motivo antes de que S termine de cantar el consecuente de la 2.ª repetición del motivo. C aquí vocaliza sólo el antecedente de *Lala-lele* y no continúa luego con el consecuente, sino que dirige sus vocalizaciones hacia su madre —que estaba hablando en voz alta con el hermano mayor de C— y el motivo melódico gradualmente muta en una petición de silencio dirigida a su madre. Como se puede observar en la figura 40, sólo las dos primeras notas del antecedente de *Lala-lele* son entonadas con la sílaba "la" y luego C varía el timbre hacia un sonido vocal de ruido blanco ("ishhh!"). Este cambio solo afecta al timbre del sonido, dado que C continúa con el patrón rítmico del segundo compás del antecedente de *Lala-lele*, para pasar luego no al ritmo del consecuente, sino a ejecutar un pulso cada vez más lento (*rallentando*) y marcando un claro *decrescendo* en la intensidad de las vocalizaciones mientras dirige una mirada intensa a su madre. La madre responde y se arma así una brevísima secuencia de imitaciones mutuas cuyo motivo es el efecto vocal "ishhh!" y que la madre refuerza con un gesto convencional de pedir silencio (situando el dedo índice extendido sobre los labios), gesto que es imitado (parcialmente) por C.

Con respecto al movimiento en esta 3.ª repetición, C repite el motivo de movimiento de vaivén para mecer el cochecito, aunque esta vez solo durante el primer compás de la repetición y utilizando ambos brazos. El análisis con las categorías Laban-Bartenieff señala que el movimiento de vaivén que se describió en detalle anteriormente es ahora realizado por C de

frente al cochecito y agarrándolo con ambos brazos, describiendo una trayectoria en el eje sagital que sigue la forma *avanzar-retroceder*. Con respecto al esfuerzo, aquí también se observa un movimiento con un esfuerzo directo, sostenido y pesado (categoría *presionar*). Además, desde un análisis multimodal, se observa que se vuelve a producir una sincronía entre el movimiento de mecer y el pulso subyacente a las vocalizaciones cantadas de la niña tal como el que se describió en la 1.ª repetición del motivo (véase más atrás): en un pulso avanza y en el siguiente pulso retrocede, para volver a iniciar otro ciclo del vaivén en el siguiente pulso; aunque, esta vez, es muy breve, dado que C abandona el movimiento cuando comienza a chistar a su madre para solicitarle silencio.

En la figura 41 se presenta la transcripción en notación musical de la 4.ª y 5.ª repeticiones del motivo ritualizado que es foco del juego.

The musical score for Figure 41 is divided into two systems. The first system (measures 1-6) features two staves: 'Voz C' and 'Voz S'. The time signature is 4/4, which changes to 6/8 at measure 5. The tempo is marked 'Adagio' and then 'Andante'. The lyrics for 'Voz C' are 'hu hu hu hue' (measures 1-3), '"Ai-a-bebé... lalála"' (measure 4), 'u u hu a' (measures 5-6), and 'há ha no ni no ni' (measures 7-12). Dynamics include *pp*, *mf*, and *mp*. Articulation includes *staccato*, *gliss.*, and *legato*. Performance instructions include '5ta arriba' and '5ta abajo'. The second system (measures 7-12) continues the lyrics 'no ni no ni no' (measures 7-10) and 'ni no ni no' (measures 11-12). The tempo changes from 'rall.' to 'A tempo'. Dynamics include *pp*, *mp*, and *pp*. Articulation includes *staccato* and *legato*. Performance instructions include '5ta arriba' and '5ta abajo'.

Figura 41. Partitura con la transcripción de la 4.ª y 5.ª repetición del motivo de voz de C y S.

La 4.ª repetición está constituida por sólo un compás del antecedente de *Arorró* y, como se puede ver en la figura 41, C introduce aquí una variación del patrón rítmico: en lugar de la serie de cuatro corcheas y dos negras propia del inicio de *Arorró*, C ejecuta un patrón rítmico representado en la partitura por una negra en el primer pulso, un silencio de corchea *a tierra* y una corchea en el *levare* del segundo pulso que anticipa la caída *a tierra* de la negra del tercer pulso, la que queda así naturalmente acentuada; y finaliza, en el cuarto pulso, con una negra también *a tierra*. El sonido del tercer pulso es también resaltado por C con otros elementos,

representados en la partitura por una articulación *staccato* y una ornamentación de *glissando* de altura descendente.

Asimismo, esta 4.^a repetición del motivo, como se puede ver en la figura 41, posee variaciones, respecto de sus anteriores iteraciones, en términos de *tempo*, intensidad y letra. Mientras que las anteriores iteraciones seguían un *tempo* que ronda el *adagietto*, aquí C lo enlentece hacia un *adagio* (alrededor de 60 a 70 bpm). Con respecto a la intensidad, atenúa en gran medida la de las repeticiones anteriores hacia un *pianísimo* (*pp*) e introduce, además, una variación de la letra utilizando una nueva sílaba (“hu”).

Como se mencionó más arriba, esta 4.^a repetición del motivo está constituida por sólo un compás del antecedente de *Arrorró*, y esto es así porque C detiene su canto para expresar vocalmente la acción que llevará a cabo con la frase “Aí-a-bebé... lalála”, como se muestra en la figura 41. La expresión “lalála”, sobre la cual profundizaremos en ocasión de la discusión del presente microanálisis, es utilizada muy frecuentemente por C para referirse, dependiendo del contexto pragmático de la comunicación, a la acción de dormir, o a la acción de hacer dormir al muñeco o a otra persona, o a pedir a otro que la haga dormir, o a pedir al otro que haga dormir al muñeco. En este caso, C está manifestando su plan de hacer dormir una muñeca que estaba en el suelo: mientras habla se dirige hacia la muñeca, la levanta en brazos para acunarla y comienza nuevamente a cantar; todo esto mientras remolca el cochecito con el muñeco que comenzó a dormir desde el inicio de la escena.

Como se puede ver en la figura 41, luego del compás que ocupa la expresión “Aí-a-bebé... lalála”, C comienza a cantar la 5.^a repetición del motivo siguiendo la melodía de *Arrorró* y completando tanto el antecedente y el consecuente de la misma canción. Inicia con la misma sílaba de la 4.^a repetición (“hu”), que luego varía a “ha” y, finalmente, varía otra vez hacia una articulación de las dos sílabas que forman la expresión “noni”, utilizada a menudo por C, al igual que “lalála”, para referirse a la acción de dormir, aunque es más comúnmente utilizada para señalar que alguien o que algún muñeco *ya se durmió*.

En la 5.^a repetición del motivo, C canta tanto el antecedente como el consecuente de *Arrorró* introduciendo numerosas variaciones. Repite una vez más la variación rítmica que introdujo en la 4.^a repetición del motivo, pero esta vez en lugar de continuar con la métrica simple, propia de sus anteriores repeticiones del motivo y de las dos canciones populares que utiliza (véase figura 35), ella aquí introduce una variación representada en la partitura con una métrica ternaria en la que cada pulso se subdivide en tres partes iguales, indicada en la figura 41 con la denominación del compás 6/8. En el primer compás, el patrón rítmico antedicho es ejecutado con una articulación de tipo *staccato* que destaca el aspecto rítmico. Este patrón se repite y en el segundo compás es, además, acentuado por un aumento en la intensidad matizada

solo por una articulación *legato* de los sonidos: desde un inicio en *pianísimo* (*pp*) se observa un aumento que culmina en un *mezzoforte* (*mf*), intensidad que permanece inalterada hasta entrado el consecuente. Al igual que en la 1.ª y 2.ª repeticiones, C reemplaza con una negra al silencio de negra del último pulso del antecedente, la cual es ejecutada con una acentuación de intensidad y un *staccato*. En el consecuente, C vuelve a una métrica binaria en la subdivisión del pulso, aunque le agrega un pulso más que quiebra la proporcionalidad simple de la métrica del compás (señalado en la figura 41 con la denominación del compás 5/4).

En el segundo compás del antecedente (4.º compás de la partitura de la figura 40), C aumenta la altura de la melodía en un intervalo aproximado de 5.ª justa y continúa la melodía a partir de allí. Este cambio perdura hasta el primer compás del consecuente de *Arrorró* donde súbitamente se silencia (en la semicorchea del tercer pulso del compás de 5/4) y cuando retoma vuelve a bajar la melodía en un intervalo aproximado de 5.ª justa. Este retorno en la altura coincide, además, con otras dos variaciones: la introducción de un *rallentando* en el *tempo* y un descenso pronunciado en la intensidad hacia un *mezzopiano* (*mp*) que continúa en descenso hacia un *pianísimo* (*pp*). La variación del *tempo* es más acentuada considerando que la 5.ª repetición, C la inicia con un *tempo* más animado, *andante* (entre los 80 y 108 bpm), que marca un contraste con el *adagio* de la 4.ª repetición y el *adagietto* de las anteriores. Luego del *rallentando*, C retoma el *tempo andante* para el cierre del consecuente. En este cierre participa también S ajustándose al pulso subyacente, en unísono con C, y sin solución de continuidad con la pauta de intensidad (*pianísimo*), el *tempo* (*andante*) y la letra (sílabas “no-ni”) propuesto por C.

En la figura 42 se puede observar el espectrograma del fragmento de la pista sonora correspondiente a la 5.ª repetición, donde se puede distinguir el ajuste interactivo basado en un pulso subyacente entre las vocalizaciones cantadas de la niña y las del adulto.

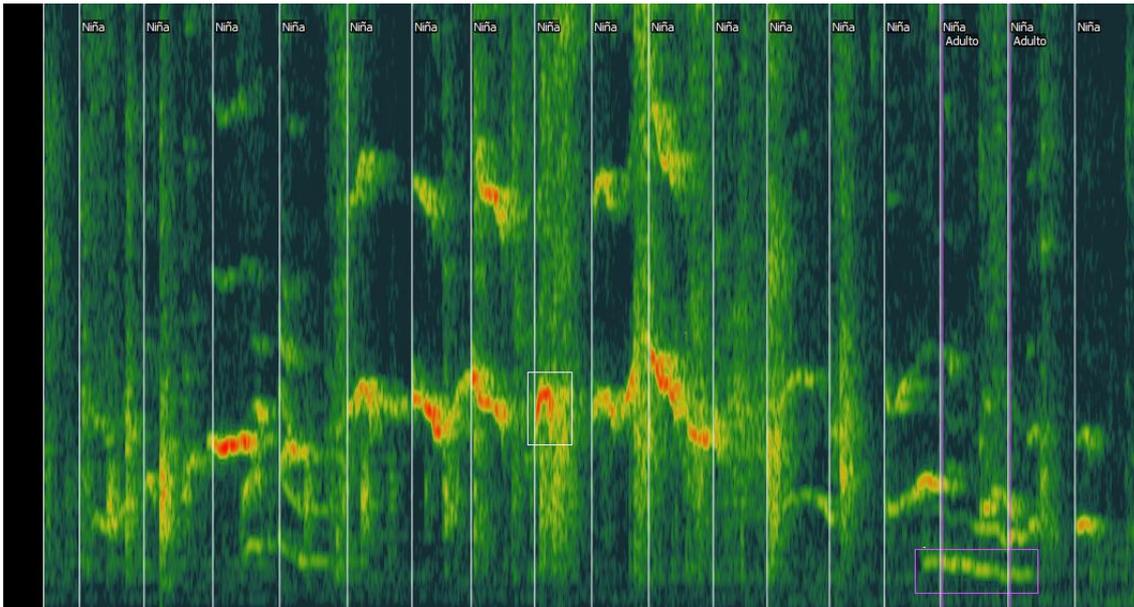


Figura 42. Espectrograma del fragmento de la pista sonora correspondiente a la 5.^a repetición del motivo de voz de la niña y del adulto. En el eje vertical están representadas las alturas de los sonidos; los más graves abajo y los más agudos arriba. Las líneas verticales blancas distribuidas horizontalmente señalan el pulso subyacente a las vocalizaciones cantadas de la niña y las líneas violetas el pulso subyacente a las vocalizaciones cantadas del adulto, tal como indican sus respectivas leyendas en la región superior. Las distintas intensidades son visualizadas en las gradaciones del color del espectrograma: los sonidos suaves tienden a tonos de amarillo y los sonidos fuertes hacia el rojo. El recuadro blanco marca, dentro del contorno melódico vocal de la niña, la vocalización con mayor intensidad, visible por su color rojo intenso, en el clímax del final del antecedente del motivo. El recuadro violeta señala la intervención cantada del adulto que se ajusta al perfil de descenso en la intensidad de las vocalizaciones de la niña.

El adulto participa hacia el final de la 5.^a repetición -allí donde se señala con el recuadro violeta en la figura 42- y lo hace sincronizando sus vocalizaciones al pulso que subyace a la melodía cantada por la niña, tal como demuestra la alineación de las líneas verticales blancas y violetas en dicha figura. Además, gracias a la gradación de tonos de amarillo que muestra el espectrograma en los sonidos del adulto, se puede observar cómo éste participa ajustándose al perfil de descenso de la intensidad propuesto por la niña. Con respecto a la intensidad, también se puede observar en la figura 42 señalada con el recuadro blanco, la vocalización de C en el clímax de intensidad del final del antecedente -correspondiente, en la partitura de la figura 41, a la última negra del antecedente que, en un rango *mezzoforte* (*mf*), es efectuada por C con una acentuación (>) adicional de la intensidad-.

1.3. Discusión

1.3.1. Un modo de estar juntos: compartir formas vitales

Como se explicó previamente, hay un ajuste a un pulso subyacente de las conductas de C y S. Asimismo, las intervenciones de S han mostrado tener rasgos de calidad en continuidad con los

que se observan en las conductas sonoras de C. La presentación del motivo es realizada por C con una intensidad alta y conforme va repitiendo el motivo, se observa un patrón general de descenso en la intensidad. En esta misma línea, en la presentación del motivo, S interviene en un nivel *mezzoforte* y en la 5.ª repetición S interviene en *pianísimo*, creando así un emparejamiento en la calidad de sus conductas. Estas continuidades que se observan en los rasgos dinámicos de las vocalizaciones muestran la construcción de un sentido compartido como emergente de las variaciones que se realizan en el perfil dinámico de la forma vital del motivo. Los aspectos expresivos de las conductas de uno y otro son percibidos como directamente significativos y constituyen la base de una reacción correspondiente que tiene pleno sentido dentro de la interacción y configura un especial modo de *estar juntos*. Tal modo de relación interpersonal posee los rasgos de la *reciprocidad*, dado que se trata de intercambios bidireccionales caracterizados por la simetría de los participantes (Provenzi et al., 2018). Por ejemplo, en la presentación del motivo, el llamado de C dirigido a S para participar del juego es respondido por éste atendiendo al emparejamiento de sus conductas con los rasgos dinámicos de la conducta de C, quien a su vez es responsiva a esta participación de S, enriqueciendo el motivo con la inclusión de palmas.

1.3.2. La construcción de gestos protoimperativos a partir de un motivo musical

En la 3.ª repetición, como fue explicado anteriormente, C realiza una fina transición entre el motivo melódico-rítmico entonado vocalmente hacia una petición de silencio dirigido a su madre. Incrementa la intensidad para captar la atención de su madre y una vez que la tiene, continúa con el sonido “¡shhh!” de modo pulsado (sin el patrón rítmico de la canción) y decreciendo paulatinamente en intensidad y en *tempo (rallentando)*, haciendo una clara invitación a su madre a compartir la forma vital de la calma que está construyendo en la escena de ficción y compartiendo con S. Se puede observar en este movimiento un pasaje que muestra una clara transformación de un motivo para compartir hacia un motivo para comunicar (Español, 2004), de un motivo melódico-rítmico hacia un gesto protoimperativo (aunque sin abandonar por completo la pauta temporal pulsada), con la particularidad de que el modo de realizar el gesto es coherente con la forma vital que se quiere compartir. Esto sugiere que C es capaz de realizar lo que realizan muy frecuentemente los cuidadores primarios de los infantes, y que Stern ha denominado *afinaciones* (1985/1991): se trata de conductas en las que el cuidador, frente a una conducta del bebé, responde de modo intencional con una conducta vocal o motora que se mantiene deliberadamente por debajo o por encima del nivel de intensidad de la conducta del bebé con el fin de acrecentar o reducir, según corresponda, dicho nivel. Pero, además, el gesto

protoimperativo es una petición dirigida hacia el adulto cuyo fin no es que realice una acción en el campo práctico con objetos materiales, como los gestos protoimperativos de fines del primer año de vida, sino que es una petición dirigida al adulto para que comparta la realidad imaginaria que está construyendo. En este sentido, la variación de los parámetros sonoros dentro de una estructura musical son los vehículos comunicativos de la intención de C, una intención que se refiere a una realidad imaginaria. Como hemos profundizado en el capítulo 1, existe un debate clásico acerca de si es necesaria la nominación verbal de los objetos, eventos o personajes imaginarios o de ficción que son representados a partir de otros objetos o gestos para que podamos considerar que efectivamente allí el niño está construyendo una escena imaginaria. Gracias al análisis realizado aquí obtenemos una mirada a elementos semióticos en el período preverbal que sirven de vehículos a la niña para comunicar una realidad imaginaria y creemos que es en esta dirección en la que debemos continuar indagando el desarrollo de la ficción en el juego en futuras investigaciones con el fin de superar el debate clásico.

1.3.3. La presencia de narrativas en las interacciones musicales tempranas: un debate clásico

Para comprender la construcción de sentido a partir de las interacciones basadas en motivos musicales es necesario detenernos en un debate clásico en el ámbito de la musicología ligado a la noción de narrativa. Es habitual en el ámbito la utilización de la noción para caracterizar ciertos aspectos del fenómeno musical en analogía con la narración literaria (Tanco, 2017; Shifres, 2007), aunque creemos que no suele ser explícito el alcance de la analogía. Con el objetivo de esclarecerlo, nos detendremos a continuación en este debate clásico: para ello seguiremos el mismo esquema argumental propuesto en otro lado por el autor de la presente tesis, en coautoría (García Cernaz, Martínez & Español, en prensa), deteniéndonos a ampliar ciertos aspectos.

Distintos autores se han ocupado de estudiar la relación entre música y narración literaria (Shifres, 2007) y varios de ellos señalan a Nattiez (1990) como el iniciador del debate. Este autor planteó que se trata sólo de una metáfora para entender la especificidad de la música como despliegue temporal y señaló, además, que existen limitaciones en la analogía dado que en la música está ausente la capacidad semántica, mientras que en las narrativas literarias (y en las narrativas lingüísticas en general) la referencia semántica es una de las principales potencialidades.

Otro punto del debate sobre el alcance de esta analogía tiene que ver con la agencialidad (Tanco, 2017), en tanto se sostiene que es uno de los rasgos distintivos de la narración y que está ausente o difuso en la música. Sin embargo, se ha argumentado que también en las narraciones

literarias a menudo está ausente el narrador y la función la cumple el lector a partir de su interpretación narrativa de los eventos. En este sentido, si bien la música puede no contener en sí misma un narrador, hay un consenso entre numerosos autores -cuyo afán es desprenderse de los cánones y las categorías del análisis literario- en que los “cambios” en el discurso musical tienen la potencialidad de dar voz a un narrador, abonando así hacia una concepción del performer como narrador (Abbate 1991, Hatten 1991, Klein 2004, Kramer, 1990, Webster 1991, citados en Tanco, 2017). En esta línea, y desde una perspectiva que liga la musicología con la psicología del desarrollo y la cognición social, Shifres (2007) ha estudiado la comunicación entre performers y oyentes como una experiencia intersubjetiva que se despliega de modo narrativo. El narrador entonces, en este contexto comunicativo, puede identificarse con el rol del performer, cuya función es la de *“guiar la narración como una experiencia compartida, dando surgimiento a la presencia de un otro”* (Shifres, 2007, p. 288, la traducción es nuestra).

Siguiendo a Shifres (2007), para poder comprender el nivel narrativo de la música, es crucial visibilizar su dimensión de actividad performática distinta de la actividad compositiva -cuyo producto es una pieza musical pasible de ser interpretada en distintas instancias performáticas-. Retomando a Chatman (1978), Shifres afirma que la narrativa emerge de la tensión entre las estructuras independientes del “tiempo de la historia” o secuencia de eventos de la trama (composición) y el “tiempo del discurso” o particular modo en que los eventos son presentados en el discurso (performance). En la performance musical la narrativa emerge en los acuerdos y desacuerdos, sincronizaciones y desincronizaciones entre estas estructuras temporales: el tiempo pre-figurado de la composición es re-figurado en la performance generando así una nueva configuración temporal -un tiempo del discurso-, proceso que se repite *a novo* en cada nueva performance.

Sin embargo, la dimensión compositiva ha sido concebida por los estudios clásicos en ejecución musical como dependiente de la estructura de la pieza musical tal como está en la partitura, la cual, naturalmente, no está presente en las interacciones tempranas cotidianas, así como también en gran parte de la música popular, quedando su estudio reducido así a la denominada música académica occidental. Shifres (2014) propone una reconceptualización de estas dimensiones desde la nueva musicología y propone que tanto en la música popular como en las performances improvisadas que los adultos dirigen al bebé se puede estudiar la expresión de sentidos u emociones a partir de la interacción entre una dimensión canónica y una dimensión expresiva. Estos dos aspectos no se configuran de modo externo por la homologación de la dimensión compositiva con la partitura sino de modo recíproco en el desenvolvimiento de la performance y a partir de aspectos propios de la cultura musical de pertenencia. Estas dimensiones corresponden a dos estructuras temporales distintas que interactúan en la

performance: el tiempo de los acontecimientos musicales canónicos o normatizados por el corset métrico del pulso subyacente y los patrones rítmicos proporcionales propios de la música tonal occidental (tiempo normativo) y el tiempo real de la performance (tiempo absoluto). En las desviaciones sistemáticas entre el tiempo real y el tiempo normativo es que emerge la expresión de sentido: la dimensión canónica posibilita la creación de expectativas en las conductas interactivas y aporta así a la inteligibilidad de los enunciados en tanto que musicales, mientras que a partir de las desviaciones sistemáticas de este canon -por medio de recursos expresivos como el *rubato*, el *rallentando*, las articulaciones *legato-staccato* y las dinámicas de intensidad- se puede generar el surgimiento de algo nuevo, la emergencia de un sentido. En palabras de Shifres:

“Esa ruptura del corsé métrico pone en funcionamiento mecanismos de regulación temporal interactivos filo- y ontogenéticos anteriores, más antiguos (Shifres, 2012). En otros términos, el oyente no logra sincronizar su expectativa simplemente reconociendo un pulso subyacente, sino que la interacción entre el oyente y la performance pasa a ser regulada por un mecanismo de tiempo de reacción, que, por un lado, remite a las experiencias interactivas tempranas y, por otro, permite construir un perfil de activación de la conducta del otro en el tiempo, capaz de conllevar información emocional dinámica [...] De este modo, la ontología misma de la música en cuanto performance implica su objetivo de ser experiencia compartida” (2014, p. 42. El resaltado es del original)

Siguiendo a Ricouer (citado en Shifres, 2007), estas tensiones entre las estructuras temporales son las que permiten la proyección de una experiencia ficcional del tiempo. Por su parte, Dissanayake (2001) sostiene que, a nivel filogenético y ontogenético, tanto la música como la capacidad de narrar historias se asientan en la musicalidad comunicativa y ambas actividades se enlazan con la imaginación estética. Los músicos también crean una narrativa no verbal, por medio de las variaciones en la velocidad, la fuerza, la duración, etc., de las dinámicas corporales, que generan anticipación, cumplimiento o no de expectativas sobre los principios o finales y los antecedentes y consecuentes. Para la autora, el disfrute estético, tanto a nivel de la recepción como de la producción, emerge de la actividad imaginativa suscitada por la organización de la experiencia del tiempo. Aún más, Tooby y Cosmides (2001) afirman que tal organización temporal intrínseca -es decir, el modo en que unos eventos se refieren a otros dentro del mismo conjunto- se vuelve más importante que la referencia extrínseca en la formación del significado estético, de modo que esta organización del tiempo puede ser la plataforma para que la imaginación ficcional se despliegue.

Por su parte, Stern (1998) señala que en la forma del infante de representar su experiencia afectiva e interactuar con el otro existe un aspecto de envoltura protonarrativa que cerca los límites -empaqueta- como un todo o motivo significativo a los contornos o perfiles que

delinean, en su despliegue temporal, las distintas formas vitales del sentir (Stern, 2010). En las interacciones tempranas, esta envoltura configura y cerca unidades significativas que pueden ser anidadas en estructuras de mayor duración y complejidad, creando así distintos juegos de expectativa, sorpresa y tensión dramática en la interacción. Imberty (1997) asocia esta envoltura protonarrativa con los vectores dinámicos propios de los discursos musicales que, a partir de cambios en la intensidad, la velocidad, las alturas, etc., transportan significaciones temporales de orientación, progresión, disminución o intensificación en un marco de repetición y variación. Siguiendo al autor, estos vectores no tienen una realidad semiológica objetivable, sino que constituyen las referencias a una intención de significado, sostenido por la percepción amodal de los afectos vitales (Stern, 1985/1991).

Gratier y Apter-Danon (2009) sostienen que en la díada madre-bebé se construyen episodios narrativos que están constituidos por un conjunto de frases (por ejemplo, contornos melódicos) que se secuencian siguiendo un pulso y forman ciclos de mayor duración con inicio, desarrollo y final. Estos episodios se repiten y varían, generando así cadencias distintas en los perfiles de excitación en la díada. El elemento de improvisación es clave para estos autores dado que permite el sostenimiento de la interacción y la regulación del afecto, conservando un nivel óptimo de impredecibilidad y sorpresa. De hecho, sugieren que las madres y los bebés se sirven de mecanismos de *timing* similares a los que utilizan los músicos de jazz para ajustar sus comportamientos recíprocos: la alternancia de turnos, la antífona, los juegos de imitación y de sincronía, y la introducción de novedad o cambio es siempre negociada entre los músicos.

“La repetición implica apropiación y proyección, y contribuye a construir un sentido de sí mismo asertivo y dinámico. La variación de formas y procesos repetidos transforma lo conocido en novedoso, se mueve hacia adelante, y atrae o invita a un espacio para el diálogo y la exploración creativa” (Gratier & Apter-Danon, 2009, p. 308. La traducción es nuestra)

En esta línea, Malloch y Trevarthen (2009) muestran cómo en los intercambios entre madre y bebé se observa la construcción de una estructura narrativa que puede ser comprendida en un clásico desarrollo de cuatro partes: introducción, desarrollo, clímax y resolución. La creación de secuencias de comportamiento expresivo -con las fases de introducción, desarrollo, clímax y resolución que son experimentadas en interacciones como las protoconversaciones, los juegos y las canciones de cuna- constituyen así la musicalidad comunicativa de las relaciones (Gratier & Apter-Danon 2009; Malloch & Trevarthen 2009; Trevarthen & Delafield-Butt, 2017).

Por otro lado, la noción de narrativa, como explicamos en el capítulo 2, ha sido conceptualizada en la psicología del desarrollo con base en la perspectiva de Bruner (1990) quien postula la existencia de una disposición protolingüística a organizar la experiencia de modo narrativo que se manifiesta tempranamente y que Español (2001; 2004) ha identificado desde los

12-14 meses en la construcción de escenas simuladas bajo la forma de juego funcional. Es importante enfatizar que en estas narraciones en acción se puede distinguir una incipiente vocación simbólica, un proceso de figuración de una cosa que es *acerca de otra* cosa: una secuencia de acciones organizadas que cuentan una historia.

En consideración de estos elementos, hemos propuesto en otro trabajo (García Cernaz, Martínez & Español, en prensa) la utilización de la noción de, por un lado, *narrativa figurativa* para designar las narrativas en las que claramente se figura una historia y están evidentemente perfiladas hacia la adquisición de capacidades simbólico-lingüísticas; y, por otro lado, la noción de *narrativa vital* para designar las secuencias de comportamiento expresivo propias de la musicalidad comunicativa.

1.3.3.1. La dimensión canónica y la dimensión expresiva de la performance

Siguiendo la perspectiva propuesta por Shifres (2014), para comprender la emergencia de la narrativa en el discurso musical, es preciso ensayar una diferenciación entre la dimensión canónica y la dimensión expresiva de la performance. *Lala-lele* y *Arrorró* son canciones que C canta con otros en el jardín de infantes y en su hogar, pero, en analogía con los preceptos de la *nueva musicología* (Shifres, 2014), no es prudente inferir por ello que C conoce y distingue ambas melodías de modo que se pueda considerar a toda desviación respecto de las piezas musicales tal como son cantadas en los contextos sociales antedichos como una variación intencionadamente expresiva de C. Como ya se ha mencionado, ambas canciones populares *Arrorró* y *Lala-lele* poseen una misma métrica (4/4) y están compuestas de antecedente y consecuente. De hecho, en ambas canciones, la melodía del antecedente posee un perfil general de ascenso en la altura de las notas, es decir, de más graves a más agudas, mientras que el consecuente posee un perfil general inverso, de descenso en la altura de las notas, siguiendo una estructura muy común en la música tonal occidental (I. Martínez, 2014). Como se expuso anteriormente, C utiliza muy a menudo la bisagra entre antecedente y consecuente como pivote para cambiar de una canción a otra. Dado que C privilegia el ordenamiento del motivo en términos de antecedente y consecuente por sobre la identidad de las melodías, es prudente considerar que el ensamblaje entre ambas canciones no es intencionadamente expresivo, sino que forma parte de lo que C *logra emplazar* como componente canónico del motivo en concordancia con rasgos de la música tonal occidental propios de su cultura de pertenencia.

Ocurre de modo similar si se interpretan las variaciones que se observan en la métrica de sus vocalizaciones y movimientos. Es evidente que C exhibe en su performance rasgos métricos que dan cuenta de una enculturación, en desarrollo, en la música tonal occidental: ajusta sus vocalizaciones y movimientos a un pulso subyacente que comparte con S; prolonga y ordena las

duraciones de las vocalizaciones siguiendo valores proporcionales –resultantes de la división y multiplicación de la duración de los pulsos– para formar y variar distintos patrones rítmicos, tal como ocurre en la 2.ª, 3.ª, 4.ª y 5.ª repeticiones; y completa compases con valores también de proporcionalidad simple con respecto al pulso. De hecho, en las repeticiones 1.ª, 2.ª y 5.ª agrega sonidos que no están en la melodía de las canciones populares, tal como son cantadas en el jardín y en el hogar de C, pero que completan los pulsos de silencio del compás respetando la duración de los pulsos correspondientes.

En estudios previos (Martínez, 2008), se ha observado que esta estrategia compositiva con acuerdo fuerte a una lógica estructural de las jerarquías métricas y formales está presente en los juegos musicales que la madre ofrece al bebé durante el primer año de vida. En esta escena se observa que esta misma estrategia compositiva está dentro de las capacidades en creciente desarrollo de C a los 22 meses. Nótese que se afirma que esto demuestra una enculturación *en desarrollo* en aspectos de la música tonal occidental dado que no siempre se cumple la proporcionalidad simple en la métrica del compás, tal como ocurre en la presentación del motivo y en la 5.ª repetición.

En la presentación del motivo, es preciso tener en consideración que C, mientras cantaba, estaba caminando hacia S, incrementando la intensidad de sus vocalizaciones, y que, cuando se queda en silencio, súbitamente permanece con la mirada fija y una expresión facial expectante dirigida también a S: es evidente que la omisión de la última nota seguida del quiebre de la métrica responde a la intención de C de que S le responda. Esto se confirma, además, al considerar que, cuando S responde a esta invitación, C retoma la canción, da media vuelta y camina nuevamente en dirección al cochecito, incorporando palmas que se ajustan al pulso subyacente y que están acentuadas en la misma figura que en el motivo vocal que está cantando con S, generando así una redundancia intermodal entre el sonido y el movimiento en términos de pulso y de perfil de intensidad. Como mostramos también en la presentación del motivo, la diferencia en el valor temporal del pulso subyacente de C y S ronda los 40 a los 60 ms. Esta diferencia se ubica en un rango significativamente menor al valor máximo de 125 ms que determina la presencia del mecanismo de *entrainment*: sincronía interactiva basada en un pulso subyacente compartido por ambos (Merker, 2002).

Con respecto a la variación de la métrica en el compás de 5/4 de la 5.ª repetición, es evidente que el pulso de silencio que agrega le proporciona a C un instante extra para cambiar drásticamente el curso del perfil dinámico del motivo, introduciendo una variación de rasgos como la altura, la intensidad y el *tempo*, que colaboran significativamente a la expresividad de la performance, por lo que es probable que la variación de la métrica haya sido un efecto colateral del re perfilamiento de las dinámicas.

Asimismo, en la 5.^a repetición, la métrica binaria del pulso que caracteriza estas canciones ha sufrido un cambio hacia una métrica ternaria, lo cual es muy usual que ocurra en niños pequeños, pero incluso mayores que C, que comienzan sus primeros pasos en la educación musical (Bannan & Woodward, 2009). Por estas razones se considera que estas variaciones en términos de métrica no son variaciones intencionadamente expresivas de C, sino que responden, al igual que lo que ocurre con las variaciones en la melodía, a lo que C logra emplazar como aspecto canónico de la performance en consonancia con rasgos propios de la música de su cultura de pertenencia.

Ocurre de modo similar con las variaciones en la letra. Si bien C realiza variaciones bastante libres, siguen en cierto modo la lógica de las variaciones que están incluidas en la letra de la canción *Lala-lele* tal como es cantada en los contextos sociales en los que C canta con otros la canción: usualmente, la melodía se canta del principio al fin de manera cíclica, variando la sílaba cada vez que vuelve a empezar, de modo que se empieza con la sílaba “la” y, siguiendo el orden de las vocales en el abecedario, finaliza en la sílaba “lu”.

Por el contrario, las variaciones de intensidad, *tempo*, patrón rítmico, articulación y altura absoluta, son variaciones que, tal como fue explicado en cada caso, cumplen una función intencionadamente expresiva. A partir de la interacción entre aspectos canónicos y aspectos expresivos de la performance, se observa cómo, en consonancia con nuestra lectura de Shifres (2008), emerge una narrativa vital en el discurso musical. Gracias a la forma repetición-variación improvisada se da una interacción entre la estructura temporal de los patrones rítmicos proporcionales y ajustados al corset métrico del pulso subyacente que crea una expectativa basada en el *entrainment* -sincronía interactiva basada en un pulso subyacente- (Merker et al., 2009) y la estructura temporal-dinámica de las variaciones genuinamente expresivas basadas en el tiempo de reacción. Estas variaciones –como el *rallentando* del tempo o las articulaciones *legato* o *staccato*–, en interacción con la expectativa basada en el *entrainment* y en los aspectos canónicos del motivo, generan el surgimiento de la novedad. Se construye, así, una configuración temporal *sui generis* que permite la expresión de afectos y la emergencia de una estructura narrativa vital.

1.3.3.2. La emergencia de una narrativa vital

La estructura narrativa vital se puede analizar en dos niveles distintos. Por un lado, la configuración temporal y dinámica de los sonidos y movimientos permite distinguir que C utiliza la forma musical de antecedente-consecuente de *Arrorró* y *Lala-lele* para crear tensión dramática. En todas las repeticiones del motivo donde C completa la secuencia de antecedente-consecuente (la presentación y la 1.^a, 2.^a y 5.^a repeticiones) ha delineado un perfil de intensidad con forma de

arco: la intensidad crece durante el antecedente, alcanzando su clímax en la inflexión entre antecedente y consecuente, para luego decrecer en el consecuente. Además, en todas las iteraciones mencionadas, a excepción de la presentación del motivo, ha remarcado aún más este arco de tensión-distensión a partir de la utilización de variaciones expresivas en las articulaciones de los sonidos: articula los sonidos de modo *legato* e introduce un *staccato* en los sonidos que marcan el final del antecedente y el final del consecuente. De este modo, a partir de estas configuraciones crea una tensión dramática que otorga una envoltura narrativa vital a las conductas interactivas. S es responsivo a estos rasgos de la conducta infantil y colabora con esta construcción dándole a sus vocalizaciones rasgos dinámicos que marcan una continuidad con las vocalizaciones y movimientos de C, lo cual muestra cómo la narrativa vital se despliega en el tiempo como una experiencia intersubjetiva.

Por otro lado, a partir del encadenamiento de las repeticiones del motivo y su anidamiento en unidades de duración superior, se observa también la emergencia de una estructura narrativa vital de cuatro partes: *introducción, desarrollo y final* con una breve *coda*. En la *introducción*, C presenta el motivo y lo repite por primera vez. Se puede distinguir el carácter introductorio de esta parte en tanto C canta con una intensidad moderadamente alta, buscando atraer la atención de la audiencia presente, incluso acercándose a S y llamando su atención para que este forme parte de la performance: con una presentación rimbombante, queda establecido el motivo.

A continuación, en la 2.^a y 3.^a repeticiones se distingue una fase de *desarrollo* del motivo, en tanto hay un cambio acentuado de la intensidad general que señala que la performance se pone a disposición de la construcción de la escena imaginaria de hacer dormir al bebé: paulatinamente, se modula hacia la forma vital de la calma. Inclusive, en la 3.^a repetición C transforma el motivo en un pedido de silencio hacia su mamá, quien no estaba respetando la escena imaginaria, construyendo un gesto protoimperativo que se inserta en el interior del pulso del motivo.

Luego, en la 4.^a y 5.^a repeticiones se distingue la *resolución* o *final* de la performance. En la 4.^a repetición, se observa una disminución drástica de la intensidad y del *tempo* de la vocalización, así como también una variación excepcional del patrón rítmico y una utilización de ornamentos –como el *glissando*– puestas al servicio de generar un breve arco de tensión que conduce hacia el reposo en la figura del tercer pulso del primer compás del motivo, luego del cual C deja de cantar y recoge otro muñeco del piso. Esta variación del patrón rítmico anunciada en la 4.^a repetición se desarrolla aún más en la 5.^a repetición y se remarca con una articulación de tipo *staccato*. En la 5.^a repetición, además, se observan otras variaciones expresivas más: un ascenso de la altura absoluta del contorno melódico, junto con una intensidad ascendente, que es

drásticamente invertido en el consecuente de modo coordinado con un enlentecimiento del *tempo*. La riqueza de la variación expresiva que se observa en la 4.ª y 5.ª repetición torna evidente que toda la sección posee un carácter de final, en consonancia con rasgos propios de la música de la cultura de pertenencia de C. Por último, luego de finalizar la canción de modo conjunto con S, C dirige a este una sonrisa cómplice que se puede pensar como una brevísima *coda*. La risa es un indicador de peso del carácter lúdico o no-serio de la conducta y aquí, al haber expresado la risa de modo *post factum*, da cuenta de que C puede referirse a *eso que acaba* de pasar, reforzando en ese mismo acto la sanción de su finalización.

Según Imberty (1997), se trata de una referencia a una intención de significado:

“El ‘a posteriori’ temporal es entonces una semiotización de los perfiles de activación de los afectos vitales, o más precisamente, es lo que permite que la semiotización se despliegue temporalmente, lo que moldea las formas temporales de los sentimientos, en suma, es lo que hace que algo ‘se entreteja’, ‘cobre significado’ en el tiempo” (Imberty, 1997, p. 19. La traducción es nuestra. El resaltado es del original)

C como performer se convierte así en guía de la experiencia narrativa vital, convocando a S como espectador y partícipe de una organización temporal-expresiva compartida. Siguiendo a Tooby y Cosmides (2001), esta organización temporal de las conductas protomusicales —es decir, el modo en que unos eventos se refieren a otros dentro del mismo conjunto— se vuelve más importante que la referencia extrínseca en la formación del significado, de modo que esta organización del tiempo puede ser la plataforma para que la imaginación ficcional se despliegue. A partir de esta organización temporal-expresiva puede, eventualmente, articularse la narrativa figurativa, dado que, de acuerdo con Stern (2010), todas las narrativas, sean o no sean *acerca de* algo, son en principio performances motoras con una organización serial de episodios de vitalidad.

En este sentido, la narrativa vital podría andamiar al JF al proporcionar una organización del tiempo y de los afectos que sirve de sustrato, sobre la cual puede montarse la narrativa figurativa. En cuanto significado flotante (Cross, 2003; Shifres & Español, 2004b) o intención de significado compartida sirve de referencia intrínseca que da cuerpo y sostiene la emergencia de un dominio metafórico (Cross, 2003). Sella el pacto intersubjetivo necesario para el proceso simbólico que permite, como en toda ficción, construir una realidad desacoplada del mundo, donde las cosas no son lo que parecen, donde un objeto puede representar otro objeto ausente y, por ejemplo, los muñecos pueden poseer la vitalidad de un bebé.

1.3.4. Construcción de expresiones holofrásticas

Por último, es digna de consideración la expresión holofrástica “lalála” que C utiliza para referirse, con diferentes intenciones dependiendo del contexto pragmático, a: la acción de dormir, hacer dormir al muñeco o a otra persona, o hacerse dormir por otro, o pedir que el otro haga dormir al muñeco. Las sílabas que la componen, la prosodia con la que C la vocaliza y, claro está, el significado pragmático de la expresión “lalála” indican que la ha construido metonímicamente a partir de la extracción de un fragmento del motivo melódico-rítmico de *Arrorró*; específicamente, a partir de una célula rítmica extraída del primer compás del antecedente de la canción, formada por la segunda corchea del segundo pulso y las dos corcheas del tercer pulso (véase figura 35), acentuadas en la primer corchea del tercer pulso del compás, es decir, la segunda sílaba de la cadena “lalála”, desplegando así una prosodia característica de la métrica yámbica de la poesía grecolatina, muy común en el idioma español. Es notorio que la célula rítmica que forma la expresión es la misma que en la 4.ª y 5.ª repeticiones es variada con gran maestría por C (en tanto, ha variado allí el patrón rítmico y la articulación). Este vínculo entre el desarrollo de las capacidades musicales tempranas y el desarrollo del lenguaje ha sido ya señalado por Mang (2001). El hecho de que haya sido extraída de la célula rítmica antedicha y no otra de las tantas que componen a la canción, no sólo demuestra la comprensión por parte de C del uso ritualizado de *Arrorró* y su apropiación de aspectos canónicos de la música tonal occidental, sino que sugiere la hipótesis de que puede existir un vínculo entre el formato lúdico de repetir y variar motivos sonoro-kinéticos del JFV y la construcción metonímica de expresiones vocales pre gramaticales que designan la acción lúdica ficcional que se está realizando. Es una hipótesis de gran fertilidad para la comprensión del desarrollo de la ficción en la infancia si se considera que, para ciertos autores de peso, como Vygotski (1933/1979) y Elkonin (1978/1985), la designación verbal de la acción ficticia o del objeto sustituido en la acción es un requisito excluyente para considerar que la niña ha adquirido la capacidad de sustitución simbólica -que, según los mismos autores, divide aguas entre el juego simbólico y el juego pre-simbólico.

2. Escena 2: JF combinado con JFV improvisado

2.1. Método

Se seleccionó una escena de JF combinado con JFV de 41” de duración, que corresponde a la edad de 1;11(27), se realizó un detallado relato observacional de la escena y un microanálisis de los sonidos y movimientos de C y S. La envolvente sonora se analizó con el programa *Sonic Visualizer* (Cannam, 2019) con el objetivo de identificar y describir el *timing* de los sonidos. Asimismo, se representaron los sonidos en una partitura.

Con respecto al movimiento, por un lado, se utilizó el programa *Tracker* (Brown, 2019) para graficar la trayectoria de los movimientos de C. Por otro lado, al igual que en el microanálisis de la escena 1, se utilizaron las categorías básicas “Shape and Effort” (“Forma y Calidad/Esfuerzo”) del sistema Laban-Bartenieff para el análisis del movimiento (Laban, 1971; Newlove, 2007), tal como fueron explicadas en la sección de *Método* del microanálisis precedente.

2.2. Resultados

2.2.1. Relato observacional de la escena

C, a los 1;11(27), está sentada en el piso frente a S, sosteniendo y mirando una muñeca de tela. La acostada en el suelo frente a S, al cual mira fugazmente, mientras dice “lalála” y rápidamente la vuelve a levantar. S le responde “lalála... ¿A hacer lalála?” mientras toma un caballito de peluche y lo pone frente a C. Ésta le contesta “No”, mientras retira hacia atrás la muñeca, a lo que S le replica “¿No?”. C levanta la muñeca en dirección al caballo, aunque no llega hasta él, y le dice “Acá” a S, quien rápidamente toma el peluche y lo sitúa al alcance de C diciendo: “¡Acá! ¡Al caballo!”. C sienta la muñeca en el caballo, que es sostenido por S, el cual hace un sonido lingual que simula el que hacen los caballos al trotar. C sonriendo rápidamente imita el sonido lingual y con ambos brazos toma ambos muñecos en posición para hacerlos brincar. Ella primero hace los movimientos de brinco a su derecha, frente a S, y luego los repite a su izquierda. Inmediatamente se incorpora en sus rodillas y gira hacia su izquierda, quedando de espaldas a S, para repetir otra vez los saltos. S acompaña la acción diciendo “¡Ay! ¡Cómo anda en caballo esa nena!” y vuelve a repetir una vez más el sonido lingual. En la última repetición de los brincos que les aplica C a los muñecos, se le cae la muñeca de su posición por lo que detiene el movimiento para volver a sentarla. S interviene diciendo “¡A dar una vuelta en caballo!” y C ríe mientras continúa acomodando los muñecos. Una vez hecho esto, siempre de espaldas a S, vuelve a repetir los brincos agregando movimientos de izquierda a derecha. Al finalizar la acción, ríe nuevamente y deja los muñecos a un lado.

La escena puede separarse en una primera sección de negociación entre S y C y una segunda sección de puesta en escena propiamente dicha. En la primera sección, es C quien inicialmente propone un juego por medio de un gesto ostensivo que involucra la presentación de una muñeca en posición de decúbito dorsal y la vocalización holofrástica (“lalála”) dirigidos a S, sobre la cual nos hemos referido en el microanálisis de la Escena 1, y que, dado el contexto pragmático de la vocalización, podemos interpretar como la intención de jugar a hacer dormir a la muñeca. S aquí retoma la vocalización de la niña en forma de pregunta con la intención de aclarar la propuesta de juego y agrega un muñeco de peluche de un caballo a la escena, situándolo esta vez en posición de parado. C rápidamente rechaza el agregado del caballo como candidato para jugar a *hacer dormir* a los muñecos y propone otro motivo de juego: levanta la muñeca en alto y vocaliza “acá” con la mirada fija en el caballo. S acerca el caballo hasta situarlo debajo de la muñeca -que C sostiene en alto- vocalizando su acuerdo con la propuesta de la niña y a continuación se da inicio a la sección de la escena de juego propiamente dicha.

C entonces sitúa la muñeca en posición de montura sobre el caballo y allí S propone un motivo rítmico vocal que convencionalmente alude al movimiento de trote de un caballo: el claqueo. La niña comienza a imitar de modo incompleto el claqueo y ambos lo realizan hasta que

S se detiene y C continúa sola. En el curso de la articulación del claqueo, C varía el motivo sumándole una nueva modalidad conductual: la modalidad kinética comportada por el movimiento de brincos, aplicándole a los muñecos una primera serie de seis brincos. S vuelve a repetir el motivo de claqueo hacia el final del claqueo de C, la que continúa no obstante con los brincos hasta detenerse para cambiar su posición corporal. C, en esta nueva posición, repite una serie de tres brincos, acompañados nuevamente por una 2.^a repetición del claqueo por parte de S. Esta serie de brincos es interrumpida por C para reacomodar la posición de montura de los muñecos. Luego de ello, la niña repite una última serie de cinco brincos que finaliza con una breve risa. Este encadenamiento de conductas en las que S y C repiten dos veces y varían un motivo sonoro-kinético creado conjuntamente, tiene los rasgos propios de lo que ya hemos categorizado, en nuestro código de observación, como JFV improvisado. Además, esta interacción tiene lugar en el curso de una escena de ficción: sus indicadores más claros son la planificación previa al inicio del juego (McCune & Agayoff, 2002; Elkonin, 1978/1985) y la utilización de los muñecos con sonidos o movimientos exagerados (McCune & Agayoff, 2002), que dan cuenta de la simulación de atributos propios de un ser animado: hacer *como si* la muñeca *montase* el caballo y hacer *como si* el caballo *brincase*. Es por estas razones que se lo categoriza como juego combinado (JF combinado con JFV improvisado). En las siguientes secciones, con el objetivo de conservar la claridad, serán expuestos por separado los resultados del análisis de sonido y de movimiento, para finalmente ofrecer un análisis multimodal.

2.2.2. Análisis de sonido

En la figura 43 se presenta la partitura donde se representa, en notación musical, el patrón rítmico del claqueo de S y de C.

The image shows a musical score for two clapping patterns, labeled 'Claqueo S' and 'Claqueo C', in a 3/8 time signature. The tempo is marked 'Andantino'. The notation is as follows:

- Claqueo S:** A single staff with a treble clef and a 3/8 time signature. It contains six eighth notes, each with a vertical line above it representing a clapping sound. The notes are: quarter, eighth, eighth, quarter, eighth, eighth.
- Claqueo C:** A single staff with a treble clef and a 3/8 time signature. It contains three dotted quarter notes, each with a vertical line above it representing a clapping sound. The notes are: dotted quarter, dotted quarter, dotted quarter.

Figura 43. Partitura del patrón rítmico del claqueo de S y de C.

Como se observa en la partitura de la figura 43, el claqueo de S está formado por la repetición de un patrón rítmico compuesto de un sonido fuerte seguido de uno débil en una métrica ternaria -representada en la partitura con la signatura 3/8 del compás. De modo que el sonido fuerte coincide con el pulso subyacente -representado en la partitura con la primera negra del compás- y el sonido débil coincide con el *levare* ubicado en el tercer tercio de la subdivisión del pulso -representado con la corchea del final del compás. Cuando C comienza a imitar este sonido, imita sólo los sonidos fuertes y los ajusta al pulso subyacente al patrón rítmico propuesto por S, representados con las negras con puntillo ubicadas al inicio del compás y que equivalen a la duración completa del compás de 3/8. En la figura 44 se puede observar cómo se produce el ajuste entre el claqueo de S y de C en el espectrograma de la pista sonora.

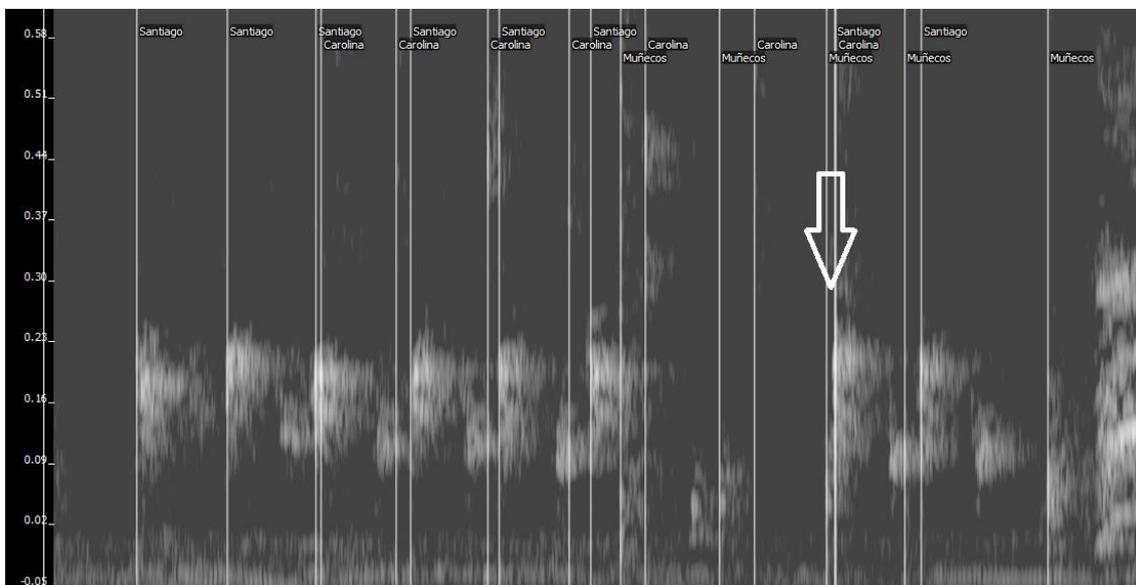


Figura 44. Espectrograma del fragmento de la pista sonora correspondiente al encadenamiento entre la presentación del motivo de claqueo de S, la imitación del claqueo por parte de C y la 1.^a repetición del claqueo de S. Las líneas verticales señalan los ataques de los sonidos fuertes del claqueo de S y los ataques del claqueo de C, con sus respectivas leyendas identificativas en la región superior. También con líneas verticales identificadas con su respectiva leyenda, se marca el sonido que hacen los muñecos al hacer contacto con el suelo repetidas veces al ser movidos con brincos por parte de C. La flecha señala el punto en el que S inicia la 1.^a repetición del motivo de claqueo convergiendo con el claqueo de C y el contacto de los muñecos contra el suelo.

Las líneas verticales en la figura 44, señalan que S inicia el claqueo y luego se incorpora C. En la tabla 39 se presentan los valores temporales de los ataques fuertes del claqueo de S y del claqueo de C.

	Claqueo S	Claqueo C	Diferencia
Presentación del motivo	12,404	-	-
	12,986	-	-
	13,560	13,597	37
	14,176	14,085	91
	14,774	14,675	99
	15,344	15,200	144
	-	15,696	-
	-	16,405	-
1.ª repetición	16,923	16,928	5
	17,481	-	-

Tabla 39. Valores temporales medidos en ms de los ataques fuertes de la presentación y la 1.ª repetición del motivo de claqueo de S y los ataques del claqueo de C, correspondientes al mismo fragmento de la pista sonora visualizado en la figura 44. En la columna derecha se muestra la diferencia, también medida en ms, entre los ataques del claqueo de S y C.

Tal como muestra la tabla 39, la diferencia entre el pulso subyacente al claqueo de S, que coincide temporalmente con los ataques fuertes de su claqueo, y el pulso subyacente al claqueo de C, que coincide temporalmente con todos los ataques de su claqueo, se ubica en el rango de los 5 a los 144 ms.

Cuando C comienza el movimiento de brincos con los muñecos, como se observa en la figura 44, se produce cierto desfase en la sincronización del pulso subyacente al claqueo de S, al de C y del sonido que producen los muñecos al hacer contacto con el suelo. El ataque del sonido de los muñecos al percutir el suelo se ajusta progresivamente y refuerza la continuidad del pulso previamente establecido por los sonidos de claqueo de S y C. Cuando S repite el sonido de claqueo se produce una sincronía de un elevado nivel de precisión con el claqueo de C (como se muestra en la tabla 39, con una precisión de 5 ms) y con el sonido de los muñecos contra el suelo, tal como indica la alineación de las líneas verticales, en la región señalada por la flecha en la figura 44. Luego, C abandona el sonido vocal de claqueo, pero continúa muy brevemente la sincronía interactiva entre el sonido de claqueo de S y el ataque del sonido de los muñecos al percutir el suelo que ejecuta C, mostrado con claridad en la figura 44.

2.2.3. Análisis de movimiento

El análisis con las categorías Laban-Bartenieff muestra que C, luego de acomodar los muñecos en posición de montura del caballo, comienza a aplicarle a los muñecos un movimiento de brincos siguiendo la forma *Elevarse-Hundirse* que están dentro de su kinesfera media. Esta forma es variada al incluir, en el 5to brinco, un movimiento en el eje horizontal que va de derecha a izquierda con la forma *Extenderse*, ampliando hacia su kinesfera grande. La 1.ª repetición repetición de los brincos ocurre nuevamente sólo en el eje vertical pero ahora con un cambio de posición de la niña que permite ampliar el espacio de juego y posibilita una mayor exploración. La 2.ª repetición de los brincos vuelve a introducir variaciones en el eje horizontal: todos los

brincos dibujan una trayectoria por el espacio vertical y horizontal hasta el límite permitido por la torsión de su torso y la extensión máxima de sus brazos en el área delimitada por su kinesfera grande.

Respecto al *effort* o energía con el que se realizan estos movimientos también se pueden observar variaciones. Los muñecos son acomodados en su posición con un esfuerzo flexible-sostenido-liviano (categoría *Flotar*), aunque cuando inicia los movimientos de brincar lo hace con un esfuerzo directo-súbito-liviano (*Toque ligero*). Este esfuerzo se sostiene en todos los brincos de la serie inicial de seis que C ejecuta. Ahora, en la 1.ª repetición de los brincos, se puede observar una variación hacia un esfuerzo flexible-súbito-liviano (*Latigazo*), que se puede atribuir en gran medida a que se desarmó la montura de la muñeca sobre el caballo, lo cual finalmente conlleva a la detención del movimiento de brincos con el fin de volver a acomodarlos. Esta acomodación se realiza con un esfuerzo flexible-sostenido-liviano (*Flotar*), que marca una continuidad con la dinámica del movimiento previa al inicio de los brincos.

Finalmente, en la 2.ª repetición de los brincos, C inicia los primeros tres brincos con un esfuerzo directo-súbito-liviano (*Toque ligero*) y lo varía en los últimos dos brincos hacia un esfuerzo directo-súbito-pesado (Golpear con un puño).

2.2.4. Análisis multimodal

El análisis conjunto de sonido y movimiento muestra que, como se adelantó en el análisis del *timing* de los sonidos, el ajuste interactivo a un pulso subyacente que se observa en los sonidos de claqueo es reforzado de modo redundante con los movimientos de brincos que C aplica a los muñecos. En la figura 45 se puede observar un transparente ejemplo de esta sincronía interactiva en el fragmento correspondiente a la primera serie de brincos de la niña.

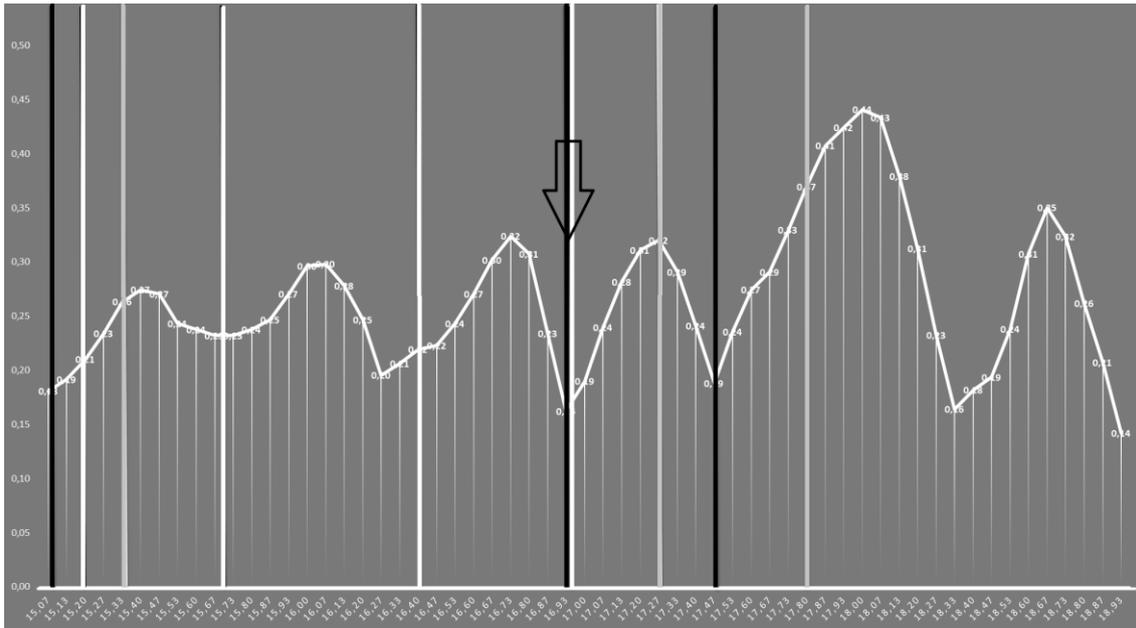


Figura 45. Gráfico multimodal del fragmento de la escena correspondiente a la primera serie del movimiento de brincos de C. La línea sinusoide blanca representa el contorno del movimiento vertical, medido en metros, que C les aplica a los muñecos. Las líneas rectas verticales blancas señalan el claqueo de C y las negras y grises señalan el claqueo de S: las negras marcan los sonidos fuertes y las grises los sonidos débiles.

La línea sinusoide blanca en la figura 45, representa el contorno del movimiento vertical que la niña les aplica a los muñecos en la primera serie de brincos: cada una de las crestas y valles delineados representan los seis movimientos con la forma *Elevarse-Hundirse* anteriormente descritos. Nótese que las líneas blancas y negras (que coinciden con el pulso subyacente) se ajustan, con diferencias significativamente menores a los 125 ms, con los valles que delinea la trayectoria del movimiento vertical, mientras que las líneas grises (correspondientes a los ataques de los sonidos débiles del claqueo de S) se ajustan también a las crestas que dibuja dicha trayectoria. Es decir, que C reconfigura la complejidad de la calidad del claqueo de S, que no puede imitar vocalmente, a partir de una nueva modalidad: la restituye en la calidad *elevarse-hundirse* de sus movimientos, de modo que hace rebotar en el suelo a los muñecos junto con el sonido fuerte y se eleva hasta que en el ataque del sonido débil comienza la caída.

Nótese, además, como se menciona en el análisis de sonido, en el punto en que S vuelve a repetir el claqueo (señalado con la flecha negra en la figura 45) el elevado grado de precisión del pulso subyacente que se ajusta al claqueo de C y al punto inferior del valle delineado por la trayectoria del movimiento vertical que C aplica a los muñecos. Esta sincronía interactiva se desarma cuando C amplía el espacio de movimiento de brincos de los muñecos descrito anteriormente y S detiene el sonido de claqueo.

2.3. Discusión

2.3.1. Sincronía interactiva y sincronía del sí mismo

Siguiendo a Malloch y Trevarthen (2009) la musicalidad comunicativa posibilita compartir emociones y modos de estar juntos entre compañeros sociales a partir de tres dimensiones: pulso, calidad y narrativa.

En la escena analizada, la calidad del motivo de claqueo delineado por la distribución de sonidos fuertes y débiles, propuesto por S, no está dentro del repertorio de conductas vocales que C es capaz de realizar. Sin embargo, C puede refundir el motivo en una variante más simple del claqueo en la que sólo ejecuta sonidos vocales que se sincronizan con el sonido fuerte del motivo de S, con un grado de precisión en un rango que va desde un valor significativamente inferior (37 ms) a un valor levemente superior (144 ms) a los 125 ms, valor que se considera como la máxima diferencia debajo de la cual está indicando la presencia del mecanismo de *entrainment* (Merker, 2002).

Como se pudo observar, el pulso subyacente sufre cierto desfase cuando C comienza el movimiento de brincos con los muñecos, desfase que puede atribuirse al proceso de acomodación del motivo de brincos, así como a la creciente capacidad de C de ajustar sus conductas a un pulso subyacente. Progresivamente, C sincroniza el movimiento de brincos con el sonido de su propio claqueo siguiendo un pulso. Es notorio en la escena el rol de la estructura de la estimulación del adulto como facilitadora del ajuste de la sincronía basada en un pulso (cf. Papoušek, 1996): se puede observar con claridad en el momento en que S repite por primera vez el sonido de claqueo, ajustándose con gran precisión al pulso del claqueo y del movimiento de brincos que C aplica a los muñecos. Este modo de acoplamiento entre sonido y movimiento, que está fuertemente andamiado por el rol adulto, es esencial para el desarrollo de la percepción de aspectos fundamentales de la música tonal occidental como el metro y el patrón rítmico (Álamos Gómez y Tejada Giménez, 2021).

El tipo de sincronía entre el sonido y el movimiento observado en la escena de juego analizada aquí corresponde a lo que fue categorizado por Condon y Ogston (1967) como sincronía del sí mismo que, como explicamos en el capítulo 2, refiere al hecho de que los movimientos somáticos y las estimulaciones de los distintos canales sensoriales producidas por el sí-mismo comparten una estructura temporal común. Además, señalamos que Stern (1985/1991) argumenta que la sincronía del sí mismo es una invariante de gran valor para la organización de aspectos nucleares del sí mismo y que tan pronto como son dominados en el plano adaptativo se ponen al servicio del juego y el disfrute. Por lo tanto, el pulso subyacente serviría así de estructura temporal para anclar la placentera experiencia de afirmación del sí mismo del infante, tal como

muestran las sonrisas de C que acompañan la escena de juego, a la vez que sirve de mecanismo de sincronización interactiva entre C y S, en un interjuego de diferenciación y retroalimentación entre las experiencias del sí-mismo, del otro y de la construcción de un sentido de *nosotros*.

El ajuste a un pulso subyacente entre sonido y movimiento observado en el presente estudio marca una diferencia con los resultados obtenidos por estudios previos en niños del mismo período evolutivo, los cuales señalan que dicho ajuste es más una excepción que una regla (Drake et al., 2000; Eerola et al., 2006; Merker et al., 2009). Es probable que el contexto de observación en el que transcurrió el presente trabajo, a saber, el hogar de la niña en el marco de juego espontáneo, haya redundado en un espacio reducido de estresores que posibilitó la emergencia de capacidades que en el contexto de laboratorio (Eerola et al., 2006) y con tareas que demandan otro tipo de exigencias motoras o cognitivas, como es aplaudir siguiendo el pulso musical de una canción (Drake et al., 2000), no hayan podido observarse con la misma claridad. Es necesario seguir profundizando en metodologías óptimas para la observación de esta capacidad y ampliar los resultados hallados en este trabajo a muestras más numerosas, que muestren su curso evolutivo y permitan una generalización de los resultados.

2.3.2. La mutualidad en la calidad de las conductas

C y S despliegan conductas que comparten la calidad de una misma forma vital pulsátil: la experiencia vital inherente al movimiento directo, súbito y liviano de un cuerpo que se eleva y cae, que se impulsa en lucha con la gravedad y se deja caer al suelo atraído hacia el reposo. Se trata de un afecto propio de la experiencia psicológica del movimiento, un significado que no puede compartirse de otro modo más que enactivamente: si se quiere explicar a alguien cómo se siente, no hay mejor modo que invitarlo a brincar y compartir la experiencia. Nótese que si bien S no enactúa el aspecto kinético del motivo, hay en el patrón rítmico de su claqueo vocal un gesto que evoca el movimiento de *elevarse-hundirse*. Cada pulsación del pulso subyacente puede pensarse como compuesta por tres momentos que se repiten de modo cíclico (coherente con la subdivisión ternaria del patrón rítmico). De este modo, hay, en el primer momento, un sonido fuerte que evoca el de un cuerpo que hace contacto con el suelo sólo para volver a impulsarse; seguido de un segundo momento de silencio o *aire* propio de un cuerpo en suspensión; y cierra con un tercer momento ocupado por un sonido débil y corto que, en su calidad de *levare*, decreta el agotamiento del impulso contra-gravitatorio y anuncia el inicio de la caída del cuerpo en aceleración creciente hacia el suelo.

Por lo tanto, la mutualidad en las conductas de los jugadores en la escena no se manifiesta sólo a nivel del pulso sino también a nivel de la calidad del motivo al ser refundido por

C en una nueva modalidad: el movimiento de brincos. La calidad del motivo de claqueo de S queda así reconfigurado multimodalmente por C en un movimiento de brincos aplicado a los muñecos con la forma *elevarse-hundirse* que exhibe la misma calidad: con un esfuerzo directo-súbito-liviano, rebota en el suelo con el sonido fuerte y se eleva hasta el ataque del sonido débil, el cual marca el inicio del momento de hundirse, en un fluido pulso compartido intersubjetivamente.

2.3.3. El movimiento y el espacio de juego

El motivo multimodal de los brincos y el claqueo es, a su vez, variado por la niña al intercalar movimientos horizontales que modulan la forma vital pulsátil del movimiento directo-liviano-súbito de elevarse-hundirse hacia la sensación de suspensión liviana-larga-distendida (Newlove, 2007) propia del *flotar*, moviéndose en el eje vertical y horizontal, extendiéndose de la kinesfera media hacia la kinesfera grande. Esta variación kinética que C introduce amplía el espacio en el que se despliega la escena ficcional. La exuberante diversidad del movimiento, que vas más allá del reino de la acción intencional, impulsa un ensanchamiento de la espacialidad, una búsqueda de ampliación del territorio donde transcurre la escena lúdica. La variación del motivo multimodal al ampliar el espacio de juego favorece la exploración de la potencialidad de la escena de ficción: la acción de la *muñeca que monta a caballo* se desarrolla hacia *la muñeca que delinea un camino cabalgando*. En otras palabras, la forma repetición-variación propia del JFV estaría así andamiando el desarrollo del JF en tanto impulsa la conquista de mayores extensiones de espacio para que sean habitados por la ficción.

2.3.4. Narrativas vitales

Al igual que en la escena 1, se observa la emergencia de una estructura narrativa vital de tres partes canónicas: *introducción*, *desarrollo* y *resolución o final* con una breve *coda*. En la introducción se presentan el motivo de claqueo y el primer movimiento de brincos; estableciendo así desde el inicio una forma vital pulsátil del motivo a partir de una redundancia multimodal entre sonido y movimiento con base en el pulso subyacente al claqueo. En la fase de desarrollo, C repite por primera vez el motivo de brincos sin sonido de claqueo -pero sosteniendo desde el movimiento la vitalidad pulsátil del motivo- variando la forma de los movimientos y ampliando el espacio de juego; es evidente aquí como C juega plásticamente con el motivo para desarrollarlo y explorar sus potencialidades en un espacio más amplio. S se hace eco de esta exploración del espacio comentando “¡Ay! ¡Cómo anda en caballo esa nena!”. Esta fase de desarrollo se ve interrumpida por el desacomodamiento de la posición de montura de los muñecos que aún C no controla por completo. Por último, se observa una frase de *resolución o final* en la que C repite

por segunda vez la serie de brincos y que se distingue por la variación del esfuerzo de los movimientos: del esfuerzo directo-súbito-liviano con el que C inicia los primeros tres brincos de esta 2.^a repetición varía, en los últimos dos brincos, hacia un esfuerzo directo-súbito-pesado. Esto señala la presencia de un cierre en dos partes en la secuencia de juego, una conclusión fuerte que le da C a su performance, tal como ocurre en muchos finales de las frases o de las obras en la música y la danza. Este carácter resolutivo es marcado complementariamente con una breve *coda* constituida por la risa que expresa C luego de soltar los muñecos y dirigirse a otra actividad. Al igual que explicamos en el microanálisis de la escena 1, la risa aquí da cuenta de que C puede referirse a “*eso que acaba de pasar*”. En términos semióticos, los fenómenos musicales, son signos que no tienen una referencialidad externa, como la tiene el lenguaje, sino que significan algo para los ejecutantes y espectadores, pero es una significación recursiva y está fijada por el propio discurso en su desenvolvimiento temporal.

Capítulo 10

Conclusión

En la presente tesis hemos realizado un estudio de caso único con el objetivo general de explorar y describir la emergencia del juego con las formas de la vitalidad (JFV) y del juego simbólico (JS) a partir de sus formas precursoras y de las interrelaciones entre las formas simples y combinadas de ambos juegos. Con ese fin hemos aplicado una metodología de carácter mixto, compuesta por un estudio longitudinal que aborda las categorías y subcategorías de ambos juegos, así como las trayectorias evolutivas de las formas simples y combinadas de juego, y un estudio microanalítico de escenas de juego seleccionadas del estudio longitudinal que profundiza en las formas combinadas de JS y JFV. Gracias a la combinación de ambos diseños hemos podido alcanzar el objetivo general y los objetivos específicos propuestos, así como también responder nuestras hipótesis de partida que a continuación se detallan.

Hemos cumplido nuestro objetivo específico 1) de identificar y describir el JFV, entre los 10 y 24 meses de vida. Nuestras observaciones señalan que dicha forma de juego emerge inicialmente combinada con juego sensoriomotor en un tipo muy particular de combinación - caracterizado por la alternancia atencional de la bebé entre la actividad solitaria y la interacción con el adulto- que creemos es necesario diferenciar de las combinaciones con juego funcional y juego de ficción –en las que el carácter interactivo es constante-, que aparecen mucho después de las primeras formas simples de JFV, sin combinación con juego sensoriomotor. En el capítulo 8, discutimos en detalle cuáles son las razones que creemos pueden esclarecer la diferenciación del JFV con el juego sensoriomotor, en donde señalamos su origen interactivo, la presencia de interacciones tanto diádicas como triádicas, la presencia de motivos ritualizados y la gran potencialidad para combinarse con escenas de ficción. Con todo, estos resultados rechazan parcialmente nuestra hipótesis a) de la secuencia simple-combinado que anticipaba la aparición del JFV de modo simple antes de combinarse con otras formas de juego. Sin embargo, confirman otros elementos conjeturados por la hipótesis a) que anticipaban la aparición de las formas simples de JFV principalmente después del segundo trimestre del primer año. Nuestras observaciones señalan que los eventos de JFV simples aparecen a los 1;2(23), es decir en el primer trimestre del segundo año de vida, anticipando lo previsto en dicha hipótesis. La primera forma de JFV observada fue de JFV improvisado, dado que las formas de JFV ritualizado simple hicieron su aparición a los 1;4(30).

Igualmente, hemos cumplido nuestro objetivo específico 2) de identificar y describir los antecedentes del JFV, entre los 10 y 24 meses de vida. Tal como fue planteado también en nuestra antes mencionada hipótesis a) se han observado formas de juego *antecedentes del JFV* en el segundo año de vida, e inclusive, anticipando lo previsto en dicha hipótesis, desde los 0;10(12). Además, hemos confirmado la secuencia simple-combinado conjeturada también en nuestra antes mencionada hipótesis a) para las combinaciones con juego funcional y juego de ficción, aunque no hemos podido identificar dicha secuencia con las combinaciones con juego sensoriomotor dado que, al igual que las formas simples de antecedentes del JFV, están presentes desde el inicio del estudio.

Restaría estudiar en futuras investigaciones cómo ocurre dicha secuencia entre la aparición de formas simples de antecedentes del JFV y combinadas con juego sensoriomotor, respecto a lo cual ofrecemos la siguiente hipótesis. Basándonos en que i) las combinaciones de antecedentes del JFV con juego sensoriomotor comparten el mismo carácter particular que señalamos más arriba para las combinaciones de JFV con juego sensoriomotor –que se diferencia de otras combinaciones posteriores en el desarrollo como las observadas con juego funcional y juego de ficción- y que ii) el JFV aparece inicialmente, si bien con pocos casos, como forma combinada con juego sensoriomotor, nos parece plausible hipotetizar que los antecedentes del JFV tendrán también un origen, posiblemente en el tercer trimestre del primer año de vida, en formas combinadas con juego sensoriomotor. Con el objetivo específico 2) como norte de nuestra búsqueda, dentro de la categoría de antecedentes del JFV hemos distinguido cinco subtipos utilizando como criterio el gradiente asimetría-simetría entre los participantes de la interacción en la elaboración, repetición y/o variación de los motivos sonoro-kinéticos que son foco del juego.

Con respecto a nuestro objetivo específico 3) de identificar y describir los eventos combinados y simples de JFV y JS y sus antecedentes, entre los 10 y 24 meses de vida, hemos podido cumplimentar con las observaciones requeridas. En la concreción de dicho objetivo hemos confirmado nuestra hipótesis b) que afirma que se observarán episodios de juego funcional simple antes de que aparezca en forma combinada con el JFV o con formas antecedentes del JFV (Hipótesis de la secuencia simple-combinado). Inclusive, gracias a la subcategorización que propusimos de la categoría de juego funcional, i.e., juego funcional aislado y juego funcional en escenas, extendimos la comprensión de dicha secuencia a aspectos no anticipados por la hipótesis de partida, dado que hemos confirmado la secuencia simple-combinado tanto para las formas de juego funcional aislado como para las formas de juego funcional en escenas. Del mismo modo, gracias a la subcategorización que propusimos de la categoría de juego de ficción, i.e., juego de ficción aislado y juego de ficción en escenas, hemos

confirmado nuestra hipótesis c) que afirma que se observarán episodios de juego de ficción simple antes de que aparezcan en forma combinada con el JFV o con formas antecedentes del JFV.

En aras de satisfacer nuestro objetivo 4) de analizar la trayectoria evolutiva de la frecuencia del JFV y del JS y sus antecedentes en sus formas simples y combinadas, durante el período evolutivo citado, hemos propuesto un modelo de desarrollo desde la perspectiva de sistemas dinámicos en el que planteamos que i) los antecedentes del JFV tipo I, II, III y IV, se organizan como forma equilibrada de interacción a comienzos del segundo año de vida regulada por la *simetría en la mimesis de la forma abierta de las conductas* de los participantes de la interacción (*atractor 1*) en el que las conductas adquieren un nivel de significación para el otro que caracterizamos como una “presentación de sí”; ii) los antecedentes del JFV tipo V y el JFV propiamente dicho, constituyen una forma equilibrada de interacción posterior en el tiempo, que se estabiliza hacia fines del segundo año de vida en torno a la *simetría en la manipulación de la forma vital* (*atractor 2*) que ensanchan la experiencia de intersubjetividad e involucran la *interiorización* de la referencia de las conductas. Asimismo, propusimos que los antecedentes del JFV tipo IV hacia la variación constituyen las manifestaciones de los procesos de cambio acumulativo, variacional, de los sistemas interactivos del atractor 1, que, estimamos, están relacionados con la construcción de escenas de juego funcional: la epigénesis de variantes en la forma abierta de las conductas como modos de acentuar la diferenciación entre conductas que “significan algo para el otro” y las conductas que simplemente tienen un fin práctico constituyen el *sustrato* semiótico intersubjetivo necesario para la construcción del carácter simulado de las escenas de juego funcional en las que se combinan y secuencian los usos funcionales de objetos realizados fuera de su contexto construyendo una performance escénica.

Aún más, a partir del modelo propuesto mostramos que la acumulación de la frecuencia de escenas simuladas de juego funcional entre los 1;3(26) y los 1;6(5) es concomitante temporalmente al descenso de la frecuencia de los juegos regulados por el atractor 1 y el crecimiento de los juegos regulados por el atractor 2 que conducen a la presencia de un *punto de bifurcación* en el período ubicado entre los 1;4(30) y los 1;6(23). Asimismo, mostramos que este *punto de bifurcación* entre los *atractores 1* y *2* antecede temporalmente al *punto de bifurcación* entre las trayectorias evolutivas del juego funcional en escenas y el juego de ficción que se ubica en el período entre a los 1;5(15) y los 1;7(5). Estos rasgos presentes en las trayectorias evolutivas de la frecuencia, así como el efecto que señalamos de una mayor extensión de los eventos de juego funcional en escenas y de juego de ficción cuando se combinan con los juegos regulados por el atractor 2, abona nuestra interpretación de una relación de

andamiaje que el JFV provee al desarrollo del juego simbólico. La dinámica no lineal de desarrollo semiótico que propusimos se basa en una relación dialéctica entre la funcionalidad de la reacción circular (social) en tanto estado inicial del sistema auto-organizado que, gracias a la alimentación de información provista en el acople con un sistema organizado en un nivel de complejidad superior constituido por sistemas semióticos de mediación cultural -como la redundancia intermodal, la forma repetición-variación, el contraste, los repertorios musicales ritualizados y los aspectos convencionales de la música tonal occidental como pulso isocrónico, jerarquía métrica, patrón rítmico y forma antecedente-consecuente-, conduce a procesos de epigénesis, irreductibles a la magnitud de sus causas, que complejizan las estructuras del sistema inicial.

Si bien es necesario replicar estudios como el que realizamos aquí con el fin de poder generalizar los resultados de alcance exploratorio-descriptivo de este estudio de caso único, sugerimos que la adquisición de la simetría en la manipulación de la forma vital constituye un hito del desarrollo psicológico en tanto implica la interiorización de la referencia de los procesos de semiosis en un período previo a la emergencia del juego de ficción, clásicamente conceptualizado en la psicología del desarrollo como la primera manifestación en la ontogénesis de la capacidad de utilizar representaciones que se refieren a otras representaciones. Si esto es así -con la debida aclaración de que no se trata del mismo tipo de representaciones sino de signos indiciales con aspectos convencionales que se distancian progresivamente de su referente constituido por el afecto *interno*-, el JFV constituiría no sólo la piedra angular del desarrollo de la sensibilidad estética que posibilita la apreciación/interpretación de las artes temporales, sino también del desarrollo simbólico.

Finalmente, hemos cumplimentado el objetivo específico 5) de analizar la incidencia de la forma y las dinámicas de movimiento y sonido en la elaboración de las primeras formas combinadas de JS y JFV, ampliándolo también a las formas simples de JS en las que también identificamos elementos constitutivos del JFV. En este punto mostramos que a menudo las demostraciones de los adultos de los usos convencionales de los objetos cuyo uso convencional es simulado, como los juguetes, se despliegan en el marco de performances improvisadas que el adulto le dirige al bebé, en las cuales introduce sistemas de mediación semiótica culturales como la forma repetición-variación y la redundancia intermodal. Mostramos también, que a partir de la repetición enmarcada en los sistemas interactivos regulados en torno a la simetría de la mimesis (atractor 1) la bebé se apropia de los usos convencionales de los objetos y del contraste que define a las acciones simuladas con los objetos, confirmando así nuestra hipótesis e) que conjetura que el desarrollo de escenas simuladas estará andamiado por la forma repetición-variación, propia del JFV.

Además, propusimos que los *objetos sonoros* constituyen un tipo particularmente apto de objetos para el desarrollo del JFV porque, en las interacciones triádicas con los adultos, sus usos se enmarcan en una doble operatoria, caracterizada por la dialéctica entre un vector tendiente a la convencionalización de un uso específico y un vector tendiente a la multiplicación de usos posibles o *affordances*, cuyo interjuego potencia la experiencia estética constituida por la exploración lúdica de sus efectos sonoros en un marco intersubjetivo. Señalamos que este aspecto es aún más evidente en objetos como los resortes que, al ser objetos sin uso convencional claro, las interacciones triádicas con estos objetos se enfocan en la exploración conjunta de las *affordances* multisensoriales. Estas interacciones lúdicas, enmarcadas en el sistema de mediación semiótica cultural constituido por la redundancia intersensorial y de sistemas interactivos regulados por la simetría en la mimesis, favorece la construcción, por parte de la bebé, de conductas multisensoriales cuya información amodal sea intencionadamente *detectable* por el adulto.

También, gracias al análisis del desarrollo de las sustituciones de objetos en el juego de ficción a partir de la gramática de la acción propuesto por Español (2004), pudimos confirmar con algunas objeciones la secuencia identificada por la autora: primero en el caso “instrumento” a los 1;3(6), luego en el caso “objeto” a los 1;8(23), posteriormente a los 1;9(0) en el caso “agente” en la modalidad con uso del propio cuerpo y, finalmente, a los 1;10(15) en el caso “receptor”, con la única excepción de las sustituciones en el caso agente con el de uso de muñecos en rol activo que ocurrieron al mismo tiempo que las sustituciones en el caso objeto. Igualmente, a partir de este análisis pudimos confirmar nuestra hipótesis d) que postula que antes de que aparezcan las sustituciones simbólicas en cada caso -primero en el caso “instrumento”, luego en el caso “objeto”, “agente” y “receptor”- habrá reiteradas ejecuciones del caso en cuestión en las que estarán implicados elementos constitutivos de los JFV (como cambios en la intensidad, duración y ritmos de sonidos y movimientos y cambios en los contornos sonoro/kinéticos). No obstante, no encontramos dicho patrón genético para los objetos no temáticos, utilizados por C en las sustituciones en el caso objeto en los juegos de cocinar y comer, sino que lo identificamos en los usos de los instrumentos de los juegos de cocinar y de comer que rodean a la emergencia de las sustituciones en el caso objeto.

Específicamente, encontramos (i) el formato de repetición y variación y la presencia de repertorios musicales ritualizados ligados a la situación de dormir, como las canciones populares de cuna *Arrorró* y *Lala-lele*, en la emergencia de las sustituciones en el caso *instrumento*, (ii) la presencia de repetición y/o variación, con cambios de intensidad, de patrones sonoro-kinéticos improvisados, como motivos que cualifican a las acciones, en los usos de los instrumentos que

rodean a la aparición de las sustituciones en el caso *objeto*; (iv) la presencia de motivos melódico-rítmicos, basados en rasgos canónicos de la música de nuestra cultura de pertenencia como pulso isocrónico, jerarquía métrica y patrón rítmico, que sirven de marco temporal para sincronizar sonido y movimiento en la emergencia de las sustituciones en el caso *agente en la modalidad de uso de muñecos en rol activo*; (v) las variaciones del contorno melódico y del perfil de intensidad de las vocalizaciones con determinadas calidades tímbricas y de gestos específicos que son variados en términos de duración, intensidad y velocidad, en el desarrollo de las sustituciones en el caso *agente con el uso del propio cuerpo*; (vi) la repetición y variación de motivos sonoros y/o kinéticos ritualizados de arrullo, en la emergencia de las sustituciones en el caso *receptor*.

Además, para el cumplimiento del objetivo específico 5) enfocado en analizar la incidencia de la forma y las dinámicas de movimiento y sonido en la elaboración de las primeras formas combinadas de JS y JFV, hemos realizado dos microanálisis de escenas de JFV combinado con juego de ficción, en los que, gracias a la utilización de herramientas provenientes de las artes temporales, pudieron visibilizarse elementos propios de la función de andamiaje que el JFV provee al juego simbólico. A partir de la sincronía interactiva basada en un pulso subyacente, el JFV cumple un rol en el sostenimiento de la mutualidad entre adulto y bebé, esencial para el desarrollo de una capacidad específicamente humana como lo es la ficción. Es necesario, sin embargo, continuar con estudios sistemáticos de la capacidad de sincronía a partir de un pulso subyacente en la primera infancia que permitan generalizar estos resultados. El pulso subyacente, además, provee de una estructura temporal sobre la cual puede anclarse la sincronía del sí mismo, fuente de placer funcional y de afirmación de aspectos nucleares del sí mismo.

El JFV, por otra parte, permite compartir intersubjetivamente formas vitales en la díada, a partir de la continuidad y el contraste en la calidad de los sonidos y los movimientos del adulto y la bebé. Este elemento, proporcionado por las características propias del JFV, provee así a la díada de un nivel primario de entendimiento que colabora con la construcción de la escena ficcional. El JFV provee de un marco temporal y expresivo para desplegar gestos y, eventualmente, enfatizar su intención pragmática, cuyo objetivo es sostener parámetros imaginarios de la escena lúdica de ficción. Este andamiaje colabora con el sostén de la atención conjunta y el entendimiento mutuo por medio de mecanismos semióticos ontogenéticamente previos a la ficción, favoreciendo así a la fluidez interactiva del juego.

Asimismo, el JFV favorece la apropiación de formas musicales ritualizadas en contextos instituidos para la satisfacción de necesidades socialmente compartidas y que son motivos clásicos de juego infantil, como, por ejemplo, *hacer dormir al bebé*. Además, posibilita el

emplazamiento, en el repertorio conductual de la bebé, de aspectos canónicos de la música de la cultura de pertenencia -como el pulso isocrónico, la jerarquía métrica, la forma antecedente-consecuente y patrones rítmicos- y el ejercicio de recursos expresivos –como el *rubato*, el *rallentando*, el *staccato*- que, gracias a su interacción en la forma repetición-variación improvisada, permiten comunicar al compañero de juego estados afectivos u acciones imaginarias de relevancia para la construcción ficcional compartida.

En este sentido, el JFV proporciona una organización del tiempo y de los afectos intrínsecamente significativa, que se ha propuesto categorizar como *narrativa vital* –con introducción, desarrollo, resolución y coda-, y que sirve de organización temporal y afectiva intersubjetiva de la *narrativa figurativa* propia de la escena de ficción. Esto, además, favorece la extensión del tiempo de atención conjunta entre adulto y bebé hacia un evento y organiza la fluidez interactiva, cruciales para el desarrollo de procesos psicológicos complejos como la ficción. Hemos mostrado además que la dinámica propia del JFV, que supone la repetición y variación de sonidos y movimientos, impulsa la exploración del espacio de juego ampliando así la potencialidad de la escena de ficción.

Además, el hallazgo del JFV solitario, como forma del JFV que ocurre de manera autónoma por parte de la niña, sin la interacción con el adulto, y que incluye elementos ficcionales en su construcción, abona nuestra interpretación de que la emergencia de la capacidad de interiorizar la referencia hacia la forma vital que subyace a los comportamientos expresivos está íntimamente vinculada con la capacidad de imaginar mundos de ficción. En pos de avanzar con la caracterización de dicha vinculación, repasaremos algunos elementos conceptuales abordados previamente. En el capítulo 2, ahondamos en la hipótesis de Brandt (2009) que sugiere que el lenguaje para ser genuinamente simbólico y referirse a algo por fuera del aquí y ahora deíctico necesita de la musicalidad. El autor señala que esto probablemente se explica por la estructura semiótica tripartita de las obras musicales en la que están involucrados aspectos icónicos, simbólicos e indiciales: el gesto rítmico y melódico sugiere un cuerpo realizando ese gesto, de modo que la forma auditiva, como ícono, refiere al gesto corporal en tanto significado y será un símbolo que refiere a una persona en un correspondiente estado mental y en movimiento expresivo. Es decir que la obra musical “*brindará a quienes comparten la experiencia musical una sensación de la presencia del fantasma, o espíritu, o avatar [...] es lo que propongo llamar un ‘homúnculo’, una persona imaginaria u ‘otro virtual’ experimentado como inmanente en la obra de arte*” (Brandt, 2009, p. 35-36. La traducción es nuestra). Consideramos que estas ideas son coherentes con la tesis de Shifres (2008) que afirma que la estructura narrativa de la obra musical que se construye a partir de la dialéctica entre la

dimensión expresiva y la dimensión canónica de la performance, que en el presente estudio sugerimos caracterizar como *narrativa vital* y que identificamos en los juegos que analizamos en el capítulo 9, conduce a la emergencia de un *otro*, como agente o narrador virtual del discurso musical.

Creemos además que estas ideas son coherentes con la concepción semiótica peirciana que asumimos en el presente trabajo que afirma que los símbolos se construyen a partir de la vinculación de un conjunto de índices que son representados con una serie de íconos de cualidades conforme a una ley convencional (Restrepo, 1990). Justamente, los eventos de JFV solitario que identificamos son en su totalidad juegos en los que la bebé elabora motivos melódico-rítmicos ritualizados, es decir que se basan en repertorios musicales canónicos en nuestra cultura y en estructuras musicales canónicas de la música tonal occidental como pulso isocrónico, jerarquía métrica y forma antecedente-consecuente. En suma, sugeriremos que los símbolos lúdicos de ficción interiorizados necesitan de la construcción previa de procesos de semiosis en los que índices en la conducta del otro son progresivamente vinculados por medio de reglas o estructuras convencionales a determinados íconos (léase motivos sonoro-kinéticos con una determinada cualidad que refleja el afecto vital interno del otro y el propio) que, una vez consolidados posibilitan el camino semiótico inverso: es decir, a partir de la repetición y variación de formas musicales icónicamente vinculadas que se varían a partir de estructuras musicales convencionales conducen a la emergencia (indicial) de un *otro* virtual, interiorizado, que funciona de interpretante interiorizado de los símbolos lúdicos que la bebé construye en los eventos de JFV solitario. Creemos que esta es una hipótesis plausible que explica cómo los procesos semióticos propios del JFV y de sus formas antecedentes andamian el desarrollo de la simbolización lúdica.

Esto abona también la crítica vygotskiana a la hipótesis de un pensamiento autista originario sostenida por Breuer y Freud – y profundizada por Klein a partir de una concepción innatista de los deseos inconscientes-, que es retomada por Piaget en la conceptualización del desarrollo del pensamiento y el lenguaje egocéntricos, inherentes a las manifestaciones del juego simbólico, las cuales interpreta como “deformantes” y no adaptadas al principio de realidad. Nuestro trabajo muestra que la posibilidad de crear mundos imaginarios interiorizados sin la necesidad de interactuar con un otro presente está posibilitada por la construcción previa de sistemas de interacción con el adulto atravesados por herramientas de mediación semiótica de la cultura musical canónica. Esta idea está entonces en consonancia con la formulación vygotskiana de que las funciones psicológicas intrasubjetivas deben concebirse como la interiorización de las relaciones intersubjetivas, aunque discute con la centralidad que otorga al

signo lingüístico que, por sus rasgos arbitrarios, implicaría la primacía del significado sobre la acción y la percepción necesaria para construir escenas propiamente imaginarias. Este trabajo muestra que arbitrariedad y convencionalidad deben diferenciarse para poder identificar los procesos de construcción semiótica que conducen a la simbolización. De este modo, el pensamiento autista no sería originario ni sería tampoco el efecto de la interiorización de funciones reguladas lingüísticamente, sino que es una forma de pensamiento que podemos identificar en el período prelingüístico a partir de la construcción de narrativas musicales (*vitales*). En este sentido, recuperando la expresión winnicottiana, para este desarrollo es necesario que la *madre suficientemente buena*, se una *madre suficientemente musical*.

Esta hipótesis que ofrecemos está también fundamentada por observaciones complementarias, dado que los sistemas de mediación semiótica musicales que identificamos y que hipotetizamos como cruciales en la emergencia de un *otro virtual* en la consciencia en desarrollo de la bebé, que le sirve de interpretante interiorizado de los mundos imaginarios que construye en solitario, son justamente los mismos sistemas de mediación que identificamos en el desarrollo de las sustituciones en el caso *agente* con el uso de muñecos. La propia atribución simbólica de atributos imaginarios característicos de un ser animado, como los que analizamos detalladamente en el capítulo 9 donde la bebé hace *montar a caballo* y *saltar* a los muñecos se apoya en aspectos canónicos de la música tonal occidental: por ejemplo, la organización temporal sincrónica entre el sonido de claqueo y el patrón de brincos en el espacio se construye a partir del establecimiento de un pulso isocrónico compartido con el adulto que posee una jerarquía métrica ternaria. Con esto sugerimos que los rasgos que permiten la emergencia de un *otro virtual* en los eventos de JFV solitario son previamente manifestados en la proyección imaginaria que permite hacer que los muñecos representen a seres animados: el homúnculo virtual que se gesta por procesos semióticos recursivos es entonces inicialmente *actuado* con los objetos materiales.

Finalmente, queremos remarcar que dada la importancia de los comportamientos protomusicales para el sostén de la flexibilidad cognitiva que caracteriza nuestra especie, es esperable que haya formas de andamiaje del JFV al JF aún por descubrir. Es preciso continuar con estudios que indaguen el JFV y su rol en la adquisición de la capacidad de simbolización propia de la ficción, como uno de los modos posibles de continuar en la construcción de una perspectiva atenta al rol de la corporalidad, la estética y la afectividad en el estudio de problemas clásicos en la psicología del desarrollo.

Una perspectiva corporeizada en el estudio del desarrollo temprano y de la primera infancia es cada vez más necesaria en la sociedad actual. En contextos de crianza cada vez más organizados en torno al uso de pantallas -como celulares y tabletas-, que se han vinculado con el crecimiento acentuado en los últimos años de los trastornos del lenguaje y del neurodesarrollo (García Freire, 2021), es preciso desarrollar modos de comprender los procesos de construcción de las funciones psicológicas a partir de los encuentros corporales, afectivos, con el otro, en el que ocurren los *momentos presentes* conceptualizados por Stern y que son cruciales, como vimos en este trabajo, para la construcción intersubjetiva que posibilita el desarrollo de la simbolización.

Además, la perspectiva corporeizada trajo nuevos horizontes en la comprensión de la consciencia, aspecto relegado de la pesquisa científica en los modelos clásicos de la ciencia cognitiva del procesamiento de la información. En el estudio que aquí presentamos mostramos cómo el juego es una de las manifestaciones más claras de las primeras formas de consciencia que se construyen en la interacción con un otro presente. Creemos que esta línea de investigación también es necesaria dado el apremiante crecimiento de las inteligencias artificiales y de las problemáticas éticas que se derivan de su uso, que resituaron en la agenda social la problemática de qué es una consciencia, cuáles son sus límites de actuación y cuáles son los regímenes de verdad que se establecen en el intercambio con otras consciencias.

El estudio del desarrollo de la consciencia a partir de las manifestaciones lúdicas permitiría, tal como proponen, Fagen y Sydnor (2012) construir una nueva epistemología en la que la dimensión de la espiritualidad humana, más allá de sus connotaciones metafísico-religiosas, pueda reintegrarse en la comprensión de la experiencia humana. Luego de este recorrido, comprendemos el sentido profundo de la cita de Fagen (1993) con la que iniciamos nuestro capítulo 1: para estudiar el juego debemos conectarnos con nuestra propia espiritualidad y reflexionar acerca de qué es lo que nos caracteriza como *humanos*.

ANEXOS

Sesión	Formas simples							Formas combinadas								Otros FIL	Total acumulado
	J. Smotor	JST	Antec. JFV	JFV	J. funcional	J. ficción	Total formas simples	Antec. JFV c/J. Smotor	J. funcional c/J. Smotor	JFV c/J. Smotor	J. funcional c/Antec. JFV	J. funcional c/JFV	J. ficción c/Antec. JFV	J. ficción c/JFV	Total formas comb.		
S1	6	1	4	0	0	0	11	5	0	0	0	0	0	0	5	0	16
S2	8	0	6	0	0	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	5	19
S3	8	2	8	0	1	0	19	1	0	0	0	0	0	0	1	3	23
S4	7	3	10	0	2	0	22	1	0	0	1	0	0	0	2	3	27
S5	7	1	8	0	1	0	17	4	0	0	0	0	0	0	4	1	22
S6	6	0	2	0	2	0	10	1	1	0	0	0	0	0	2	0	12
S7	2	3	14	0	11	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	7	37
S8	9	0	4	0	6	0	19	1	0	1	0	0	0	0	2	1	22
S9	3	2	4	0	4	0	13	0	0	1	1	0	0	0	2	2	17
S10	5	2	5	0	3	0	15	2	1	0	0	0	0	0	3	8	26
S11	6	0	8	1	6	0	21	1	1	0	1	0	0	0	3	0	24
S12	8	0	7	1	4	1	21	0	1	1	0	0	0	0	2	4	27
S13	0	1	4	1	10	0	16	0	1	0	1	0	0	0	2	1	19
S14	6	1	3	0	5	0	15	0	0	0	1	0	0	0	1	0	16
S15	0	1	2	2	9	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	1	15
S16	2	0	3	3	1	3	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
S17	3	0	2	0	10	1	16	0	0	0	0	1	1	0	2	0	18
S18	0	0	2	2	7	5	16	1	0	0	0	0	0	0	1	2	19
S19	3	0	2	0	4	4	13	0	0	0	0	1	3	2	6	0	19
S20	0	0	1	3	0	3	7	0	0	0	0	0	0	2	2	0	9
S21	0	0	0	2	3	1	6	0	0	0	3	2	0	2	7	0	13
S22	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	2	0	3	5	0	10
S23	1	0	1	2	3	5	12	0	0	0	1	0	1	3	5	0	17
S24	0	0	3	2	1	5	11	0	0	0	0	1	0	2	3	0	14
S25	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
S26	0	0	1	2	1	4	8	0	0	0	1	0	0	1	2	1	11
S27	0	0	0	4	0	2	6	0	0	0	0	0	0	1	1	1	8
S28	0	0	0	1	0	3	4	0	0	0	0	1	0	2	3	0	7
S29	0	0	0	2	0	3	5	0	0	0	0	0	0	3	3	0	8
S30	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	4	4	0	6
Total	90	17	104	29	94	52	386	17	5	3	10	8	5	24	72	41	499
%	23.32%	4.41%	26.94%	7.51%	24.35%	13.47%	100%	23.61%	6.94%	4.17%	13.9%	11.11%	6.94%	33.33%	100%		-
							77.35%									8.22%	100%
															14.43%	8.22%	

Tabla 2. Distribución por sesión de las formas simples y combinadas de todas las categorías de juego abordadas en el presente estudio, con los totales por sesión de las formas simples y de las formas combinadas en la columna contigua correspondiente. En la columna derecha se muestran los totales acumulados por sesión de las formas simples y combinadas de todas las categorías de juego. En la fila Total se presentan los totales de los eventos de cada forma simple y combinada de juego observadas en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) los porcentajes de cada forma simple y de cada forma combinada de juego sobre el Total de formas simples y de formas combinadas de juego, respectivamente; (ii) los porcentajes de cada forma simple y de cada forma combinada de juego sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas de todas las categorías de juego observadas en el período estudiado; y (iii) los porcentajes del Total de formas simples y del Total de formas combinadas de juego, sobre el antedicho Total acumulado.

Sesión	J. Smotor	J. Smotor combinado...				TOTAL
		...c/ Antec. JFV	...c/ J. funcional	...c/ JFV	TOTAL	
S1	6	5	0	0	5	11
S2	8	0	0	0	0	8
S3	8	1	0	0	1	9
S4	7	1	0	0	1	8
S5	7	4	0	0	4	11
S6	6	1	1	0	2	8
S7	2	0	0	0	0	2
S8	9	1	0	1	2	11
S9	3	0	0	1	1	4
S10	5	2	1	0	3	8
S11	6	1	1	0	2	8
S12	8	0	1	1	2	10
S13	0	0	1	0	1	1
14	6	0	0	0	0	6
S15	0	0	0	0	0	0
S16	2	0	0	0	0	2
S17	3	0	0	0	0	3
S18	0	1	0	0	1	1
S19	3	0	0	0	0	3
S20	0	0	0	0	0	0
S21	0	0	0	0	0	0
S22	0	0	0	0	0	0
S23	1	0	0	0	0	1
S24	0	0	0	0	0	0
S25	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0	0
S27	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0
Total	90	17	5	3	25	115
%		68%	20%	12%	100%	
	78.26%	14.78%	4.35%	2.61%		
	78.26%				21.74%	100%

Tabla 3. Distribuciones por sesión de las formas simples de juego sensoriomotor y de las formas combinadas con antecedentes del JFV, con juego funcional y con JFV, con los totales de las formas combinadas por sesión en la columna contigua correspondiente. En la columna derecha se presentan los Totales acumulados por sesión de las formas simples y combinadas de juego sensoriomotor. En la fila Total se muestran los totales de cada forma de juego sensoriomotor observados en todo el período estudiado. En la fila % se muestran, de arriba a abajo: (i) los porcentajes cada forma combinada de juego sensoriomotor sobre el Total de juego sensoriomotor combinado y (ii) el porcentaje de cada forma simples y combinada de juego sensoriomotor sobre el Total acumulado de las formas simples y combinadas de juego sensoriomotor.

Sesión	J. Smotor c/ Tipo I	J. Smotor c/ Tipo II	J. Smotor c/ Tipo IV	Total acumulado J. Smotor combinado c/ Antec. JFV
S1	0	5	0	5
S2	0	0	0	0
S3	0	1	0	1
S4	0	1	0	1
S5	1	3	0	4
S6	0	1	0	1
S7	0	0	0	0
S8	0	1	0	1
S9	0	0	0	0
S10	0	1	1	2
S11	0	0	1	1
S12	0	0	0	0
S13	0	0	0	0
S14	0	0	0	0
S15	0	0	0	0
S16	0	0	0	0
S17	0	0	0	0
S18	1	0	0	1
S19	0	0	0	0
S20	0	0	0	0
S21	0	0	0	0
S22	0	0	0	0
S23	0	0	0	0
S24	0	0	0	0
S25	0	0	0	0
S26	0	0	0	0
S27	0	0	0	0
S28	0	0	0	0
S29	0	0	0	0
S30	0	0	0	0
Total	2	13	2	17
%	11.76%	76.48%	11.76%	100%

Tabla 4. Distribución de los eventos de juego sensoriomotor combinado con distintos tipos de antecedentes del JFV, Tipo I, Tipo II y Tipo IV, por sesión. En la columna derecha se presenta la distribución del Total acumulado por sesión de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV por sesión. En la fila Total se muestran los totales de cada forma de juego sensoriomotor combinado con los antecedentes del JFV tipo I, II y IV, observados en todo el período estudiado. En la fila % se presenta el porcentaje de cada forma de juego sensoriomotor combinado sobre el Total acumulado de eventos de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV.

Sesión	Juego social temprano
S1	1
S2	0
S3	2
S4	3
S5	1
S6	0
S7	3
S8	0
S9	2
S10	2
S11	0
S12	0
S13	1
S14	1
S15	1
S16	0
S17	0
S18	0
S19	0
S20	0
S21	0
S22	0
S23	0
S24	0
S25	0
S26	0
S27	0
S28	0
S29	0
S30	0
Total	17

Tabla 5. Distribución por sesión de los eventos de juego social temprano. En la fila Total se muestra el total de todos los eventos observados en el período estudiado.

Sesión	JFV simple			JFV combinado			Total acumulado
	JFV improvisado	JFV ritualizado	Total simples	JFV improvisado combinado	JFV ritualizado combinado	Total combinados	
S1	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0	0	0
S4	0	0	0	0	0	0	0
S5	0	0	0	0	0	0	0
S6	0	0	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0	0	0
S8	0	0	0	1	0	1	1
S9	0	0	0	1	0	1	1
S10	0	0	0	0	0	0	0
S11	1	0	1	0	0	0	1
S12	1	0	1	1	0	1	2
S13	1	0	1	0	0	0	1
S14	0	0	0	0	0	0	0
S15	1	1	2	0	0	0	2
S16	3	0	3	0	0	0	3
S17	0	0	0	1	0	1	1
S18	2	0	2	0	0	0	2
S19	0	0	0	0	3	3	3
S20	1	2	3	0	2	2	5
S21	2	0	2	2	2	4	6
S22	0	0	0	2	3	5	5
S23	2	0	2	2	1	3	5
S24	1	1	2	1	2	3	5
S25	0	0	0	0	0	0	0
S26	2	0	2	0	1	1	3
S27	1	3	4	0	1	1	5
S28	1	0	1	1	2	3	4
S29	1	1	2	1	2	3	5
S30	1	0	1	2	2	4	5
Total	21	8	29	15	21	36	65
%	72.41%	27.59%	100%	41.67%	58.33%	100%	-
	32.31%	12.31%	44.62%	23.08%	32.31%	55.38%	100%

Tabla 6. Distribución por sesión de las formas simples y combinadas de JFV improvisado y JFV ritualizado, con el Total por sesión de las formas simples y de las formas combinadas de JFV en la columna contigua correspondiente. En la columna derecha se muestra el Total acumulado de las formas simples y combinadas de JFV improvisado y ritualizado. En fila Total se presentan los totales de eventos de cada forma simple y combinada de JFV observados en todo el período estudiado. En fila % de la tabla se muestran, de arriba abajo: (i) los porcentajes de JFV improvisado y ritualizado sobre el Total de formas simples y el Total de formas combinadas, según corresponda; (ii) los porcentajes de JFV improvisado y ritualizado simple y combinado, según corresponda, sobre el Total acumulado de las formas simples y combinadas de JFV improvisado y ritualizado; y (iii) los porcentajes del Total de formas simples y del total de formas combinadas de JFV sobre el Total acumulado antedicho.

Sesión	JFV c/ J. Smotor improvisado	JFV c/ J. funcional			JFV c/ J. ficción			Total combinados
		JFV improvisado c/ J. funcional	JFV ritualizado c/ J. funcional	Total	JFV improvisado c/ J. ficción	JFV ritualizado c/ J. ficción	Total	
S1	0	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0	0	0	0
S4	0	0	0	0	0	0	0	0
S5	0	0	0	0	0	0	0	0
S6	0	0	0	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0	0	0	0
S8	1	0	0	0	0	0	0	1
S9	1	0	0	0	0	0	0	1
S10	0	0	0	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	0	0	0	0	0
S12	1	0	0	0	0	0	0	1
S13	0	0	0	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0	0	0	0
S17	0	1	0	1	0	0	0	1
S18	0	0	0	0	0	0	0	0
S19	0	0	1	1	0	2	2	3
S20	0	0	0	0	0	2	2	2
S21	0	2	0	2	0	2	2	4
S22	0	2	0	2	0	3	3	5
S23	0	0	0	0	2	1	3	3
S24	0	1	0	1	0	2	2	3
S25	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0	1	1	1
S27	0	0	0	0	0	1	1	1
S28	0	1	0	1	0	2	2	3
S29	0	0	0	0	1	2	3	3
S30	0	0	0	0	2	2	4	4
Total	3	7	1	8	5	20	25	36
%	-	87.5%	12.5%	100%	20%	80%	100%	-
	8.33%	19.44%	2.78%		13.9%	55.55%		100%
	8.33%			22.22%			69.45%	

Tabla 7. Distribución por sesión de las formas combinadas de JFV improvisado y JFV ritualizado, con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción, con el Total por sesión de cada forma combinada de JFV en la columna contigua correspondiente. En la columna derecha se muestra el Total acumulado de las formas combinadas de JFV improvisado y ritualizado. En la fila Total se presentan los totales de los eventos de cada forma de JFV combinada observados en todo el período estudiado. En la fila % de la tabla se muestran (i) los porcentajes de JFV improvisado y ritualizado sobre el Total de formas combinadas con juego funcional y sobre el Total de formas combinadas con juego de ficción observadas en todo el período, según corresponda; (ii) los porcentajes de cada forma combinada de JFV sobre el Total acumulado de formas combinadas de JFV observadas en todo el período; y (iii) los porcentajes de cada forma combinada de JFV sobre el Total acumulado antedicho.

Sesión	Antec. JFV						Antec. JFV combinado					Total acumulado
	Tipo I	Tipo II	Tipo III	Tipo IV	Tipo V	Total de simples	Tipo I	Tipo II	Tipo IV	Tipo V	Total de combin.	
S1	0	4	0	0	0	4	0	5	0	0	5	9
S2	0	6	0	0	0	6	0	0	0	0	0	6
S3	3	5	0	0	0	8	0	1	0	0	1	9
S4	0	9	0	1	0	10	0	2	0	0	2	12
S5	0	5	1	1	1	8	1	3	0	0	4	12
S6	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	1	3
S7	4	6	1	3	0	14	0	0	0	0	0	14
S8	1	3	0	0	0	4	0	1	0	0	1	5
S9	1	3	0	0	0	4	1	0	0	0	1	5
S10	1	2	1	1	0	5	0	1	1	0	2	7
S11	1	5	0	2	0	8	0	0	1	1	2	10
S12	3	0	0	2	2	7	0	0	0	0	0	7
S13	0	1	1	2	0	4	0	1	0	0	1	5
S14	0	2	0	1	0	3	0	1	0	0	1	4
S15	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2
S16	0	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3
S17	0	1	0	1	0	2	0	1	0	0	1	3
S18	0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	1	3
S19	0	2	0	0	0	2	0	1	0	4	5	7
S20	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
S21	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	3
S22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S23	0	0	1	0	0	1	0	0	0	3	3	4
S24	0	1	0	0	2	3	0	0	0	0	0	3
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2
S27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	16	61	5	15	7	104	4	18	3	10	35	139
%	15.38%	58.65%	4.81%	14.42%	6.73%	100%	11.43%	51.43%	8.57%	28.57%	100%	100%
	11.59%	43.88%	3.60%	10.79%	5.04%		2.88%	12.95%	2.16%	7.19%		
						74.82%					25.18%	

Tabla 8. Distribuciones por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría, tipo II mimético, tipo III invertido, tipo IV con incipiente variación y tipo V fugaz, con el Total de simples y el Total de combinados por sesión en las columnas contiguas correspondientes. En la fila Total se presentan los totales de los eventos observados en todo el período estudiado de las formas simples y combinadas de cada tipo de antecedente del JFV, según como se señala en la columna correspondiente. En la columna derecha se muestra el Total acumulado por sesión de las formas simples y combinadas de antecedente del JFV. En la fila % se presentan, de arriba a abajo: (i) los porcentajes de cada tipo de antecedente del JFV sobre el Total de simples y sobre el Total de combinados, según corresponda; (ii) los porcentajes del total de todos los tipos de antecedentes del JFV simples y el total correspondiente de combinados, sobre el Total acumulado de las formas simples y combinadas de antecedente del JFV observadas en todo el período; y (iii) los porcentajes del total de antecedentes del JFV simples y el total de combinados sobre el Total acumulado.

Sesión	Ant.JFV Tipo I simple	Ant.JFV Tipo I combinado...			Total simple y combinado
		...c/ J. Smotor	...c/ J. funcional	TOTAL	
S1	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0
S3	3	0	0	0	3
S4	0	0	0	0	0
S5	0	1	0	1	1
S6	1	0	0	0	1
S7	4	0	0	0	4
S8	1	0	0	0	1
S9	1	0	1	1	2
S10	1	0	0	0	1
S11	1	0	0	0	1
S12	3	0	0	0	3
S13	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0
S17	0	0	0	0	0
S18	0	1	0	1	1
S19	0	0	0	0	0
S20	0	0	0	0	0
S21	0	0	1	1	1
S22	0	0	0	0	0
S23	0	0	0	0	0
S24	0	0	0	0	0
S25	0	0	0	0	0
S26	1	0	0	0	1
S27	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0
Total	16	2	2	4	20
%	-	50%	50%	100%	-
	80%	-	-	20%	100%

Tabla 9. Distribución de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo I y las formas combinadas con juego sensoriomotor y con juego funcional. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo I. En la fila Total, se muestra los totales de las formas simples y se cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo I observadas en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) los porcentajes de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo I, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total de los antecedentes del JFV tipo I combinado; y (ii) los porcentajes de antecedentes del JFV tipo I simple y de antecedentes del JFV tipo I combinado sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas.

Sesión	Ant.JFV Tipo II simple	Ant.JFV Tipo II combinado...				Total simples y combinados
		...c/ J. Smotor	...c/ J. funcional	...c/ J. de ficción	TOTAL	
S1	4	5	0	0	5	9
S2	6	0	0	0	0	6
S3	5	1	0	0	1	6
S4	9	1	1	0	2	11
S5	5	3	0	0	3	8
S6	1	1	0	0	1	2
S7	6	0	0	0	0	6
S8	3	1	0	0	1	4
S9	3	0	0	0	0	3
S10	2	1	0	0	1	3
S11	5	0	0	0	0	5
S12	0	0	0	0	0	0
S13	1	0	1	0	1	2
S14	2	0	1	0	1	3
S15	2	0	0	0	0	2
S16	3	0	0	0	0	3
S17	1	0	0	1	1	2
S18	0	0	0	0	0	0
S19	2	0	0	1	1	3
S20	0	0	0	0	0	0
S21	0	0	0	0	0	0
S22	0	0	0	0	0	0
S23	0	0	0	0	0	0
S24	1	0	0	0	0	1
S25	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0	0
S27	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0
Total	61	13	3	2	18	79
%	-	72.22%	16.7%	11.1%	100%	-
	77.22%	-	-	-	22.78%	100%

Tabla 10. Distribución de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo II y las formas combinadas con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo II. En la fila Total, se muestra los totales de las formas simples y de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo II observadas en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) los porcentajes de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo II, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total de los antecedentes del JFV tipo II combinado; y (ii) los porcentajes de antecedentes del JFV tipo II simple y de antecedentes del JFV tipo II combinado sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas.

Sesión	Antec. JFV Tipo IV Simple	Antec. JFV Tipo IV combinado...			Total
		...c/ J. Smotor	...c/ J. funcional	Total	
S1	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0
S4	1	0	0	0	1
S5	1	0	0	0	1
S6	0	0	0	0	0
S7	3	0	0	0	3
S8	0	0	0	0	0
S9	0	0	0	0	0
S10	1	1	0	1	2
S11	2	1	0	1	3
S12	2	0	0	0	2
S13	2	0	0	0	2
S14	1	0	0	0	1
S15	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0
S17	1	0	0	0	1
S18	1	0	0	0	1
S19	0	0	0	0	0
S20	0	0	0	0	0
S21	0	0	1	1	1
S22	0	0	0	0	0
S23	0	0	0	0	0
S24	0	0	0	0	0
S25	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0
S27	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0
Total	15	2	1	3	18
%	-	66.67%	33.33%	100%	-
	83.33%	-	-	16.67%	100%

Tabla 11. Distribución de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo IV y las formas combinadas con juego sensoriomotor y con juego funcional. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo IV. En la fila Total, se muestra los totales de las formas simples y de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo IV observadas en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) los porcentajes de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo IV, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total de los antecedentes del JFV tipo IV combinado; y (ii) los porcentajes de antecedentes del JFV tipo IV simple y de antecedentes del JFV tipo IV combinado sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas.

Sesión	Tipo V Simple	Antec. JFV tipo V combinado...			Total acumulado
		...c/ J. funcional	...c/ J. ficción	Total	
S1	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0
S4	0	0	0	0	0
S5	1	0	0	0	1
S6	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0
S8	0	0	0	0	0
S9	0	0	0	0	0
S10	0	0	0	0	0
S11	0	1	0	1	1
S12	2	0	0	0	2
S13	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0
S17	0	0	0	0	0
S18	1	0	0	0	1
S19	0	0	2	2	2
S20	1	0	0	0	1
S21	0	1	0	1	1
S22	0	0	0	0	0
S23	0	1	0	1	1
S24	2	0	0	0	2
S25	0	0	0	0	0
S26	0	1	0	1	1
S27	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0
Total	7	4	2	6	13
%	-	66.67%	33.33%	100%	-
		30.77%	15.38%		
	53.85%			46.15%	100%

Tabla 12. Distribución de los eventos de las formas simples de antecedentes del JFV tipo V y las formas combinadas con juego funcional y con juego de ficción. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de las formas simples y combinadas de antecedentes del JFV tipo V. En la fila Total, se muestra los totales de las formas simples y de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo V observadas en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) los porcentajes de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo V, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total de los antecedentes del JFV tipo V combinado; y (ii) los porcentajes de antecedentes del JFV tipo V simple y de antecedentes del JFV tipo V combinado sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas.

Sesión	J. funcional simple			J. funcional combinado			Total aislado simple y combinado	Total en escenas simple y combinado	Total acumulado
	J. Funcional aislado	J. Funcional en escenas	Total de simples	J. Funcional aislado combinado	J. Funcional en escenas combinado	Total de combinados			
S1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S3	1	0	1	0	0	0	1	0	1
S4	2	0	2	1	0	1	3	0	3
S5	1	0	1	0	0	0	1	0	1
S6	1	1	2	1	0	1	2	1	3
S7	6	5	11	0	0	0	6	5	11
S8	2	4	6	0	0	0	2	4	6
S9	1	3	4	1	0	1	2	3	5
S10	2	1	3	1	0	1	3	1	4
S11	3	3	6	1	1	2	4	4	8
S12	3	1	4	0	1	1	3	2	5
S13	2	8	10	1	1	2	3	9	12
S14	2	3	5	0	1	1	2	4	6
S15	2	7	9	0	0	0	2	7	9
S16	0	1	1	0	0	0	0	1	1
S17	5	5	10	1	0	1	6	5	11
S18	0	7	7	0	0	0	0	7	7
S19	1	3	4	0	1	1	1	4	5
S20	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S21	1	2	3	4	1	5	5	3	8
S22	0	0	0	0	2	2	0	2	2
S23	2	1	3	1	0	1	3	1	4
S24	1	0	1	1	0	1	2	0	2
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	1	0	1	1	0	1	2	0	2
S27	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	1	0	1	1	0	1
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	39	55	94	15	8	23	54	63	117
%	41.49%	58.51%	100%	65.22%	34.78%	100%			-
	33.33%	47.01%		12.82%	6.84%				100%
			80.34%			19.66%	46.15%	53.85%	

Tabla 13. Distribución por sesión de los eventos de las formas simples y combinadas de juego funcional aislado y de juego funcional en escenas, con los totales por sesión en las columnas contiguas correspondientes. En la columna derecha se muestra el Total acumulado de las formas simples y combinadas de juego funcional aislado y en escenas por sesión. En la fila Total se presentan los totales de los eventos observados en todo el período estudiado de cada forma de juego funcional, según como se señala en la columna correspondiente. En fila % se presentan, de arriba a abajo: (i) los porcentajes de juego funcional aislado y en escenas sobre el Total de simples y sobre el Total de combinados, según corresponda; (ii) los porcentajes de juego funcional aislado y en escenas, simple y combinado, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas de juego funcional observadas en todo el período; (iii) los porcentajes de juego funcional simple y de juego funcional combinado sobre el Total acumulado; y (iv) los porcentajes de juego funcional aislado y juego funcional en escenas sobre el Total acumulado.

Sesión	J. funcional c/ J. Smotor	J. funcional c/ Antec. JFV	J. funcional c/ JFV	Total
S1	0	0	0	0
S2	0	0	0	0
S3	0	0	0	0
S4	0	1	0	1
S5	0	0	0	0
S6	1	0	0	1
S7	0	0	0	0
S8	0	0	0	0
S9	0	1	0	1
S10	1	0	0	1
S11	1	1	0	2
S12	1	0	0	1
S13	1	1	0	2
S14	0	1	0	1
S15	0	0	0	0
S16	0	0	0	0
S17	0	0	1	1
S18	0	0	0	0
S19	0	0	1	1
S20	0	0	0	0
S21	0	3	2	5
S22	0	0	2	2
S23	0	1	0	1
S24	0	0	1	1
S25	0	0	0	0
S26	0	1	0	1
S27	0	0	0	0
S28	0	0	1	1
S29	0	0	0	0
S30	0	0	0	0
Total	5	10	8	23
%	21.74%	43.48%	34.78%	100%

Tabla 14. Distribución de los eventos de las formas combinadas de juego funcional: juego sensoriomotor, con antecedente del JFV. En la columna derecha se presenta el Total por sesión de formas combinadas de juego funcional. En la fila % se presentan los porcentajes de cada tipo de juego funcional combinado sobre el total de formas combinadas de juego funcional.

Sesión	J. Smotor c/ J. funcional aislado	J. Smotor c/ J. Funcional en escenas	TOTAL J. Smotor c/ J. funcional
S1	0	0	0
S2	0	0	0
S3	0	0	0
S4	0	0	0
S5	0	0	0
S6	1	0	1
S7	0	0	0
S8	0	0	0
S9	0	0	0
S10	1	0	1
S11	0	1	1
S12	0	1	1
S13	0	1	1
S14	0	0	0
S15	0	0	0
S16	0	0	0
S17	0	0	0
S18	0	0	0
S19	0	0	0
S20	0	0	0
S21	0	0	0
S22	0	0	0
S23	0	0	0
S24	0	0	0
S25	0	0	0
S26	0	0	0
S27	0	0	0
S28	0	0	0
S29	0	0	0
S30	0	0	0
Total	2	3	5
%	40%	60%	100%

Tabla 15. Distribución de los eventos de juego sensoriomotor combinado con juego funcional aislado y de juego sensoriomotor combinado con juego funcional en escenas por sesión. En la columna derecha se presenta la distribución del Total acumulado de juego sensoriomotor combinado con juego funcional por sesión. En la fila Total se muestran los totales de eventos observados en todo el período estudiado. En la fila % se presentan los porcentajes sobre el Total acumulado.

Sesión	J. funcional aislado c/...					J. funcional escenas c/ tipo II	Total acumulado J. funcional c/ Antec. JFV
	...c/ Antec.JFV tipo I	...c/ Antec.JFV tipo II	...c/ Antec.JFV tipo IV	...c/ Antec.JFV tipo V	Total J. funcional aislado c/ Antec.JFV		
S1	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0	0	0
S4	0	1	0	0	1	0	1
S5	0	0	0	0	0	0	0
S6	0	0	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0	0	0
S8	0	0	0	0	0	0	0
S9	1	0	0	0	1	0	1
S10	0	0	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	1	1	0	1
S12	0	0	0	0	0	0	0
S13	0	1	0	0	1	0	1
S14	0	0	0	0	0	1	1
S15	0	0	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0	0	0
S17	0	0	0	0	0	0	0
S18	0	0	0	0	0	0	0
S19	0	0	0	0	0	0	0
S20	0	0	0	0	0	0	0
S21	1	0	1	1	3	0	3
S22	0	0	0	0	0	0	0
S23	0	0	0	1	1	0	1
S24	0	0	0	0	0	0	0
S25	0	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	1	1	0	1
S27	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0
Total	2	2	1	4	9	1	10
%	22.22%	22.22%	11.11%	44.44%	100%	-	-
	20%	20%	10%	40%		10%	100%
					90%	10%	100%

Tabla 16. Distribución de los eventos de juego funcional aislado combinado con cada tipo de antecedente del JFV, con el Total por sesión en la columna contigua correspondiente, y de juego funcional en escenas combinado con antecedentes del JFV tipo II. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de eventos de juego funcional aislado y en escenas combinado con todos los tipos de antecedentes del JFV. En la fila Total se presentan los totales de los eventos observados en todo el período estudiado de cada forma de juego funcional aislado y en escenas combinado cada tipo de antecedente del JFV, según como se señala en la columna correspondiente. En fila % se presentan, de arriba a abajo: (i) los porcentajes de juego funcional aislado combinado con cada tipo de antecedente del JFV sobre el Total de juego funcional aislado combinado con antecedentes del JFV; (ii) los porcentajes de juego funcional aislado y en escenas combinado con cada tipo de antecedente del JFV, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total acumulado de juego funcional aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV; y (iii) los porcentajes del total de juego funcional aislado y de juego funcional en escenas combinados con antecedentes del JFV sobre el Total acumulado antedicho.

Sesión	J. funcional en escenas combinado...			J. funcional aislado combinado c/ JFV improvisado	Total acumulado J. funcional y JFV
	...c/ JFV improvisado	...c/ JFV ritualizado	Total J. funcional en escenas c/ JFV		
S1	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0
S4	0	0	0	0	0
S5	0	0	0	0	0
S6	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0
S8	0	0	0	0	0
S9	0	0	0	0	0
S10	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	0	0
S12	0	0	0	0	0
S13	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0
S17	0	0	0	1	1
S18	0	0	0	0	0
S19	0	1	1	0	1
S20	0	0	0	0	0
S21	1	0	1	1	2
S22	2	0	2	0	2
S23	0	0	0	0	0
S24	0	0	0	1	1
S25	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0
S27	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	1	1
S29	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0
Total	3	1	4	4	8
%	75%	25%	100%		-
	37.5%	12.5%			100%
			50%	50%	

Tabla 17. Distribución de los eventos de juego funcional aislado combinado con JFV improvisado y de juego funcional en escenas combinado con JFV improvisado y ritualizado, con el Total por sesión en la columna contigua correspondiente. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de eventos de juego funcional aislado y en escenas combinado con JFV improvisado y ritualizado. En la fila Total se presentan los totales de los eventos observados en todo el período estudiado de cada forma combinada de juego, según como se señala en la columna correspondiente. En fila % se presentan, de arriba a abajo: (i) los porcentajes de juego funcional en escenas combinado con JFV improvisado y con JFV ritualizado, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total de juego funcional en escenas combinado con JFV; (ii) los porcentajes de juego funcional aislado y de juego funcional en escenas combinado con JFV improvisado y con JFV ritualizado, sobre el Total acumulado de eventos juego funcional aislado y en escenas combinado con JFV; y (iii) los porcentajes del total de juego funcional aislado y de juego funcional en escenas combinados con JFV sobre el Total acumulado antedicho.

Sesión	J. ficción simple			J. ficción combinado			TOTAL aislado simple y comb.	TOTAL en escenas simple y comb.	TOTAL Acumulado J. ficción simple y comb.
	...aislado	...en escenas	TOTAL J. ficción simple	...aislado comb.	...en escenas comb.	TOTAL J. ficción comb.			
S1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S8	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S12	1	0	1	0	0	0	1	0	1
S13	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S16	2	1	3	0	0	0	2	1	3
S17	0	1	1	1	0	1	1	1	2
S18	1	4	5	0	0	0	1	4	5
S19	2	2	4	3	2	5	5	4	9
S20	0	3	3	0	2	2	0	5	5
S21	0	1	1	0	2	2	0	3	3
S22	0	5	5	0	3	3	0	8	8
S23	5	0	5	0	4	4	5	4	9
S24	0	5	5	0	2	2	0	7	7
S25	0	5	5	0	0	0	0	5	5
S26	1	3	4	0	1	1	1	4	5
S27	0	2	2	0	1	1	0	3	3
S28	1	2	3	0	2	2	1	4	5
S29	0	3	3	0	3	3	0	6	6
S30	0	1	1	0	4	4	0	5	5
Total	13	38	51	4	26	30	17	64	81
%	25.49%	74.51%	100.00%	13.33%	86.67%	100.00%			-
	16.05%	46.91%		4.94%	32.10%				
			62.96%			37.04%			100.00%
							20.99%	79.01%	

Tabla 18. Distribución por sesión de los eventos de las formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y de juego de ficción en escenas, con los totales por sesión en las columnas contiguas correspondientes. En la columna derecha se muestra el Total acumulado de las formas simples y combinadas de juego de ficción aislado y en escenas por sesión. En la fila Total se presentan los totales de los eventos observados en todo el período estudiado de cada forma de juego de ficción, según como se señala en la columna correspondiente. En fila % se presentan, de arriba a abajo: (i) los porcentajes de juego de ficción aislado y en escenas, simple y combinado, sobre el Total de simples y sobre el Total de combinados, según corresponda; (ii) los porcentajes de juego de ficción aislado y en escenas, simple y combinado, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas de juego de ficción observadas en todo el período; (iii) los porcentajes de juego de ficción simple y de juego de ficción combinado sobre el Total acumulado; y (iv) los porcentajes de juego de ficción aislado y de juego de ficción en escenas sobre el Total acumulado.

Sesión	J. ficción combinado con Antec.JFV					J. ficción combinado c/ JFV			TOTAL Acumulado J. ficción comb.
	J. Ficción aislado c/ Antec.JFV Tipo II	J. ficción aislado c/ Antec.JFV Tipo V	TOTAL J. ficción aislado c/ Antec. JFV	J. ficción en escena c/ Antec.JFV Tipo V	TOTAL J. ficción c/ Antec. JFV	J. ficción escena c/ JFV ritualizado	J. ficción escena c/ JFV improvisado	TOTAL J. ficción c/ JFV	
S1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S8	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S13	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S17	1	0	1	0	1	0	0	0	1
S18	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S19	1	2	3	0	3	2	0	1	5
S20	0	0	0	0	0	2	0	2	2
S21	0	0	0	0	0	2	0	2	2
S22	0	0	0	0	0	3	0	3	3
S23	0	0	0	1	1	1	2	4	4
S24	0	0	0	0	0	2	0	2	2
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0	1	0	1	1
S27	0	0	0	0	0	1	0	1	1
S28	0	0	0	0	0	2	0	2	2
S29	0	0	0	0	0	2	1	3	3
S30	0	0	0	0	0	2	2	4	4
Total	2	2	4	1	5	20	5	25	30
%	50%	50%	100%	-	-	-	-	-	-
	40%	40%		20%	100%	80%	20%	100%	
	6.67%	6.67%		3.33%		66.67%	16.67%		100%
					16.67%			83.33%	

Tabla 19. Distribución por sesión de los eventos de las formas combinadas de juego de ficción aislado y en escenas con antecedentes del JFV y con JFV improvisado y ritualizado, tal como se indica en cada columna, con los totales en las columnas contiguas correspondientes. En la columna derecha se presenta el Total acumulado por sesión de las formas combinadas de juego funcional aislado y en escenas con antecedentes del JFV y con JFV. En la fila Total se presentan los totales de los eventos observados en todo el período estudiado de cada forma de juego de ficción, según como se señala en la columna correspondiente. En fila % se presentan, de arriba a abajo: (i) los porcentajes de juego de ficción aislado combinado con cada tipo de antecedentes del JFV sobre el Total de eventos de juego de ficción aislado combinado de antecedentes del JFV; (ii) los porcentajes de juego de ficción aislado y en escenas combinado con cada tipo de antecedentes del JFV sobre el Total de juego de ficción combinado con antecedentes del JFV, y de juego de ficción en escenas combinado con JFV improvisado y ritualizado sobre el Total de juego de ficción combinado con JFV, según como se señala en la columna correspondiente; (iii) los porcentajes de cada forma de juego de ficción combinado sobre el Total acumulado de juego de ficción aislado y en escenas combinado con antecedentes del JFV y con JFV; y (iv) los porcentajes de juego ficción combinado con antecedentes del JFV y de juego de ficción combinado con JFV sobre el antedicho Total acumulado.

Sesión	JSTemp.	JSMotor	Ant.JFV	JSMotor c/ Antec.JFV	OFIL	J.func. aislado	J. funcional c/ Ant.JFV	J.func. en escenas	JSMotor c/J. funcional	JSMotor c/JFV improv.	JFV improv.	J. ficción aislado	JFV ritual.	J. ficción en escenas	J. Funcional c/JFV	J. ficción c/ Ant.JFV	J. ficción c/JFV ritual.	J. ficción c/JFV improv.	Total formas simples	Total formas comb.	Total acumulado
S1	17.072	187.238	135.396	316.215	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	339.706	316.215	655.921
S2	0	256.075	170.828	0	235.455	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	426.903	0	662.358
S3	105.956	171.797	292.435	42.455	19.243	29.546	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	599.734	42.455	661.432
S4	151.926	172.558	296.625	87.454	92.301	47.272	287	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	668.381	374.454	1135.136
S5	45.951	349.082	191.189	383.54	12.999	57.739	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	643.961	383.54	1040.5
S6	0	307.982	47.428	251.481	0	17.684	0	133.299	112.852	0	0	0	0	0	0	0	0	0	506.393	364.333	870.726
S7	87.128	22.728	508.688	0	149.82	85.045	0	175.698	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	879.287	0	1029.107
S8	0	364.009	57.022	127.454	16.735	53.637	0	262.164	0	119.194	0	0	0	0	0	0	0	0	736.832	246.648	1000.215
S9	69.585	211.166	204.618	0	94.372	38.857	75.272	377.775	0	71.94	0	0	0	0	0	0	0	0	902.001	147.212	1143.585
S10	35.489	84.553	243.866	105.909	177.329	96.122	0	161	99.001	0	0	0	0	0	0	0	0	0	621.03	204.91	1003.269
S11	0	227.918	264.889	48.819	0	106.169	96	139.89	112.249	0	74.489	0	0	0	0	0	0	0	813.355	257.068	1070.423
S12	0	408.277	261.626	0	52.667	68.679	0	14.273	80.545	70.091	44.946	27.909	0	0	0	0	0	0	825.71	150.636	1029.013
S13	67.521	0	163.702	0	5.048	40.004	25.091	609.194	128.156	0	35.536	0	0	0	0	0	0	0	915.957	153.247	1074.252
S14	16.88	404.744	62.193	0	0	17.17	129.197	409.447	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	910.434	129.197	1039.631
S15	11	0	119.818	0	4.839	27.593	0	505.384	0	0	64.091	0	308.546	0	0	0	0	0	1036.432	0	1041.271
S16	0	86.675	84.992	0	0	0	0	179.523	0	0	227.395	37.434	0	348.438	0	0	0	0	964.457	0	964.457
S17	0	49.916	77.517	0	0	128.55	0	295.929	0	0	0	0	0	84.444	122.181	123.8	0	0	636.356	245.981	882.337
S18	0	0	55.231	82.467	29.516	0	0	501.39	0	0	117.071	105.023	0	205.067	0	0	0	0	983.782	82.467	1095.765
S19	0	74.668	67.871	0	0	28.637	0	161.364	0	0	0	29.337	0	79.688	109.363	180.021	391.639	0	441.565	681.023	1122.588
S20	0	0	11.727	0	0	0	0	0	0	0	63.455	0	178.911	264.307	0	0	597.488	0	518.4	597.488	1115.888
S21	0	0	0	0	0	7.819	135.507	43.546	0	0	66.306	0	0	15.724	304.364	0	601.364	0	133.395	1041.235	1174.63
S22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	584.269	199.109	0	257.838	0	584.269	456.947	1041.216
S23	0	29.363	52.692	0	0	115.752	17.8	141.493	0	0	91.022	222.636	0	0	0	65.763	135.851	211.246	652.958	430.66	1083.618
S24	0	0	60.135	0	0	28.546	0	0	0	0	34.685	0	31.858	568.778	142.329	0	247.227	0	724.002	389.556	1113.558
S25	0	0	0	0	216.877	0	0	0	0	0	0	0	0	935.339	0	0	0	0	935.339	0	1152.216
S26	0	0	51.741	0	237.696	25.909	18.858	0	0	0	61.018	21.728	0	333.636	0	0	344.798	0	494.032	363.656	1095.384
S27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	26.788	0	254.112	664.71	0	0	257.577	0	945.61	257.577	1203.187
S28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	55.181	24.727	0	330.727	83	0	625.909	0	410.635	708.909	1119.544
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	35.291	0	126.318	569.728	0	0	432.014	26.007	731.337	458.021	1189.358
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	609.705	0	0	388.91	181.816	633.705	570.726	1204.431
☒	38.032	37.875	35.826	85.047	31.365	26.434	78.472	73.612	106.561	87.075	48.632	36.061	112.468	151.204	120.043	73.916	214.031	83.814	-	-	-
Σ	608.508	3408.749	3482.229	1445.794	1344.897	1020.730	784.725	4111.369	532.803	261.225	1021.274	468.794	899.745	5594.560	960.346	369.584	4280.615	419.069	20615.958	9054.161	31015.016
%	1.96%	10.99%	11.23%	4.66%	4.34%	3.29%	2.53%	13.26%	1.72%	0.84%	3.29%	1.51%	2.90%	18.04%	3.10%	1.19%	13.80%	1.35%			100%
					4.34%														66.47%	29.19%	

Tabla 20. Duraciones acumuladas por sesión, en milisegundos, de todos los eventos de cada categoría de juego observada en el período estudiado. En las últimas tres columnas de la derecha se presentan, de izquierda a derecha: (i) el Total de las duraciones de todas las formas simples de juego por sesión; (ii) el Total de las duraciones de las formas combinadas de juego por sesión; y (iii) el Total acumulado de las duraciones de las formas simples, combinadas y de otros formatos de interacción lúdica por sesión. En la fila \bar{x} se presenta el promedio de duración de los eventos de cada categoría de juego observada. En la fila Σ se presentan los totales de las duraciones de todos los eventos de cada categoría de juego observada, como se señala en la columna correspondiente. En la fila % se muestra, de arriba abajo: (i) los porcentajes de la duración total de cada categoría de juego sobre el Total acumulado en todo el período observado de las duraciones de las formas simples, combinadas y de otros formatos de interacción lúdica; y (ii) los porcentajes de la duración de todas las formas simples, de todas las formas combinadas y de todos los eventos de otros formatos lúdicos de interacción, según se señala en la columna correspondiente, sobre el Total acumulado antedicho.

Sesión	J Smotor	
	Σ	\bar{x}
S1	187.238	31.206
S2	256.075	32.009
S3	171.797	21.475
S4	172.558	24.651
S5	349.082	49.869
S6	307.982	51.330
S7	22.728	11.364
S8	364.009	40.445
S9	211.166	70.389
S10	84.553	16.911
1er tercio	2127.188	34.872
S11	227.918	37.986
S12	408.277	51.035
S13	0	0
S14	404.744	67.457
S15	0	0.000
S16	86.675	43.338
S17	49.916	16.639
S18	0	0
S19	74.668	24.889
S20	0	0
2do tercio	1252.198	44.721
S21	0	0
S22	0	0
S23	29.363	29.363
S24	0	0
S25	0	0
S26	0	0
S27	0	0
S28	0	0
S29	0	0
S30	0	0
3er tercio	29.363	29.363
S1-S30	3408.749	37.875

Tabla 21. Duración total y duración promedio de los eventos de las formas simples de juego sensoriomotor. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total de todos los eventos y la duración promedio de los eventos de juego sensoriomotor, por tercio del período estudiado, según corresponda. En la fila S1-S30 se muestra el total de duración de todos los eventos de juego sensoriomotor y el promedio de duración de los eventos de juego sensoriomotor en todo el período estudiado, respectivamente.

Sesión	J. Smotor c/ antec.JFV				J. SMotor c/ j. funcional	JSmotor c/ JFV improv.	Total J. Smotor combin.
	J. Smotor c/ tipo I	J. Smotor c/ tipo II	J. Smotor c/ tipo IV	Total J. SMotor c/ Antec.JFV			
S1	0	316.215	0	316.215	0	0	316.215
S2	0	0	0	0	0	0	0
S3	0	42.455	0	42.455	0	0	42.455
S4	0	87.454	0	87.454	0	0	87.454
S5	41.099	342.441	0	383.54	0	0	383.54
S6	0	251.481	0	251.481	112.852	0	364.333
S7	0	0	0	0	0	0	0
S8	0	127.454	0	127.454	0	119.194	246.648
S9	0	0	0	0	0	71.94	71.94
S10	0	46	59.909	105.909	99.001	0	204.91
Σ 1er tercio	41.099	1213.5	59.909	1314.508	211.853	191.134	1717.495
̄X 1er tercio	41.099	93.346	59.909	87.634	105.9265	95.567	90.394
S11	0	0	48.819	48.819	112.249	0	161.068
S12	0	0	0	0	80.545	70.091	150.636
S13	0	0	0	0	128.156	0	128.156
S14	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0	0	0
S17	0	0	0	0	0	0	0
S18	82.467	0	0	82.467	0	0	82.467
S19	0	0	0	0	0	0	0
S20	0	0	0	0	0	0	0
Σ 2do tercio	82.467	0	48.819	131.286	320.95	70.091	522.327
̄X 2do tercio	82.467	0	48.819	65.643	106.983	70.091	87.054
3er tercio	0	0	0	0	0	0	0
̄X S1-S30	61.783	93.346	54.364	85.047	106.561	87.075	89.593
Σ S1-S30	123.566	1213.5	108.728	1445.794	532.803	261.225	2239.822
%	8.55%	83.93%	7.52%	100.00%			
				64.55%	23.79%	11.66%	100%

Tabla 22. Duración de los eventos de las formas combinadas de juego sensoriomotor por sesión. En las filas Σ 1er tercio, Σ 2do tercio y Σ 3er tercio se muestra la suma de la duración de todos los eventos de cada tipo de juego sensoriomotor combinado del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En las filas \bar{X} 1er tercio, \bar{X} 2do tercio y \bar{X} 3er tercio se muestra la duración promedio de los eventos de cada tipo de juego sensoriomotor combinado del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En la fila \bar{X} S1-S30 el promedio de duración de cada forma combinada de juego sensoriomotor en todo el período estudiado. En la fila Σ S1-S30 se muestra el total acumulado de duración de cada forma combinada de juego sensoriomotor en todo el período estudiado. En la fila % se muestra, de arriba abajo, (i) el porcentaje de del total de duración de cada tipo de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV sobre el total de duración de juego sensoriomotor combinado con antecedentes del JFV en todo el período estudiado y (ii) el porcentaje de la duración de cada tipo combinado de juego sensoriomotor de todo el período estudiado sobre el total de duración de juego sensoriomotor combinado.

Sesión	JST	
	Σ	\bar{X}
S1	17.072	17.072
S2	0	0
S3	105.956	35.3186667
S4	151.926	151.926
S5	45.951	45.951
S6	0	0
S7	87.128	29.0426667
S8	0	0
S9	69.585	34.7925
S10	35.489	17.7445
1er tercio	513.107	39.4697692
S11	0	0
S12	0	0
S13	67.521	67.521
S14	16.88	16.88
S15	11	11
S16	0	0
S17	0	0
S18	0	0
S19	0	0
S20	0	0
2do tercio	95.401	31.8003333
3er tercio	0	0
Total	608.508	38.032

Tabla 23. Duración total y duración promedio de los eventos de juego social temprano. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total de todos los eventos y la duración promedio de los eventos de juego social temprano, por tercio del período estudiado, según corresponda. En la fila Total se muestra el total acumulado de duración y el promedio de duración de los eventos de juego social temprano en todo el período estudiado.

Sesión	JFV improv. c/ J. Smotor		JFV						JFV c/ J. funcional						JFV c/ J. ficción en escenas						Total JFV combin.	Total acumulado simple y combin.	
			improvisado		ritualizado		Total		improvisado		ritualizado		Total JFV c/ J. Funcional		ritualizado		improvisado		Total JFV J. c/ ficción en escena				
	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	
...	
S6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S8	119.194	119.19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	119.194	119.194
S9	71.94	71.94	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	71.94	71.94
S10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1er tercio	191.134	95.567	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	191.134	191.134
S11	0	0	74.489	74.489	0	0	74.489	74.489	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	74.489
S12	70.091	70.091	44.946	44.946	0	0	44.946	44.946	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	70.091	115.037
S13	0	0	35.536	35.536	0	0	35.536	35.536	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	35.536
S14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	64.091	64.091	308.546	308.546	372.637	186.319	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	372.637
S16	0	0	227.4	75.798	0	0	227.395	75.798	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	227.395
S17	0	0	0	0	0	0	0	0	122.181	122.181	0	0	122.181	122.181	0	0	0	0	0	0	0	122.181	122.181
S18	0	0	117.07	58.536	0	0	117.071	58.536	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	117.071
S19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	109.363	109.363	109.363	109.363	391.639	195.82	0	0	391.639	195.82	501.002	501.002	
S20	0	0	63.455	63.455	178.911	89.456	242.366	80.789	0	0	0	0	0	0	597.488	298.744	0	0	597.488	298.744	597.488	839.854	
2do tercio	70.091	70.091	626.98	62.698	487.457	162.486	1114.44	85.726	122.181	122.181	109.363	109.363	231.544	115.772	989.127	247.282	0	0	989.127	247.282	1290.76	2405.202	
S21	0	0	66.306	33.153	0	0	66.306	33.153	304.364	152.182	0	0	304.364	152.182	601.364	300.682	0	0	601.364	300.682	905.728	972.034	
S22	0	0	0	0	0	0	0	0	199.109	99.5545	0	0	199.109	99.5545	257.838	85.946	0	0	257.838	85.946	456.947	456.947	
S23	0	0	91.022	45.511	0	0	91.022	45.511	0	0	0	0	0	0	135.851	135.851	211.25	105.623	347.097	115.699	347.097	438.119	
S24	0	0	34.685	34.685	31.858	31.858	66.543	33.272	142.329	142.329	0	0	142.329	142.329	247.227	123.614	0	0	247.227	123.614	389.556	456.099	
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	61.018	30.509	0	0	61.018	30.509	0	0	0	0	0	0	344.798	344.798	0	0	344.798	344.798	344.798	405.816	
S27	0	0	26.788	26.788	254.112	84.704	280.9	70.225	0	0	0	0	0	0	257.577	257.577	0	0	257.577	257.577	257.577	538.477	
S28	0	0	55.181	55.181	0	0	55.181	55.181	83	83	0	0	83	83	625.909	312.955	0	0	625.909	312.955	708.909	764.09	
S29	0	0	35.291	35.291	126.318	126.318	161.609	80.805	0	0	0	0	0	0	432.014	216.007	26.007	26.007	458.021	152.674	458.021	619.63	
S30	0	0	24	24	0	0	24	24	0	0	0	0	0	0	388.91	194.455	181.82	90.908	570.726	142.682	570.726	594.726	
3er tercio	0	0	394.29	35.845	412.288	82.458	806.579	55.29	728.802	121.467	0	0	728.802	121.467	3291.49	205.718	419.07	83.814	3710.56	176.693	4439.36	5245.938	
S1-S30	261.225	87.075	1021.3	48.632	899.745	112.468	1921.02	66.242	850.983	121.569	109.363	109.363	960.346	120.043	4280.62	214.031	419.07	83.814	4699.68	187.987	5921.26	7842.274	
%	-	-	53.16%	-	46.84%	-	100%	-	88.61%	-	-	-	100%	-	91.08%	-	8.92%	-	100%	-	-	-	
	4.41%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16.22%	-	-	-	-	-	79.36%	-	100.00%	-	
	3.33%	-	-	-	-	-	24.50%	-	-	-	-	-	12.24%	-	-	-	-	-	59.93%	-	-	-	
							24.50%														75.50%	100%	

Tabla 24. Duración por sesión de los eventos de las formas simples de JFV improvisado y ritualizado y de sus formas combinadas con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción. En las columnas Σ se muestra la suma de la duración de todos los eventos de cada forma de JFV. En las columnas \bar{X} se muestra el promedio de las duraciones de los eventos de cada forma de JFV por sesión. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total y la duración promedio, según corresponda, de los eventos de las formas simples y combinadas de JFV, por tercio del período estudiado. En la fila Total se muestra el total acumulado de duración y el promedio de duración de los eventos de juego social temprano en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) el porcentaje de duración del Total de JFV ritualizado y JFV improvisado sobre el total de cada forma simple y combinada de JFV, según se señala en las columnas correspondientes; (ii) el porcentaje de cada forma combinada de JFV sobre el total de duración de las formas combinadas de JFV; (iii) el porcentaje de duración del Total de cada formas simple y combinada de JFV sobre el Total acumulado de duración de los eventos de JFV simple y combinado; y (iv) el porcentaje del Total de duración de las formas simples de JFV y del Total de formas combinadas de JFV sobre el Total acumulado antedicho.

Sesión	Antec.JFV simple										Σ Total Antec.JFV simple	Σ Total Antec.JFV combin.	Σ Total acumulado Antec. JFV
	Tipo I		Tipo II		Tipo III		Tipo IV		Tipo V				
	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}			
S1	0	0	135.396	33.849	0	0	0	0	0	0	135.396	316.215	451.611
S2	0	0	170.828	28.471	0	0	0	0	0	0	170.828	0	170.828
S3	117.281	44.73	175.154	35.031	0	0	0	0	0	0	292.435	42.455	334.89
S4	0	0	269.326	55.122	0	0	27.299	27.299	0	0	296.625	374.454	671.079
S5	0	0	96.455	19.291	31.216	31.216	17.768	17.768	45.75	45.75	191.189	383.54	574.729
S6	28.363	28.363	19.065	19.065	0	0	0	0	0	0	47.428	251.481	298.909
S7	153.138	38.285	176.039	29.34	37.205	37.205	142.306	47.435	0	0	508.688	0	508.688
S8	13.602	13.602	43.42	14.473	0	0	0	0	0	0	57.022	127.454	184.476
S9	30.167	30.167	174.451	58.15	0	0	0	0	0	0	204.618	75.272	279.89
S10	39.247	39.247	86.86	43.43	86.093	86.093	31.666	31.666	0	0	243.866	105.909	349.775
1er tercio	381.798	35.081	1346.994	35.767	154.514	51.505	219.039	36.507	45.75	45.75	2148.095	1676.78	3824.875
S11	19.857	19.857	161.827	32.365	0	0	83.205	41.603	0	0	264.889	144.819	409.708
S12	54	18	0	0	0	0	148.015	74.01	59.611	29.806	261.626	0	261.626
S13	0	0	22.542	22.542	36.646	36.646	104.514	52.257	0	0	163.702	25.091	188.793
14	0	0	36.029	18.015	0	0	26.164	26.164	0	0	62.193	129.197	191.39
S15	0	0	119.818	59.909	0	0	0	0	0	0	119.818	0	119.818
S16	0	0	84.992	28.331	0	0	0	0	0	0	84.992	0	84.992
S17	0	0	38.949	38.949	0	0	38.568	38.568	0	0	77.517	123.8	201.317
S18	0	0	0	0	0	0	23.502	23.502	31.729	31.729	55.231	82.467	137.698
S19	0	0	67.871	33.9355	0	0	0	0	0	0	67.871	180.021	247.892
S20	0	0	0	0	0	0	0	0	11.727	11.727	11.727	0	11.727
2do tercio	73.857	18.464	532.028	33.251	36.646	36.646	423.968	47.108	103.067	25.767	1169.566	685.395	1854.961
S21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	135.507	135.507
S22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S23	0	0	0	0	52.692	52.692	0	0	0	0	52.692	83.563	136.255
S24	0	0	35.369	35.369	0	0	0	0	24.766	12.383	60.135	0	60.135
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	51.741	51.741	0	0	0	0	0	0	0	0	51.741	18.858	70.599
S27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3er tercio	51.741	51.741	35.369	35.369	52.692	52.692	0	0	24.766	12.383	164.568	237.928	402.496
S1-S30	534.695	32.769	1914.391	35.101	243.852	48.77	615.708	42.867	173.583	24.798	3482.229	2600.103	6082.332
%	15.36%	-	54.98%	-	7%	-	17.68%	-	4.98%	-	100%		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	57.25%	42.75%	100%

Tabla 25. Duración por sesión de los eventos de las formas simples de cada tipo de antecedentes del JFV y del total de las formas combinadas de antecedentes del JFV. En las columnas Σ se muestra la suma de la duración de todos los eventos de cada tipo de antecedente del JFV por sesión. En las columnas \bar{X} se muestra el promedio de las duraciones de los eventos de cada tipo de antecedente del JFV por sesión. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total y la duración promedio, según corresponda, de los eventos de cada tipo de antecedente del JFV, por tercio del período estudiado. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de duración y/o el promedio de duración, según se indica en la columna correspondiente, de los eventos de antecedentes del JFV en todo el período estudiado. En la fila % se presenta, de arriba abajo, (i) el porcentaje de la duración total de las formas simples de cada tipo de antecedente del JFV sobre el total de duración de todos los eventos de formas simples de antecedentes del JFV y (ii) el porcentaje del total de duración de las formas simples y del total de las formas combinadas sobre el Total acumulado de formas imples y combinadas de antecedentes del JFV.

Sesión	Antec. JFV Tipo I		Total Antec. JFV Tipo I combin.
	...c/ J. Smotor	c/ J. funcional aislado	
...
S3	0	0	0
S4	0	0	0
S5	41.099	0	41.099
S6	0	0	0
S7	0	0	0
S8	0	0	0
S9	0	75.272	75.272
S10	0	0	0
Σ 1er tercio	41.099	75.272	116.371
\bar{X} 1er tercio	41.099	75.272	58.1855
S11	0	0	0
S12	0	0	0
S13	0	0	0
S14	0	0	0
S15	0	0	0
S16	0	0	0
S17	0	0	0
S18	82.467	0	82.467
S19	0	0	0
S20	0	0	0
Σ 2do tercio	82.467	0	82.467
\bar{X} 2do tercio	82.467	0	82.467
S21	0	33.779	33.779
S22	0	0	0
S23	0	0	0
...
Σ 3er tercio	0	33.779	33.779
\bar{X} 3er tercio	0	33.779	33.779
\bar{X} S1- S30	61.783	54.525	58.154
Σ S1-S30	123.566	109.051	232.617
%	53.12%	46.88%	100%

Tabla 26. Duración de los eventos de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo I hacia la simetría con juego sensoriomotor y con juego funcional por sesión. En las filas Σ 1er tercio, Σ 2do tercio y Σ 3er tercio se muestra la sumatoria de la duración de todos los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En las filas \bar{X} 1er tercio, \bar{X} 2do tercio y \bar{X} 3er tercio se muestra la duración promedio de los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En la fila \bar{X} S1-S30 el promedio de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo I en todo el período estudiado. En la fila Σ S1-S30 se muestra la sumatoria de la duración de cada forma combinada de antecedentes del JFV en todo el período estudiado. En la fila % se muestra el porcentaje del total de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo I sobre el total de duración de antecedentes del JFV tipo I combinados en todo el período estudiado.

Sesión	Ant.JFV Tipo II c/ JSMotor	Ant.JFV Tipo II c/ j. funcional	Ant.JFV Tipo II c/ j. ficción	Total Ant.JFV Tipo II combin.
S1	316.215	0	0	316.215
S2	0	0	0	0
S3	42.455	0	0	42.455
S4	87.454	287	0	374.454
S5	342.441	0	0	342.441
S6	251.481	0	0	251.481
S7	0	0	0	0
S8	127.454	0	0	127.454
S9	0	0	0	0
S10	46	0	0	46
Σ 1er tercio	1213.5	287	0	1500.5
\bar{X} 1er tercio	93.346	287	0	107.178
S11	0	0	0	0
S12	0	0	0	0
S13	0	25.091	0	25.091
S14	0	129.197	0	129.197
S15	0	0	0	0
S16	0	0	0	0
S17	0	0	123.8	123.8
S18	0	0	0	0
S19	0	0	149	149
S20	0	0	0	0
Σ 2do tercio	0	154.288	272.8	427.088
\bar{X} 2do tercio	0	77.144	136.4	106.772
3er tercio	0	0	0	0
\bar{X} S1-S30	93.346	147.096	136.4	107.088
Σ S1-S30	1213.5	441.288	272.8	1927.588
%	62.95%	22.90%	14.15%	100%

Tabla 27. Duración de los eventos de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo II mimético con juego sensoriomotor, con juego funcional y con juego de ficción por sesión. En las filas Σ 1er tercio, Σ 2do tercio y Σ 3er tercio se muestra la sumatoria de la duración de todos los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En las filas \bar{X} 1er tercio, \bar{X} 2do tercio y \bar{X} 3er tercio se muestra la duración promedio de los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En la fila \bar{X} S1-S30 se presenta el promedio de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo II en todo el período estudiado. En la fila Σ S1-S30 se muestra la sumatoria de la duración de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo II en todo el período estudiado. En la fila % se muestra el porcentaje del total de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo II sobre el total de duración de antecedentes del JFV tipo II combinados en todo el período estudiado.

Sesión	Ant.JFV tipo IV c/ J. Smotor	Ant.JFV tipo IV c/ j. funcional	Total Ant.JFV tipo IV combin.
...
S8	0	0	0
S9	0	0	0
S10	59.909	0	59.909
Σ 1er tercio	59.909	0	59.909
\bar{X} 1er tercio	59.909	0	59.909
S11	48.819	0	48.819
S12	0	0	0
S13	0	0	0
...
Σ 2do tercio	48.819	0	48.819
\bar{X} 2do tercio	48.819	0	48.819
S21	0	68.546	68.546
S22	0	0	0
S23	0	0	0
...
Σ 3er tercio	0	68.546	68.546
\bar{X} 3er tercio	0	68.546	68.546
\bar{X} S1-S30	54.364	68.546	59.091
Σ S1-S30	108.728	68.546	177.274
%	61.33%	38.67%	100%

Tabla 28. Duración de los eventos de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo IV con incipiente variación con juego sensoriomotor y con juego funcional por sesión. En las filas Σ 1er tercio, Σ 2do tercio y Σ 3er tercio se muestra la sumatoria de la duración de todos los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En las filas \bar{X} 1er tercio, \bar{X} 2do tercio y \bar{X} 3er tercio se muestra la duración promedio de los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En la fila \bar{X} S1-S30 se presenta el promedio de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo IV en todo el período estudiado. En la fila Σ S1-S30 se muestra la sumatoria de la duración de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo IV en todo el período estudiado. En la fila % se muestra el porcentaje del total de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo IV sobre el total de duración de antecedentes del JFV tipo IV combinados en todo el período estudiado.

Sesión	Antec.JFV tipo V c/j. funcional	Ant.JFV tipo V c/j. ficción	Total Ant.JFV tipo V combin.
1er tercio	0	0	0
S11	96	0	96
S12	0	0	0
S13	0	0	0
S14	0	0	0
S15	0	0	0
S16	0	0	0
S17	0	0	0
S18	0	0	0
S19	0	31.021	31.021
S20	0	0	0
Σ 2do tercio	96	31.021	127.021
\bar{X} 2do tercio	96	15.510	42.340
S21	33.182	0	33.182
S22	0	0	0
S23	17.8	65.763	83.563
S24	0	0	0
S25	0	0	0
S26	18.858	0	18.858
S27	0	0	0
S28	0	0	0
S29	0	0	0
S30	0	0	0
Σ 3er tercio	69.84	65.763	135.603
\bar{X} 3er tercio	23.28	65.763	45.201
\bar{X} S1-S30	41.460	32.261	37.517
Σ S1-S30	165.840	96.784	262.624
%	63.15%	36.85%	100%

Tabla 29. Duración de los eventos de las formas combinadas de antecedentes del JFV tipo V con juego funcional y juego de ficción por sesión. En las filas Σ 1er tercio, Σ 2do tercio y Σ 3er tercio se muestra la sumatoria de la duración de todos los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En las filas \bar{X} 1er tercio, \bar{X} 2do tercio y \bar{X} 3er tercio se muestra la duración promedio de los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En la fila \bar{X} S1-S30 se presenta el promedio de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo V en todo el período estudiado. En la fila Σ S1-S30 se muestra la sumatoria de la duración de cada forma combinada de antecedentes del JFV tipo V en todo el período estudiado. En la fila % se muestra el porcentaje del total de duración de cada forma combinada de antecedente del JFV tipo V sobre el total de duración de antecedentes del JFV tipo V combinados en todo el período estudiado.

Sesión	J. Funcional aislado		J. Funcional en escenas		Total Σ J. Funcional simples	Total Σ J. Funcional combinado	Total Σ acumulado simple y combin.
	Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}			
S1	0	0	0	0	0	0	0
S2	0	0	0	0	0	0	0
S3	29.546	29.546	0	0	29.546	0	29.546
S4	47.272	23.636	0	0	47.272	287	334.272
S5	57.739	57.739	0	0	57.739	0	57.739
S6	17.684	17.684	133.299	133.299	150.983	112.852	263.835
S7	85.045	15.8721667	175.698	35.1396	260.743	0	260.743
S8	53.637	26.8185	262.164	65.541	315.801	0	315.801
S9	38.857	38.857	377.775	125.925	416.632	75.272	491.904
S10	96.122	48.061	161	161	257.122	99.001	356.123
1er tercio	425.902	27.255625	1109.936	79.2811429	1535.838	574.125	2109.963
S11	106.169	35.3896667	139.89	46.63	246.059	208.249	454.308
S12	68.679	22.893	14.273	14.273	82.952	80.545	163.497
S13	40.004	20.002	609.194	76.14925	649.198	153.247	802.445
S14	17.17	8.585	409.447	136.482333	426.617	129.197	555.814
S15	27.593	13.7965	505.384	64.536625	532.977	0	532.977
S16	0	0	179.523	179.523	179.523	0	179.523
S17	128.55	25.71	295.929	59.1858	424.479	122.181	546.66
S18	0	0	501.39	71.6271429	501.39	0	501.39
S19	28.637	28.637	161.364	53.788	190.001	109.363	299.364
S20	0	0	0	0	0	0	0
2do tercio	416.802	23.1556667	2977.394	72.4949487	3233.196	802.782	4035.978
S21	7.819	7.819	43.546	21.773	51.365	439.871	491.236
S22	0	0	0	0	0	199.109	199.109
S23	115.752	57.876	141.493	141.493	257.245	17.8	275.045
S24	28.546	28.546	0	0	28.546	142.329	170.875
S25	0	0	0	0	0	0	0
S26	25.909	25.909	0	0	25.909	18.858	44.767
S27	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	83	83
S29	0	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0
3er tercio	178.026	35.6052	363.065	61.6796667	363.065	900.967	1264.032
S1-S30	1020.730	26.434	4111.369	73.612	5132.099	2277.874	7409.973
%	19.89%		80.11%		100%	-	-
					69.26%	30.74%	100%

Tabla 30. Duración por sesión de los eventos de las formas simples de juego funcional aislado y en escenas y del total de las formas combinadas de juego funcional. En las columnas Σ se muestra la suma de la duración de todos los eventos de juego funcional aislado y en escenas y del total de formas simples y del total de formas combinadas por sesión. En las columnas \bar{X} se muestra el promedio de las duraciones de los eventos de juego funcional aislado y en escenas por sesión. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total y la duración promedio, según corresponda, de los eventos de juego funcional aislado y en escenas y los totales correspondientes, por tercio del período estudiado. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de duración y/o el promedio de duración, según se indica en la columna correspondiente, de los eventos de juego funcional aislado y en escenas y de los totales de las formas simples y combinadas correspondientes, en todo el período estudiado. En la fila % se presenta, de arriba abajo, (i) el porcentaje de la duración total de las formas simples de juego funcional aislado y en escenas sobre el total de duración de todos los eventos de formas simples de juego funcional y (ii) el porcentaje del total de duración de las formas simples y del total de las formas combinadas sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas de juego funcional.

Sesión	JSM c/ j. funcional...		Total JSM c/ j. funcional	J. funcional c/ Antec.JFV							J. funcional c/ JFV					Total J. funcional combinado
	...aislado	...en escenas		Aislado c/ ant.JFV tipo I	Aislado c/ ant.JFV tipo II	Aislado c/ ant.JFV tipo IV	Aislado c/ ant.JFV tipo V	Total aislado c/ ant.JFV	en escenas c/ ant.JFV tipo II	Total J. funcional c/ Ant.JFV	en escenas c/ JFV improv.	en escenas c/ JFV ritual.	Total en escenas c/ JFV	aislado c/ JFV improv.	Total J. Funcional c/ JFV	
...	
S3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S4	0	0	0	0	287	0	0	287	0	287	0	0	0	0	0	
S5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S6	112.852	0	112.852	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S9	0	0	0	75.272	0	0	0	75.272	0	75.272	0	0	0	0	0	
S10	99.001	0	99.001	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Σ 1er tercio	211.853	0	211.853	75.272	287	0	0	362.272	0	362.272	0	0	0	0	0	
̄X 1er tercio	105.927	0	105.927	75.272	287	0	0	181.136	0	181.136	0	0	0	0	0	
S11	0	112.249	112.249	0	0	0	96	96	0	96	0	0	0	0	0	
S12	0	80.545	80.545	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S13	0	128.156	128.156	0	25.091	0	0	25.091	0	25.091	0	0	0	0	0	
S14	0	0	0	0	0	0	0	0	129.197	129.197	0	0	0	0	0	
S15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	122.181	122.181	122.181	
S18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	109.363	109.363	0	109.363	
S20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Σ 2do tercio	0	320.95	320.95	0	25.091	0	96	121.091	129.197	250.288	0	109.363	109.363	122.181	231.544	
̄X 2do tercio	0	106.983	106.983	0	25.091	0	96	25.091	129.197	83.429	0	109.363	109.363	122.181	115.772	
S21	0	0	0	33.779	0	68.546	33.182	135.507	0	135.507	228	0	228	76.364	304.364	
S22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	199.109	0	199.109	0	199.109	
S23	0	0	0	0	0	0	17.8	17.8	0	17.8	0	0	0	0	0	
S24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	142.329	142.329	
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S26	0	0	0	0	0	0	18.858	18.858	0	18.858	0	0	0	0	0	
S27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	83	83	
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Σ 3er tercio	0	0	0	33.779	0	68.546	69.84	172.165	0	172.165	427.109	0	427.109	301.693	728.802	
̄X 3er tercio	0	0	0	33.779	0	68.546	23.28	34.433	0	34.433	142.370	0	213.5545	100.564	145.760	
̄X S1-S30	105.927	106.983	106.561	54.525	156.046	68.546	41.460	93.647	129.197	78.472	142.370	109.363	134.118	105.969	120.043	
Σ S1-S30	211.853	320.950	532.803	109.051	312.091	68.546	165.840	655.528	129.197	784.725	427.109	109.363	536.472	423.874	960.346	
%	-	-	-	16.64%	47.61%	10.46%	25.30%	100%	-	-	79.61%	20.38%	100%	-	-	
	39.76%	60.24%	100%	-	-	-	-	83.54%	16.46%	100%	-	-	55.86%	44.14%	100%	
	-	-	23.39%	-	-	-	-	-	-	34.44%	-	-	-	-	42.16%	

Tabla 31. Duración por sesión de los eventos de las formas combinadas de juego funcional aislado y en escenas con juego sensoriomotor, con antecedentes del JFV y con JFV y de los totales correspondientes. En las filas Σ 1er tercio, Σ 2do tercio y Σ 3er tercio se muestra la sumatoria de la duración de todos los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En las filas \bar{X} 1er tercio, \bar{X} 2do tercio y \bar{X} 3er tercio se muestra la duración promedio de los eventos del 1er, 2do y 3er tercio, respectivamente. En la fila \bar{X} S1-S30 se presenta el promedio de duración de cada forma combinada de juego funcional en todo el período estudiado. En la fila Σ S1-S30 se muestra la sumatoria de la duración de cada forma combinada de juego funcional en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo: (i) el porcentaje del total de juego funcional combinado con cada tipo de antecedentes del JFV sobre el total de juego funcional aislado combinado con antecedentes del JFV y el porcentaje de juego funcional en escenas combinado con JFV ritualizado y con JFV improvisado sobre el total de juego funcional en escenas combinado con JFV, según se indica en la columna correspondiente (ii) el porcentaje de duración del total de juego funcional aislado y de juego funcional en escenas combinado sobre el total de cada tipo de juego funcional combinado con juego sensoriomotor, con antecedentes del JFV y con JFV y (iii) el porcentaje de cada forma combinada de juego funcional sobre el total acumulado de duración de todos los eventos de formas combinadas de juego funcional.

Sesión	J. ficción aislado		J. ficción en escenas		Total Σ J. ficción simple	Total Σ J. ficción combin.	Total Σ acumulado simple y combin.
	Σ	\bar{x}	Σ	\bar{x}			
1er tercio	0	0	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	0	0	0	0
S12	27.909	27.909	0	0	27.909	0	27.909
S13	0	0	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0	0	0
S16	37.434	18.717	348.438	348.438	385.872	0	385.872
S17	0	0	84.444	84.444	84.444	123.8	208.244
S18	105.023	105.023	205.067	51.26675	310.09	0	310.09
S19	29.337	14.6685	79.688	39.844	109.025	571.66	680.685
S20	0	0	264.307	88.1023333	264.307	597.488	861.795
2do tercio	199.703	33.283	981.944	89.268	1181.647	1292.948	2474.595
S21	0	0	15.724	15.724	15.724	601.364	617.088
S22	0	0	584.269	116.8538	584.269	257.838	842.107
S23	222.636	44.5272	0	0	222.636	412.86	635.496
S24	0	0	568.778	113.7556	568.778	247.227	816.005
S25	0	0	935.339	187.0678	935.339	0	935.339
S26	21.728	21.728	333.636	111.212	355.364	344.798	700.162
S27	0	0	664.71	332.355	664.71	257.577	922.287
S28	24.727	24.727	330.727	165.3635	355.454	625.909	981.363
S29	0	0	569.728	189.909333	569.728	458.021	1027.749
S30	0	0	609.705	609.705	609.705	570.726	1180.431
3er tercio	269.091	38.442	4612.616	177.408	4881.707	3776.32	8658.027
S1-S30	468.794	36.061	5594.560	151.204	6063.354	5069.268	11132.622
%	7.73%		92.27%		100%	-	-
					54.46%	45.53%	100%

Tabla 32. Duración por sesión de los eventos de las formas simples de juego de ficción aislado y en escenas y del total de las formas combinadas de juego de ficción. En las columnas Σ se muestra la suma de la duración de todos los eventos de juego de ficción aislado y en escenas y del total de formas simples y del total de formas combinadas por sesión. En las columnas \bar{x} se muestra el promedio de las duraciones de los eventos de juego de ficción aislado y en escenas por sesión. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total y la duración promedio, según corresponda, de los eventos de juego de ficción aislado y en escenas y los totales correspondientes, por tercio del período estudiado. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de duración y/o el promedio de duración, según se indica en la columna correspondiente, de los eventos de juego de ficción aislado y en escenas y de los totales de las formas simples y combinadas correspondientes, en todo el período estudiado. En la fila % se presenta, de arriba abajo, (i) el porcentaje de la duración total de las formas simples de juego de ficción aislado y en escenas sobre el total de duración de todos los eventos de formas simples de juego de ficción y (ii) el porcentaje del total de duración de las formas simples y del total de las formas combinadas sobre el Total acumulado de formas imples y combinadas de juego de ficción.

Sesión	J. ficción aislado c/ Ant.JFV tipo II	J. ficción aislado c/ Ant.JFV tipo V	Total Σ J. ficción aislado c/ Ant.JFV	J. ficción en escenas c/ Ant.JFV Tipo V	Total Σ J. ficción c/ Ant.JFV	J. ficción en escenas combin. c/JFV ritualizado		J. ficción en escenas combin. c/JFV improvisado		Total Σ J. ficción en escenas combin. c/JFV	Total Σ J. ficción combin.
	Σ	Σ		Σ		Σ	\bar{X}	Σ	\bar{X}		
1er tercio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S17	123.8	0	123.8	0	123.8	0	0	0	0	0	123.8
S18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S19	149	31.021	180.021	0	180.021	391.639	195.8195	0	0	391.639	571.66
S20	0	0	0	0	0	597.488	298.744	0	0	597.488	597.488
2do tercio	272.8	31.021	303.821	0	303.821	989.127	247.28175	0	0	989.127	1292.948
S21	0	0	0	0	0	601.364	300.682	0	0	601.364	601.364
S22	0	0	0	0	0	257.838	85.946	0	0	257.838	257.838
S23	0	0	0	65.763	65.763	135.851	59.037	211.246	105.623	347.097	412.86
S24	0	0	0	0	0	247.227	123.6135	0	0	247.227	247.227
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0	344.798	344.798	0	0	344.798	344.798
S27	0	0	0	0	0	257.577	257.577	0	0	257.577	257.577
S28	0	0	0	0	0	625.909	312.9545	0	0	625.909	625.909
S29	0	0	0	0	0	432.014	216.007	26.007	26.007	458.021	458.021
S30	0	0	0	0	0	388.91	194.455	181.816	90.908	570.726	570.726
3er tercio	0	0	0	65.763	65.763	3291.488	193.616941	419.069	83.8138	3710.557	3776.32
S1-S30	272.800	31.021	303.821	65.763	369.584	4280.615	214.031	419.069	83.8138	4699.684	5069.268
%	-	-	82.21%	17.79%	100%	91.08%	-	8.92%	-	100%	-
	-	-	-	-	7.29%	-	-	-	-	92.71%	100%

Tabla 33. Duración por sesión de los eventos de las formas combinadas de juego de ficción aislado y en escenas con antecedentes del JFV y con JFV, con los totales correspondientes. En las columnas Σ se muestra la suma de la duración de todos los eventos de juego de ficción aislado y en escenas y del total de formas simples y del total de formas combinadas por sesión. En las columnas \bar{X} se muestra el promedio de las duraciones de los eventos de juego de ficción aislado y en escenas por sesión. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total y la duración promedio, según corresponda, de los eventos de juego de ficción aislado y en escenas y los totales correspondientes, por tercio del período estudiado. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de duración y/o el promedio de duración, según se indica en la columna correspondiente, de los eventos de juego de ficción aislado y en escenas y de los totales de las formas simples y combinadas correspondientes, en todo el período estudiado. En la fila % se presenta, de arriba abajo, (i) el porcentaje de la duración total de las formas simples de juego de ficción aislado y en escenas sobre el total de duración de todos los eventos de formas simples de juego de ficción y (ii) el porcentaje del total de duración de las formas simples y del total de las formas combinadas sobre el Total acumulado de formas simples y combinadas de juego de ficción.

Sesión	OFIL	
	Σ	\bar{X}
S1	0	0
S2	235.455	47.091
S3	19.243	6.414
S4	92.301	30.767
S5	12.999	0
S6	0	0
S7	149.82	21.402
S8	16.735	16.735
S9	94.372	47.186
S10	177.329	22.166
1er tercio	798.254	26.608
S11	0	0
S12	52.667	13.166
S13	5.048	5.048
S14	0	0
S15	4.839	4.839
S16	0	0
S17	0	0
S18	29.516	14.758
S19	0	0
S20	0	0
2do tercio	92.07	11.508
S21	0	0
S22	0	0
S23	0	0
S24	0	0
S25	216.877	216.877
S26	237.696	118.848
S27	0	0
S28	0	0
S29	0	0
S30	0	0
3er tercio	454.573	151.524
S1-S30	1344.897	31.365

Tabla 34. Duración total y duración promedio de los eventos de otros formatos de interacción lúdica. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la duración total de todos los eventos y la duración promedio de los eventos de otros formatos de interacción lúdica, por tercio del período estudiado, según corresponda. En la fila Total se muestra el total acumulado de duración y el promedio de duración de los eventos de otros formatos de interacción lúdica en todo el período estudiado.

Sesión	JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario		
	Frecuencia	Duración	
		Σ	\bar{X}
...
S16	0	0	0
S17	0	0	0
S18	0	0	0
S19	1	123.275	123.275
S20	0	0	0
S21	3	68.546	182.97
		76.364	
		404	
S22	3	91.605	96.383
		111.856	
		85.69	
S23	4	135.851	69.612
		17.8	
		59.037	
		65.763	
S24	0	0	0
S25	0	0	0
S26	0	0	0
S27	1	105.999	105.999
S28	1	284.909	284.909
S29	1	76.869	76.869
S30	0	0	0
S1-S30	14	1707.564	134.288

Tabla 35. Frecuencia, duración por evento y duración promedio por sesión de los eventos de JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de frecuencia, el total acumulado de duración y el promedio de duración de los eventos de JFV/Antecedentes del JFV combinado solitario en todo el período estudiado.

Sesión	Frecuencia antecedentes del JFV con el uso de objetos materiales											Duración Ant. JFV c/ objetos	
	Tipo I		Tipo II			Tipo III	Tipo IV		Tipo V		Σ Ant.JFV c/ objetos	Σ	\bar{X}
	simples	combin.	simples	combin.	Σ simple y combin.		simples	combin.	simples	combin.			
S1	0	0	2	3	5	0	0	1	0	0	6	295.475	49.245
S2	0	0	4	0	4	0	0	0	0	0	4	107.943	26.985
S3	3	0	4	0	4	0	0	0	0	0	7	243.327	26.036
S4	0	1	4	0	4	0	0	0	0	0	5	173.738	34.747
S5	0	0	3	4	7	1	0	0	1	0	9	249.142	22.649
S6	1	0	1	1	2	0	0	0	0	0	3	88.337	29.445
S7	3	0	3	0	3	1	3	0	0	0	10	422.602	42.260
S8	0	0	3	1	4	0	0	0	0	0	4	73.511	18.377
S9	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	5	216.028	43.205
S10	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	4	213.455	53.364
1er tercio	8	3	27	9	36	3	4	2	1	0	57	2083.558	34.631
S11	0	0	3	0	3	0	1	1	0	0	5	189.871	37.974
S12	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	3	100.090	33.363
S13	0	0	1	1	2	1	2	0	0	0	5	188.793	37.758
S14	0	0	2	1	3	0	0	0	0	0	3	165.226	55.075
S15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S16	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	68.802	34.401
S17	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	3	159.654	53.218
S18	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	44.820	22.41
S19	0	0	1	1	2	0	0	0	0	2	4	315.930	51.642
S20	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	11.727	11.727
2do tercio	1	1	10	4	14	1	5	1	3	2	28	1244.913	39.395
S21	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3	135.507	45.196
S22	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	52.085	52.085
S23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	83.563	41.781
S24	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	2	51.679	25.839
S25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S26	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	70.599	35.299
S27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3er tercio	1	1	1	1	2	0	0	1	1	4	10	393.433	40.040
S1-S30	10	5	38	14	52	4	9	4	5	6	95	3721.904	37.464
%	-	-	73.07%	26.93%	100%	-	-	-	-	-	-	-	-
	15.79%		54.74%			4.21%	13.68%		11.58%		100%	-	-

Tabla 36. Frecuencia, duración por evento y duración promedio por sesión de los eventos de antecedentes del JFV que incluyen el uso de objetos. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la frecuencia, la duración total y la duración promedio, por tercio del período estudiado, de los eventos de antecedentes del JFV con el uso de objetos, diferenciando cada uno de sus subtipos y sus formas simples y combinadas, según como se señala en la columna correspondiente. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de frecuencia, el total acumulado de duración y el promedio de duración de los eventos de antecedentes del JFV simples y combinados que incluyen el uso de objetos, en todo el período estudiado. En la fila % se presentan, de arriba abajo, i) los porcentajes de las formas simples y de las formas combinadas sobre el total de antecedentes del JFV tipo II que incluyen el uso de objetos y ii) el porcentaje de cada subtipo de antecedentes del JFV que incluye el uso de objetos sobre el total de eventos observados en todo el período estudiado.

Sesión	Frecuencia JFV con el uso de objetos materiales					Duración JFV c/objetos	
	JFV improv.	JFV ritual.	JFV improv. combin.	JFV ritual. combin.	Σ	Σ	\bar{X}
S6
S6	0	0	0	0	0	0	0
S8	0	0	1	0	1	119.194	119.194
S9	0	0	1	0	1	71.940	71.940
S10	0	0	0	0	0	0	0
1er tercio	0	0	2	0	2	191.134	95.567
S11	0	0	0	0	0	0	0
S12	1	0	1	0	2	115.037	57.519
S13	1	0	0	0	1	35.536	35.536
S14	0	0	0	0	0	0	0
S15	0	1	0	0	1	308.546	308.546
S16	1	0	0	0	1	154.091	154.091
S17	0	0	1	0	1	122.181	122.181
S18	2	0	0	0	2	117.071	58.535
S19	0	0	0	3	3	501.002	167.001
S20	1	2	0	2	5	839.854	150.551
2do tercio	6	3	2	5	16	2575.586	121.878
S21	2	0	2	2	6	972.034	162.006
S22	0	0	3	3	6	456.947	92.750
S23	1	0	2	1	4	378.290	90.889
S24	0	0	1	2	3	389.556	132.972
S25	0	0	0	0	0	0	0
S26	1	0	0	1	2	384.102	192.051
S27	0	0	0	1	1	257.577	257.577
S28	1	0	1	2	5	681.173	122.740
S29	1	1	1	2	5	619.630	100.906
S30	1	0	2	2	5	570.754	95.129
3er tercio	7	1	12	16	37	4710.063	124.702
S1-S30	13	4	16	21	55	7094.515	131.164
%	23.64%	7.27%	29.09%	38.18%	100%	-	-

Tabla 37. Frecuencia, duración por evento y duración promedio por sesión de los eventos de JFV que incluyen el uso de objetos. En las filas 1er tercio, 2do tercio y 3er tercio se muestra la frecuencia, la duración total y la duración promedio, por tercio del período estudiado, de los eventos de JFV con el uso de objetos, diferenciando improvisados y ritualizados, y sus formas simples y combinadas, según como se señala en la columna correspondiente. En la fila S1-S30 se muestra el total acumulado de frecuencia, el total acumulado de duración y el promedio de duración de los eventos de JFV improvisados y ritualizados, simples y combinados, que incluyen el uso de objetos, en todo el período estudiado, según corresponda. En la fila % se presentan los porcentajes de cada forma de JFV que incluye el uso de objetos sobre el total de eventos en todas sus formas observados en todo el período estudiado.

BIBLIOGRAFÍA

- Abadi, F. (2015). Mimesis y corporalidad en Walter Benjamin y Roger Caillois. *Cuadernos De filosofía*, (65), 33-45. <https://doi.org/10.34096/cf.n65.3632>
- Adobe (2014). *Adobe Premiere Pro* CC. Windows.
- Adolph, K. E., & Robinson, S. R. (2015). Motor development. En L. S. Liben, U. Müller, & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of child psychology and developmental science: Cognitive processes* (pp. 113-157). Hoboken, NJ, US: John Wiley & Sons Inc.
- Álamos Gómez, J. E. y Tejada Giménez, J. (2021). Facilitadores en el procesamiento cognitivo de la información rítmica. Revisión de la literatura sobre los conceptos de pulso, tempo, metro y acento. *Interdisciplinaria*, 38(2), 87-102. <https://doi.org/10.16888/interd.2021.38.2.6>
- Alessandrini, N., & Rodríguez, C. (2017). Is Container a Natural and Embodied Image Schema? A Developmental, Pragmatic, and Cultural Proposal. *Human Development*, 60, 144-178.
- Ander-Egg, E. (1978). *Introducción a las técnicas de investigación social*. Buenos Aires: Editorial Humanitas.
- Arlitt, A. H. (1928). *Psychology of infancy and early childhood*. New York: McGraw-Hill.
- Austin, J.L. (1962/1995). *Cómo hacer cosas con palabras*. Buenos Aires: Paidós.
- Bahrck, L. E. & Hollich, G. (2008). Intermodal perception. En M. Haith & J. Benson (Eds.), *Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development. Vol 2* (pp.164-176). Amsterdam, NL: Elsevier.
- Bahrck, L. E., & Lickliter, R. (2012). The role of intersensory redundancy in early perceptual, cognitive, and social development. En A. Bremner, D. J. Lewkowicz, & C. Spence (Eds.), *Multisensory development* (pp. 183–205). Oxford, UK: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199586059.003.0008>
- Bahrck, L., Lickliter, R. & Flom, R. (2006). Up versus down: The role of intersensory redundancy in the development of infant's sensitivity to the orientation of moving objects. *Infancy*, 9, 73-96.
- Baldwin, J. M. (1909). *Darwin and the humanities*. Baltimore: Review Publishing.
- Baldwin, J. M. (1906). *El desenvolvimiento mental en el niño y en la raza* (Trad. Umberto L.). Madrid: Talleres de Artes Gráficas de Henrich y Cia.
- Bannan, N., & Woodward, S. (2009). Spontaneity in the musicality and music learning of children. En S. Malloch, & C. Trevarthen, (Eds.) *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 464-494). Oxford: Oxford University Press.
- Barrett, M. S. (2006). Inventing songs, inventing worlds: the genesis of creative thought and activity in young children's lives. *International Journal of Early Years Education*, 14(3), 201–220.
- Bates, E. (1976). *Language and context: the acquisition of pragmatics*. New York: Academic Press.
- Bates, E., Camaioni, I. & Volterra, V. (1975). The acquisition of performatives prior to speech. *Merrill-Palmer Quarterly*, 21, 205-226.
- Bates, E., Benigni, L., Bretherton, I., Camaioni, L. & Volterra, V. (1977). From gesture to the first word: on cognitive and social prerequisites. En M. Lewis & L. Rosenblum (Eds), *Origins of behavior: language and communication*. New York: Willey.
- Bates, E., Benigni, L., Bretherton, I., Camaioni, L. & Volterra, V. (1979). *The Emergence of Symbols: Communication and Cognition in Infancy*. New York: Academic Press.
- Bateson, G. (1972/1998). *Pasos hacia una ecología de la mente* (Trad. Alcalde Ramón). Buenos Aires: Lohlé-Lumen.
- Bateson, M. C. (1979). The epigenesis of conversational interaction: A personal account of research development. En M. Bullowa (Ed.), *Before speech. The beginning of interpersonal communication* (pp. 63–78). Cambridge: Cambridge University Press.
- Baudonniere, P. M., Margules, S., Belkhenchir, G., Pepe, F., & Warkentin, V. (2002). A longitudinal and transverse study of the emergence of the symbolic function in children between 15 and 19 months of

- age. En R. W. Mitchell (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 73-90). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Beebe, B., & Gerstman, L. J. (1980). The “packaging” of maternal stimulation in relation to infant facial-visual engagement: A case study at four months. *Merrill-Palmer Quarterly of Behavior and Development*, 26(4), 321–339.
- Belsky, J., & Most, R. K. (1981). From Exploration to Play: A Cross-Sectional Study of Infant Free Play Behavior. *Developmental Psychology*, 17(5), 630-639.
- Belsky, J., Goode, M. K. & Most, R. K. (1980). Maternal stimulation and infant exploratory competence: Cross-sectional, correlational, and experimental analyses. *Child Development*, 51, 1163-1178.
- Bergen, D. (2013). Does Pretend Play Matter? Searching for Evidence: Comment on Lillard et al. (2013). *Psychological Bulletin*, 139(1), 45-48.
- Bergen, D. (2018). Infant sensorimotor play: Development of sociocultural competence and enactive cognition. En P. Smith & J. Roopnarine (Eds.), *The Cambridge handbook of play: Developmental and disciplinary perspectives*. *Cambridge handbooks in psychology* (pp. 125–141). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108131384.008>
- Birdwhistell, R. L. (1970/2010). *Kinesics and context: Essays on body motion communication*. University of Pennsylvania press.
- Bjørn, K., & Svendsen, B. (2015). Kindergarten practitioners’ experience of promoting children’s involvement in and enjoyment of physically active play: Does the contagion of physical energy affect physically active play? *Contemporary Issues in Early Childhood*, 16(3), 257–271. <https://doi.org/10.1177/1463949115600025>
- Bjørkvold, J. (1992). *The muse within*. New York: Harper-Collins.
- Bordoni, M. (2018). La imitación reconsiderada: Su función social en la infancia temprana. *Interdisciplinaria*, 35(1), 119-136.
- Bordoni, M., & Español, S. (2018). Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida. En N. Alessandrini, & M. Burcet, *La experiencia musical. Investigación, interpretación y prácticas educativas. Actas del 13º Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música* (pp. 76-89). Buenos Aires: Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música (SACCoM).
- Bordoni, M., Español, S., & De Grande, P. (2016). La incidencia del entonamiento afectivo y la imitación en el involucramiento visual-social temprano. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 34(3), 487-503. <https://doi.org/10.12804/apl34.3.2016.04>
- Bordoni, M., & Martínez, I. (2011). Imitación mutua y juego musical en la infancia. *Psicología del Desarrollo*, 1 (2) 69-77.
- Bower, T. G. R. (1974/1979). *El desarrollo del niño pequeño* (Trad. M. Carretero y V. García-Hoz Rosales). Madrid: Editorial Debate.
- Brandt, P. A. (2009). Music and how we became human—a view from cognitive semiotics. Exploring imaginative hypotheses. En S. Malloch, & C. Trevarthen, (Eds.) *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 31-44). Oxford: Oxford University Press.
- Bråten, S. (2007). *On Being Moved*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Brazelton, T. B., Tronick, E., Adamson, L., Als, H., & Wise, S. (1975). Early Mother-Infant Reciprocity. *Ciba Foundation Symposium 33 - Parent-Infant Interaction*, 137–154. doi:10.1002/9780470720158.ch9
- Bretherton, I. (1984). Replicating the social world in symbolic play: Reality and fantasy. En I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play* (pp. 1–41). New York: Academic Press.

- Bretherton, I., & Bates, E. (1984). The development of representation from 10 to 28 months. En R. N. Emde & Robert J. (Ed.), *Harmon Continuities and discontinuities in development* (pp. 229-261). Boston, MA: Springer.
- Brich, H. G., & Lefford, A. (1963). Intersensory development in children. *Monographs of the Society for Research in Child Development.*, 28(5), 1–47. <https://doi.org/10.2307/1165681>
- Brown, D. (2019). *Tracker* (Nº de versión 5.1.3). Linux. Aptos, CA: Open Source Physics.
- Bruner, J. S. (1964). The course of cognitive growth. *American Psychologist*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.1037/h0044160>
- Bruner, J. S. (1972). Nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27(8), 687–708. <https://doi.org/10.1037/h0033144>
- Bruner, J. S. (1976). Peekaboo and the learning of rule structures. En J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva Play (Eds.), *It's Role in Development ad Evolution* (pp. 277-285). New York, NY: Penguin Books
- Bruner, J. S. (1981). Some elements of discovery. *Thinking: The Journal of Philosophy for Children*, 3(1), 26-31.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista trimestral de educación*, 16(1) 77-83, Oficina Internacional de Educación de la UNESCO
- Bruner, J. (1990). *Actos de significado*. Madrid: Alianza.
- Bruner, J. S., and Sherwood, V. (1976). Peekaboo and the learning of rule structures. En J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva Play (Eds.), *It's Role in Development ad Evolution* (pp. 570–583). New York, NY: Penguin Books.
- Buchsbaum, D., Bridgers, S., Weisberg, D. S., & Gopnik, A. (2012). The power of possibility: causal learning counterfactual reasoning, and pretend play. *Philosophical Transactions of the Royal Society*, 36, 2202-2212.
- Bühler, K. (1918/1934). *El desarrollo espiritual del niño* (Trad. Fuentes Rosario). Madrid: Espasa Calpe.
- Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play. Testing the limits*. Cambridge: MIT Press.
- Burke, K. (1966). *Language as symbolic action*. Berkeley: University of California Press.
- Buytendijk, F. J. J. (1935/1974). *El juego y su significado: el juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid: Revista de Occidente.
- Caillois, R. (1958/1986), *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México, FCE.
- Calvo, P., & Gomila, T. (Eds.) (2008) *Handbook of cognitive science: An embodied approach*. Elsevier.
- Cannam, C. (2019). *Sonic Visualiser* (Nº de versión 4.0). Windows. London: Queen Mary, University.
- Carretero, S. Español, S., Rodríguez, F., & Shifres, (2022). Infant-directed improvised performances, protoconversations, and action songs during the first year of life. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 161-206). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Casby, M.W. (1991a). Symbolic play: I. A developmental framework. *Infant-Toddler Intervention*, 1, 219–231.
- Casby, M. W. (1991b). Symbolic play: II. A unified model of symbolic play. *Infant-Toddler Intervention*, 1, 233–243.
- Casby, M. W. (1997). Symbolic play of children with language impairment: a critical review. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 40, 468–79.
- Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Communication disorders quarterly*, 24(4), 163-174.
- Casby, M. W., & Della Corte, M. (1987). Symbolic play performance and early language development. *Journal of Psycholinguistic Research*, 16, 31–42.
- Casby, M. W., & Ruder, K. (1983). Symbolic play and early language development in normal and mentally retarded children. *Journal of Speech and Hearing Research*, 26, 404–411.

- Caselli, M. C. (1990). Communicative gesture and first words. En V. Volterra & C. J. Erting (Eds.), *From gesture to language in hearing and deaf children* (pp. 56-67). New York: Springer-Verlag.
- Castorina, J. A. (2004). El debate Piaget-Vigotsky: la búsqueda de un criterio para su evaluación. In Castorina, J. A., Ferreiro, E., de Oliveira, M. K., & Lerner, D. (Ed.). *Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate* (pp. 9-44). México: Paidós.
- Castorina, J. A., Lenzi, A. M., & Fernández, S. (1984). Alcances del método de exploración crítica en psicología genética. En J. A. Castorina, S. Fernández, A. M. Lenzi et al., *Psicología Genética. Aspectos metodológicos e implicancias pedagógicas* (pp. 83-118). Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, London: Cornell University Press.
- Chomsky, N. (1959). On certain formal properties of grammars. *Information and control*, 2(2), 137-167.
- Chomsky, N. (1968/1992). El lenguaje y el entendimiento (Trad. Ferraté J. & Oliva S.). Buenos Aires: Planeta-Agostini.
- Chylińska, M., & Gut, A. (2020). Pretend play as a creative action: On the exploratory and evaluative features of children's pretense. *Theory & Psychology*, 30(4), 548-566. <https://doi.org/10.1177/0959354320931594>
- Clark, A. (1997). *Being there: putting brain, body and world together again*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Clark, A. & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58(1), 7 – 19.
- Clark, E. V. (2020). Perspective-taking and pretend-play: Precursors to figurative language use in young children. *Journal of Pragmatics*, 156, 100-109. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2018.12.012>
- Clemente, F. (2007). Piaget-Vygotski: El juego infantil a debate. *XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 51-68.
- Condon, W. S. & Ogston, W. D. (1967). A segmentation of behavior. *Journal of Psychiatric research*, 5, 221-235. [http://dx.doi.org/10.1016/0022-3956\(67\)90004-0](http://dx.doi.org/10.1016/0022-3956(67)90004-0)
- Condon, W. S., & Sander, L. W. (1974). Neonate movement is synchronized with adult speech: Interactional participation and language acquisition. *Science*, 183(4120), 99-101.
- Cross, I. (2003). Music and biocultural evolution. En M. Clayton, T. Herbert, & R. Middleton (Eds.), *The Cultural Study of Music*. New York and London: Routledge.
- Darwin, (1859/1921). *El origen de las especies* (Trad. De Zulueta Antonio) Madrid: Espasa Calpe. Recuperado el 1 sept. 2023 de <http://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0007564.pdf>
- Darwin, C. (1872/1998). *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre*. Madrid, Alianza.
- Davies, E. (2006). *Beyond dance. Laban's legacy of movement analysis*. New York: Routledge.
- Davis, W. (1986). The origins of image making. *Current Anthropology*, 27, 193-215.
- Devouche, E., & Gratier, M. (2019). The beginning of parent-infant communication. In G. Apter, E. Devouche, & M. Gratier (Eds.), *Early interaction and developmental psychopathology* (pp. 21-33). Cham, Switzerland: Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04769-6_2
- de Saint-Georges, I. (2018). Generalizing from Case Studies: A Commentary. *Integr. psych. behav.* 52, 94-103. <https://doi.org/10.1007/s12124-017-9402-x>
- Devore, I. (1965). *The primates*. New York: Time-Life Books.
- Di Cesare, G., Di Dio, C., Rochat, M. J., Sinigaglia, C., Bruschiweiler-Stern, N., Stern, D. N., & Rizzolatti, G. (2013). The neural correlates of 'vitality form' recognition: An fMRI study. This work is dedicated to Daniel Stern, whose immeasurable contribution to science has inspired our research. *Social Cognitive & Affective Neuroscience*, 9(7), 1918-1924. <https://doi.org/10.1093/scan/nst068>

- Di Cesare, G., Di Dio, C., Rochat, M. J., Sinigaglia, C., Bruschweiler-Stern, N., Stern, D. N., & Rizzolatti, G. (2014). The neural correlates of 'vitality form' recognition: An fMRI study: This work is dedicated to Daniel Stern, whose immeasurable contribution to science has inspired our research. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 9(7), 951–960. <https://doi.org/10.1093/scan/nst068>
- Di Cesare, G., Gerbella, M., & Rizzolatti, G. (2020). The neural bases of vitality forms. *National Science Review*, 7(1), 202–213. <https://doi.org/10.1093/nsr/nwz187>
- Di Paolo, E., Rohde, M., & De Jaegher, H. (2010). Horizons for the enactive mind: Values, social interaction, and play. En J. Stewart, O. Gapenne, & E. Di Paolo (Eds.), *Enaction: Toward a new paradigm for cognitive science*. New York: MIT Press.
- Dissanayake, E. (2000). Antecedents of the temporal arts in early mother-infant interaction. In N. L. Wallin, B. Merker, & S. Brown (Eds.), *The origins of music* (pp. 389–410). Cambridge: The MIT Press.
- Dissanayake, E. (2001). Becoming Homo Aestheticus: Sources of aesthetic imagination in mother-Infant interactions. *SubStance*, 30(1/2), 85–103. <https://doi.org/10.2307/3685506>
- Dissanayake, E. (2008). The arts after Darwin: Does art have an origin and adaptive function? In K. Zijlmans & W. van Damme (Eds.), *World art studies: Exploring concepts and approaches* (pp. 241–263). Valiz.
- Dissanayake, E. (2009). Root, leaf, blossom, or bole: Concerning the origin and adaptive function of music. En S. Malloch, & Trevarthen, C. (Eds.). *Communicative Musicality* (pp. 17-30). Oxford: Oxford University Press.
- Dissanayake, E. (2017). Roots and route of the artification hypothesis. *AVANT. Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej*, 1, 15–32.
- Donald, M. (1991). *Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*. Cambridge: Harvard University Press.
- Donald, M. (2013). Mimesis theory re-examined, twenty years after the fact. En G. Hatfield & H. Pittman (Eds.), *Evolution of mind, brain and culture* (pp. 169-192). Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Drake, C., Jones, M. R., & Baruch, C. (2000). The development of rhythmic attending in auditory sequences: Attunement, referent period, focal attending. *Cognition*, 77(3), 251-288. [https://doi.org/10.1016/S0010-0277\(00\)00106-2](https://doi.org/10.1016/S0010-0277(00)00106-2)
- Durt, C., Fuchs, T., & Tewes, C. (Eds.). (2017). *Embodiment, enaction, and culture: Investigating the constitution of the shared world*. New York: The MIT Press.
- Eco, U. (1976/2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Eckerdal, P. & Merker, B. (2009). "Music" and the "action son" in infant development: An interpretation. En S. Malloch & C. Trevarthen (Eds.), *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 241–258). Oxford: Oxford University Press.
- Eerola, T., Luck, G., & Toiviainen, P. (2006). An investigation of pre-schoolers' corporeal synchronization with music. En M. Baroni, A. R. Addessi, R. Caterina, & M. Costa (Eds.), *Proceedings of the 9th International Conference on Music Perception and Cognition (ICMPC9)* (pp. 472-476). The Society for Music Perception & Cognition (SMPC) y European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM), 22 a 26 de Agosto, Bologna, Italia.
- Eibl-Eibesfeldt, I. (1989). *Human Ethology* (Trad. P. Wiessner-Larsen & A. Heunemann). New York: Aldine de Gruyter.
- Ekman, P. (1971). Universals and cultural differences in facial expressions of emotion. *Nebraska Symposium on Motivation*, 19, 207–283.
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (1971). Constants across cultures in the face and emotion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 17(2), 124–129. <https://doi.org/10.1037/h0030377>

- Elder, J. L., & Pederson, D. R. (1978). Preschool children's use of objects in symbolic play. *Child Development*, 49, 500-504.
- Elkonin, D. B. (1969). Some results of the study of the psychological development of preschool-age children. En M. Cole & I. Maltzman (Eds.), *A handbook of contemporary Soviet psychology* (pp. 163-208). New York: Basic Books.
- Elkonin, D. B. (1978/1985). *Psicología del Juego* (Trad. Uribe Venancio). Madrid: Visor.
- Elkonin, D. (1971). Symbolics and its function in the play of children. En R. E. Herron & B. Sutton-Smith (Eds), *Child's Play*. New York: Academic Press.
- Erikson, E. (1950). *Childhood and society*. New York: Norton .
- Español, S. (2001). Creación de símbolos y ficción durante el segundo año de vida. *Estudios de Psicología*, 22(2).
- Español, S. (2002). Los inicios de la sensibilidad estética: intersubjetividad, ritmo y juego. *I Symposium: Psicología y Estética*. Universidad Autónoma de Madrid. España.
- Español, S. (2003). De la emoción al espíritu metafórico. Semiosis e intersubjetividad en el desarrollo humano. *Estudios de Psicología*, 24(3), 277-311.
- Español, S. (2004). *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: A. Machado Libros.
- Español, S. (2007). Time and Movement in Symbol Formation. In *The Cambridge Handbook of Socio-Cultural Psychology* New York. New York: Cambridge University Press.
- Español, S. (2008). Intersubjetividad y metarrepresentación. En A. Gianella, M. C. González, & N. Stigol (Comps.), *Pensamientos, representaciones y conciencia. Nuevas reflexiones*. Buenos Aires : Alianza
- Español, S. (2010). Interazione precoce. Una prospettiva vygotskiana a partire dagli schemi di Piaget, 25 anni dopo. *Metis*, 1(17), 67-92.
- Español, S. (2014). La forma repetición-variación: una estrategia para la reciprocidad. En S. Español (Ed.), *Psicología de la música y psicología del desarrollo. Una exploración interdisciplinaria sobre la musicalidad humana* (157-192). Buenos Aires: Paidós.
- Español, S., Bordoni, M., Martínez, M., Camarasa, R., & Carretero, S. (2015). Forms of vitality play and symbolic play during the third year of life. *Infant Behavior and Development*, 40, 242-251.
- Español, S., Bordoni, M., Carretero Pérez, S., Martínez, M., & Camarasa, R. (2018). Imitación y entonamiento afectivo en el juego social. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Afines*, 35(2), 291-305.
- Español, S., Bordoni, M., Martínez, M., García Cernaz, S. & Riascos, V. (2022). Early Reciprocity: Temporal Coordination and Modality Behavior in Parental Imitation and Affect Attunement. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 90-121). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Español, S., Bordoni, M., Martínez, M., Camarasa, R., & Carretero, S. (2015). Forms of vitality play and symbolic play during the third year of life. *Infant Behavior and Development*, 40, 242-251. <http://doi.org/10.1016/j.infbeh.2015.05.008>
- Español, S., Martínez, M., Bordoni, M., Camarasa, R., & Carretero, S. (2014). Forms of vitality play. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 1-27. <http://doi.org/10.1007/s12124-014-9271-5>
- Español, S., Martínez, M., Bordoni, M., Camarasa, R., Nudler, A., García Cernaz, S. (2022). Forms of vitality play. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 285-327). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Español, S., Martínez, M. & Rodríguez, F. (2022). An invitation to an embodied, multimodal, and intersubjective approach to development. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 1-20). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Español, S., & Pérez, D. (2015). Los juegos, los contrastes, las artes. *Boletín de estética*, 33, 5-40.

- Español, S., & Shifres, F. (2015). The artistic infant directed performances: A microanalysis of the adult's movements and sounds. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 49(3), 371–397. <https://doi.org/10.1007/s12124-015-9308-4>
- Español, S., Shifres, F., González, D., & Pérez Vilar, P. (2003). Intersubjetividad en el Juego de Ficción. Memorias de las X Jornadas de Investigación Salud, Educación, Justicia y Trabajo. Aportes de la Investigación en Psicología, Tomo III, 125-128. Buenos Aires: UBA, Facultad de Psicología.
- Español, S., Shifres, F., Martínez, M. & Pérez, D. (2022). The infant-directed improvised performances: what they are and what happens through them. En S. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 21-56). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Español, S.; Valdez, D.; Gómez, E.; Jiménez, M.; Martínez, A.; Cevasco, M.; Pérez Vilar, P (2003). Casos de sustitución en el juego de ficción. Memorias de las X Jornadas de Investigación. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires. II 129-13.
- Español, S., & Videla, S. (2010). La organización temporal del juego de ficción y del juego musical. IX Reunión Anual de SACCoM. Buenos Aires.
- Fagen, R. M. (1974). Selective and evolutionary aspects of animal play. *American Naturalist*, 108, 850–855.
- Fagen, R. (1993). Primate juveniles and primate play. In M. E. Pereira & L. A. Fairbanks (eds.), *Juvenile Primates: Life History, Development, and Behavior* (pp. 182–196). New York: Oxford University Press.
- Fagen, R. (2005). Play, five gates of evolution, and paths to art. En F. McMahon, Lytle, D. E. & Sutton-Smith, B (Eds.). *Play: An Interdisciplinary Synthesis. Play and Culture Studies, vol. 6* (pp. 9–42). Maryland: Rowman & Littlefield.
- Fagen, R. M. (2011). Play and development. En P. Nathan & A. D. Pellegrini, *The Oxford handbook of the development of play* (pp. 83-100). Oxford: Oxford University Press.
- Fantasia, V., Fasulo, A., Costall, A., & López, B. (2014). Changing the game: exploring infants' participation in early play routines. *Frontiers in psychology*, 5, 522.
- Farver, J. A. M. (1993). Cultural differences in scaffolding pretend play: a comparison of American and Mexican-American mother-child and sibling-child dyads. En K. MacDonald (Ed.), *Parent-child play* (pp. 349–66). Albany: SUNY Press.
- Fein, G. G. (1975a). Children's sensitivity to social contexts at 18 months of age. *Developmental Psychology*, 11, 527-528.
- Fein, G. G. (1975b). A transformational analysis of pretending. *Developmental Psychology*, 11, 291-296.
- Fein, G. G. (1978). Play revisited. En M. Lamb (Ed.), *Social and personality development*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Fein, G. G. (1979a). Play and the acquisition of symbols. En L. Katz (Ed.), *Current topics in early childhood education*. Norwood, N.J.: Ablex,
- Fein, G. G. (1979b). Echoes from the nursery: Piaget, Vygostky, and the relationship between language and play. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 1979(6), 1–14. doi:10.1002/cd.23219790603
- Fein, G. G. (1981). Pretend play in childhood: an integrative review. *Child development*, 52, 1095-1118.
- Fein, G. G. (1987). Pretend play: Creativity and consciousness. En D. Gorlitz & J. F. Wohlwill (Eds.), *Curiosity, imagination and play* (pp. 281-304). Hillsdale, NJ.: Erlbaum.
- Fein, G. G. & Apfel, N. (1979). Some preliminary observations on knowing and pretending. In M. Smith and M. B. Franklin (Eds.), *Symbolic functioning in childhood*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 197
- Fein, G. G. & Moorin, E. R. (1985). Confusion, substitution, and mastery: pretend play during the second year of life. En K. E. Nelson (Ed.), *Children's language, vol. V* (pp. 61–76). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

- Fein, G. G., Darling, L. D., & Groth, L. A. (2002). Replica toys, stories, and a functional theory of mind. En R. W. Mitchell (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 142-153). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Feitelson, D. (1977). Cross cultural studies of representational play. En B. Tizard & D. Harvey, *Biology of play* (pp. 6–14). London: Heinemann.
- Feldman, R. (1997). Affect Regulation and Synchrony in Mother–Infant Play as Precursors to the Development of Symbolic Competence. *Infant Mental Health Journal*, 18(1), 4-23.
- Fenson, L. (1984). Developmental trends for action and speech in pretend play. En I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play* (pp. 249-270). New York: Academic Press.
- Fenson, L., Kagan, J., Kearsley, R. B., & Zelazo, P. R. (1976). The developmental progression of manipulative play in the first two years. *Child Development*, 47, 232–235.
- Fogel, A., & DeKoeper-Laros, I. (2007). The Developmental Transition to Secondary Intersubjectivity in the Second Half Year: a Microgenetic Case Study. *The Journal of Developmental Processes*, 2(2), 67-90.
- Forrester, M. (2009). Emerging musicality during the pre-school years: a case study of one child. *Psychology of Musica*, 38(2), 131-158. Doi: 10.1177/0305735609339452
- Franklin, M. (1983). Non-verbal representation in young children: A cognitive perspective. *Young Children*, 29, 33-53.
- Freud, S. (1920/1992). Más allá del principio del placer. En S. Freud, *Obras completas, vol. XVIII* (pp. 3-62). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1908/1992). El creador literario y el fantaseo. En S. Freud, *Obras completas, vol. IX* (pp. 123-136). Buenos Aires: Amorrortu.
- García Cernaz, S. (2019). El desarrollo del símbolo en la primera infancia: un debate clásico aún vigente. Congreso - Memorias 2019. *El Síntoma y la Época. Avances de la Investigación en Psicología* (pp. 30-34), Tomo 3, ISSN 2618-2238. Buenos Aires: Ediciones de la Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires
- García Cernaz, S., Martínez, I. C., & Español, S. (2022). Musicalidad y juego en la infancia: el andamiaje que el juego con las formas de la vitalidad provee al juego de ficción. *Interdisciplinaria*, 39(3), 15-33.
- García Cernaz, S., Martínez, I. C., & Español, S. (en prensa). Microanálisis sonoro-kinético de una escena de juego de ficción combinado con juego con las formas de la vitalidad. En F. Shifres (Comp.), *Perspectivas sureñas en psicología de la música*. Quilmes: Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes
- García Freire, R. C. (2021). *Asociación entre la exposición a pantallas electrónicas y el desarrollo de síntomas de Trastorno del Espectro Autista en pacientes pediátricos menores de dos años. Revisión sistemática*. Recuperado el 4 de sept. 2023 de <http://hdl.handle.net/10347/27786>
- Gardner, H. (1985). La nueva ciencia de la mente: Historia de la revolución. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Garvey, C. (1974). Some properties of social games. *Merrill Palmer Q.*, 10, 51–58.
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gaskins, S. (1996). How Mayan parental theories come into play. En S. Harkness & C. Super (Ed.), *Parents' cultural belief systems* (pp. 345–63). New York: Guilford Press.
- Gaskins, S. (1999). Children's daily lives in a Mayan village: A case study of culturally constructed roles and activities. En A. Goncu (Ed.), *Children's engagement in the world: Sociocultural perspectives* (pp. 25–60). Cambridge: Cambridge University Press.
- Gadamer, H. G. (1960/1982). *Truth and method*. New York: Crossroad.
- Gallagher, S. (2005). *How the body shapes the mind*. New York : Oxford University Press.
- Gallagher, S. & Zahavi, D. (2008). La mente fenomenológica. Madrid: Alianza.

- Gebauer, G. & Wulf, C. (1996). *Mimesis: culture, art, society* (Trad. Reneau, D). Berkeley: University of California Press.
- Gibson, E. (1969). *Principles of perceptual learning and development*. New York: Appleton Century Crofts.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine Publishing.
- Gleason, T. R., White, R. E. (2023). Pretend play as abstraction: Implications for early development and beyond. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.1050900>
- Giddens, A. (1964). Notes on the Concepts of Play and Leisure. *The Sociological Review*, 12(1), 73–89. doi:10.1111/j.1467-954x.1964.tb01247.x
- Gómez, J. C., & Martín-Andrade, B. (2002). Possible precursors of pretend play in nonpretend actions of captive gorillas (Gorilla gorilla). En R. W. Mitchell (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 255-268). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Gómez, J.C. (2004/2007). *El desarrollo de la mente en los simios, los monos y los niños* (pp. 19-24 y 37-50). Madrid: Morata.
- Goncü, A., & Gaskins, S. (2002). Comparing and Extending Piaget's and Vygotski Understanding of Play: Symbolic Play as Individual, Sociocultural, and Educational Interpretation. En En P. Nathan, & A. D. Pellegrini (Eds), *The Oxford Handbook of the Development of Play* (pp. 49–57). Cambridge: Cambridge University Press.
- Gratier, M., & Apter-Danon, G. (2009). The improvised musicality of belonging: Repetition and variations in mother-infant vocal interaction. En S. Malloch & C. Trevarthen (Eds.), *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 281–300). Oxford: Oxford University Press.
- Grice, H. P. (1982). Meaning revisited. En N. V. Smith (Ed.), *Mutual knowledge* (pp. 223–43). New York: Academic Press.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. New York: Appleton. Recuperado el 1 sept. 2023 de <https://archive.org/details/playofanimals00groouoft/page/xiv/mode/2up>
- Groos, K. (1901). *The play of man*. New York: Appleton. Recuperado el 1 sept. 2023 de <https://www.gutenberg.org/ebooks/58411>
- Gould (1996). Creating the creators. *Discover*, 17(10), 42-54.
- Gould, J. L. & Gould, C. G. (1988). *The honey bee*. New York: Scientific American Library.
- Gouin-Decaire, T., & Ricard, M. (1983). La socialización del lactante. *Mundo científico*, 22, 120-129.
- Guillaume, P. (1926/1971). *Imitation in children* (Trad. Halperin E. P.). Chicago: University of Chicago. (Original work: P. Guillaume (1925). L'imitation chez l'enfant.)
- Guzdial, M. J. (2015). *Narrative Development in Collaborative Pretend Play*. Georgia: Georgia Institute of Technology.
- Hà, T. A. (2022). Pretend Play and Early Language Development—Relationships and Impacts: A Comprehensive Literature Review. *Journal of Education*, 202(1), 122–130. <https://doi.org/10.1177/0022057420966761>
- Hall, G. S. (1908). *Adolescence*. New York: Appleton. Recuperado el 1 serpt. 2023 de <https://archive.org/details/adolescenceitsps00hall>
- Hall, G. S. (1914). *Aspects of child life and education*. Boston: Ginn & Co.
- Haight, W. L., Wang, X., Han-tih, H., Williams, K. & Mintz, J. (1999). Universal, developmental, and variable aspects of young children's play: a cross-cultural comparison of pretending at home. *Child Development*, 70, 1477–88.
- Harding, G.C., Kromelow, S., Stilson, S., & Touris, M. (1995). First partnerships: The co-construction of intentional communication. *Early Child Development and Care*, 3, 19–33.

- Harding, C.G., Weissmann, L., Kromelow, S., & Stilson, S. R. (1997). Shared minds: How mothers and infants co-construct early patterns of choice within intentional communication partnerships. *Infant Mental Health Journal*, 18, 24–39.
- Harris, P. L. (2000/2005). *El funcionamiento de la imaginación* (Trad. M. Rosenberg y M. Balaguer). Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Henricks, K. (2019). Classic theories of play. En P. K. Smith & J. L. Roopnarine, *The Cambridge Handbook of Play. Developmental and disciplinary perspectives* (pp. 361-382). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1998). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- Herron, R. E., & Sutton-Smith, B. (Eds.). (1971). *Child's play*. New York: Wiley.
- Hollenstein L, Thurnheer S, Vogt F. Problem Solving & Digital Transformation: Acquiring Skills through Pretend Play in Kindergarten. *Education Sciences*, 12(2):92. <https://doi.org/10.3390/educsci12020092>
- Huizinga, J. (1954/2007). *Homo ludens* (Trad. Imaz Eugenio). Madrid: Alianza.
- Hoffman, J., & Russ, S. (2012). Pretend Play, Creativity, and Emotion Regulation in Children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(2), 175-184.
- Imberty, M. (1997). Can One Seriously Speak about Narrativity in Music? En A. Gabrielsson (Ed.), *Proceedings of the Third Triennial ESCOM Conference* (pp. 23-32), Uppsala, De-partment of Psychology, University of Uppsala.
- Inhelder, B., Lezine, I., Sinclair, H., & Stambak, M. (1972). The beginnings of the symbolic function. *Archives de Psychologie*, 41(163), 187–243.
- Izard, C. (1979). Facial expression, emotion, and motivation. En A. Wolfgang, *Nonverbal behavior: applications and cultural implications* (pp. 31-49). New York, NY, USA: Academic Press.
- Jaffe, J., Beebe, B., Feldstein, S., Crown, C. L., Jasnow, M. D., Rochat, P., & Stern, D. N. (2001). Rhythms of dialogue in infancy: Coordinated timing in development. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, i–149.
- Jackowitz, E. R. & Watson, M. W. (1980). Development of object transformations in early pretend play. *Developmental Psychology*, 16, 543–9.
- Jaggy, A. K., Kalkusch, I., Burkhardt Bossi, C., Weiss, B., Sticca, F., Perren, S., (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 13-25. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. New York: Henry Holt.
- James, W. (1884/1985). ¿Qué es una emoción? (Trad. Stewart, E. G.), *Estudios de Psicología*, 21, 57-73.
- Jeffrey, D., & McConkey, R. (1976). An observation scheme for recording children's imaginative doll play. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 189-197.
- Kagan, J., Kearsley, R. B., & Zelazo, P. R. (1980). *Infancy, its place in human development*. Harvard University Press.
- Kalkusch, I., Jaggy, A.-K., Burkhardt Bossi, C., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2022). Fostering children's social pretend play competence and social skills through play tutoring: What is the mechanism of change? *International Journal of Behavioral Development*, 46(5), 461–471. <https://doi.org/10.1177/01650254221108163>
- Karniol, R. (2016). A language-based, three-stage, social-interactive model of social pretend play: Acquiring pretend as an epistemic operator, *pretending that*, and *pretending with (the P-PT-PW model)*. *Developmental Review*, Elsevier.
- Kavanaugh, R. D. (2002). Caregiver-child social pretend play: What transpires? En R. Mitchell (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 91-101). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Kavanaugh, R. D. (2010). Origins and Consequences of Social Pretend Play. En P. Nathan, & A. D. Pellegrini (Eds), *The Oxford Handbook of the Development of Play* (pp. 297–307). Oxford: Oxford Library of Psychology. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0022>
- Kaye, K. (1982/1986). La vida mental y social del bebé. De cómo los padres crean personas (D. Rosenbaum, trad., C. Coll, sup.). Barcelona: Paidós.
- Kaye, K., & Fogel, A. (1980). The temporal structure of face-to-face communication between mothers and infants. *Developmental Psychology*, 16(5), 454. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.16.5.454>
- Kazdin, A. E. (2001). *Métodos de investigación en psicología clínica* (3ª ed.). México: Prentice Hall.
- Kendon, A. (1994). Do gestures communicate? A review. *Research on language and social interaction*, 27(3), 175-200.
- Kim, J. H. (2013). Shaping and co-shaping forms of vitality in music: Beyond cognitivist and emotivist approaches to musical expressiveness. *Empirical Musicology Review*, 8(3-4), 162–173. <https://doi.org/10.18061/emr.v8i3-4.3937>
- Kim, J. H. (2020). From the body image to the body schema, from the proximal to the distal: Embodied musical activity toward learning instrumental musical skills. *Frontiers in Psychology*, 11(101), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00101>
- Kızıldere, E., Aktan-Erciyes, E., Tahiroğlu, D., Göksun, T. (2020). A multidimensional investigation of pretend play and language competence: Concurrent and longitudinal relations in preschoolers. *Cognitive Development*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100870>
- Klein, M. (1955/1989). *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado*. En M. Klein, *Obras Completas, Vol. III*. Barcelona: Paidós.
- Koester, L. S., Papoušek, H., & Papoušek, M. (1989). Patterns of rhythmic stimulation by mothers with three-month-olds: A cross-modal comparison. *International Journal of Behavioral Development*, 12(2), 143–154. <https://doi.org/10.1177/016502548901200201>
- Köhler, W. (1925/1976). *The mentality of apes*. New York: Liveright.
- Krasnor, L. R., & Pepler, D. J. (1980). The study of children's play: Some suggested future directions. En K. Rubin (Ed.), *Children's play* (pp. 85–95). San Francisco: Jossey-Bass.
- Kreye, M. (1984). Conceptual organization in the play of preschool children: Effects of meaning, context, and mother-child interaction. En I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play* (pp. 299-336). New York: Academic Press.
- Laban, R. (1971). *The Mastery of Movement*. Boston: Plays.
- Langer S (1942). *Philosophy in a new key: a study in the symbolism of reason, rite and art*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Langer, S. (1953). *Feeling and form*. London: Rutledge.
- Largo, R. H., & Howard, J. (1979). Developmental progression in play behavior of children between nine and thirty months. I. Spontaneous play and imitation. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 21, 299-310.
- Latham, A. (2008). *Diccionario enciclopédico de la música*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lazarus, M. (1883). *About the attractions of play*. Berlin: F. Dummler.
- Leslie, A. M. & Happé, F. (1989). Autism and ostensive communication: The relevance of metarepresentation. *Development and Psychopathology*, 1, 205-21.
- Leslie, A. M. (1987). Pretense and representation: The origins of "theory of mind.". *Psychological review*, 94(4), 412.
- Levine, J.B. (1988). Play in the context of the family. *Journal of Family Psychology*, 2(2), 164–187.

- Lewkowicz, D. J. (2000). The development of intersensory temporal perception: An epigenetic systems/limitations view. *Psychological Bulletin*, 126(2), 281–308. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.2.281>
- Lewin, K. (1935). *A dynamic theory of personality. Selected papers* (Trad. Donald K. Adams y Karl E. Zener). Nueva York y Londres: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Lezine, I. (1973). The transition from sensorimotor to earliest symbolic function in early development. *Research Publication of the Association for Research in Nervous and Mental Disease*, 51, 221–232.
- Lillard, A. S., & Kavanaugh, R. D. (2014). The contribution of symbolic skills to the development of an explicit theory of mind. *Child Development*, 85, 1535-1551.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. (2013). The Impact of Pretend Play on Children's Development: A Review of the Evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34.
- Linaza, J. (1985). Prólogo a la edición castellana. En D. B. Elkonin, *Psicología del juego* (pp. 9-13). Madrid: Visor.
- Loizos, C. (1967). Play behaviour in higher primates: A review. En D. Morris (Ed.), *Primate ethology* (pp. 176–218). Chicago: Aldine.
- Loredo, J. C., & Sánchez, J. C. (2006). Aproximación histórica al concepto de reacción circular. *Revista de Historia de la Psicología*, 27(2/3), 259-267.
- Lowe, M. (1975). Trends in the development of representational play in infants from one to three years: An observational study. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 16, 33-47.
- Lowenfeld, M. (1967/1935). *Play in childhood*. London: Science Editions.
- Malloch, S. (1999/2000). Mothers and infants and communicative musicality. *Musicae Scientiæ, Special Issue*, 29–57. <https://doi.org/10.1177/10298649000030S104>
- Malloch, S., & Trevarthen, C. (2009). Musicality: Communicating the vitality and interests of life. En S. Malloch, & C. Trevarthen, (Eds.) *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 1-11). Oxford: Oxford University Press.
- Mang, E. (2007). Speech-song interface of Chinese speakers. *Music Education Research*, 9(1), 49--64.
- Maratos, O. (1973). The origin and development of imitation in the first six months of life. *British psychological association Meeting*. Abril. Liverpool, Inglaterra.
- Martí, E. (1994). Mediated activity: a risk of sociocultural reduccionism. *Socio-Cultural Research News*, 1(2), 7.
- Martin, P., & Caro, T. M. (1985). On the functions of play and its role in behavioral development. *Advances in the Study of Behavior*, 15, 59-103. [https://doi.org/10.1016/S0065-3454\(08\)60487-8](https://doi.org/10.1016/S0065-3454(08)60487-8)
- Martínez, I. C. (2008). La composición temporal del habla, el canto y el movimiento en la musicalidad de las interacciones tempranas adulto-infante. En M. P. Jacquier & A. Pereira Ghiena (Eds.), *Actas de la VII Reunion Anual de SACCoM* (pp. 73-82).
- Martínez, I. C. (2014). La base corporeizada del significado musical. En S. Español (Ed.), *Psicología de la música y del desarrollo. Una exploración interdisciplinaria sobre la musicalidad humana* (pp. 71-110). Buenos Aires: Paidós.
- Martínez, I. C., & Español, S. (2009). Image-schemas in intuitive parental performance. En J. Louhivuori, T. Eerola, S. Saarikallio, T. Humberg, & P.-S. Eerola (Eds.), *Proceedings of the 7th Triennial Conference of European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM 2009)* (pp. 297-305), Jyväskylä.
- Martínez, I. C., Español, S., & Pérez, D. I. (2018). The interactive origin and the aesthetic modelling of image-schemas and primary metaphors. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 52 (4), 646–671.
- Martínez, M. (2016). Desarrollo de la percepción intersensorial. Aspectos metodológicos, empíricos y conceptuales. En E. Huairé Inacio, Á. Elgier & G. Clerici (eds.), *Pensar la niñez: Psicología del desarrollo desde una perspectiva americana* (pp. 39–59). Buenos Aires: Editora y Librería Jurídica Grijley EIRL.

- Martínez, M. (2019). Desarrollo intersubjetivo y perceptivo: el ritmo como ejemplo de su enlace durante el primer año de vida. En C. Scotto, F. Rodríguez & I. Audisio (eds.), *Los signos del cuerpo. Enfoques multimodales de la mente y el cuerpo* (pp. 273–325). Buenos Aires: TESEO-UAI.
- Martínez, M. (2022). The development of multisensory perception of temporal amodal information. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 161-206). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Martínez, M. & Igoa (2022). Rhythm as a prototypical example of the relationship between intersubjective and perceptual development during the first year of life. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 122-159). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- McCune, L. (1995). A normative study of representational play in the transition to language. *Developmental psychology*, 31(2), 198.
- McCune, L. (2010). Developing symbolic abilities. En B. Wagoner (Ed.) *Symbolic transformation: The mind in movement through culture and society* (173-192). London: Routledge Press.
- McCune-Nicolich, L. (1977). Beyond sensorimotor intelligence: Assessment of symbolic maturity through analysis of pretend play. *Merrill-Palmer Quarterly of Behavior and Development*, 23(2), 89-99.
- McCune-Nicolich, L. (1981). Toward symbolic functioning: Structure of early pretend games and potential parallels with language. *Child Development*, 52, 785-797.
- McCune, L. & Agayoff, J. (2002). Pretending as representation: a developmental and comparative view. En R. W. Mitchel (Ed.) *Pretending and imagination in animals and children*. New York: Cambridge University Press.
- McCune, L., Dipane, D., Fireoved, R., & Fleck, M. (1994). Play: A context for mutual regulation within mother-child interaction. En A. Slade & D.P. Wolf (Eds.), *Children at play* (pp. 148–166). New York: Oxford University Press.
- McCune-Nicolich, L., & Raph, J. (1978). Imitative language and symbolic maturity in the single word period. *Journal of Psycholinguistic Research*, 7, 401–417
- McFarland, T. (1985). *Originality and imagination*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Mead, G. H. (1934/2015). *Mind, Self and Society*. Chicago y Londres: The University of Chicago Press.
- Meins, E., Fernyhough, C., Arnott, B., Leek, S. R., & Rosnay, M. (2013). Mind-mindedness and Theory of Mind: Mediating Roles of Language and Perspectival Symbolic Play. *Child Development*, 84(5), 1777-1790.
- Meltzoff, A. N., & Moore, M. K. (1977). Imitation of facial and manual gestures by human neonates. *Science*, 198(4312), 75-78.
- Menninger, K. L. (1949). *Love Against Hate*. New York: Harcourt, Brace and Co.
- Merker, B. (2002). Principles of Interactive Behavioral Timing. En C. Stevens (Ed.) *Proceedings of the 7th International Conference of Music Perception and Cognition*. Sydney: University of Western Sydney. 149-152.
- Merker, B. (2009). Ritual foundations of human uniqueness. En S. Malloch, & C. Trevarthen, (Eds.) *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 45-60). Oxford: Oxford University Press.
- Merker, B., Madison, G. S., & Eckerdal, P. (2009). On the role and origin of isochrony in human rhythmic entrainment. *Cortex*, 45(1), 4-17. <http://doi.org/10.1016/j.cortex.2008.06.011>
- Millar, S. (1968). *The psychology of play*. Baltimore: Penguin.
- Miller, P., Fung, H. & Mintz, J. (1996). Self construction through narrative practices: a Chinese and American comparison. *Ethos*, 24, 1–44.

- Mitchell, R. W. (1986). A framework for discussing deception. En R. W. Mitchell & N. S. Thompson, *Deception* (pp. 3–40). Albany: SUNY Press.
- Mitchell, R. W. (1987). A comparative-developmental approach to understanding imitation. En P. P. G. Bateson & P. H. Klopfer (Eds.), *Perspectives in ethology*, vol. 7 (pp. 183–215). New York: Plenum Press
- Mitchell, R. W. (1994). The evolution of primate cognition: simulation, self-knowledge and knowledge of other minds. En D. Quiatt & J. Itani (Eds.), *Hominid culture in primate perspective* (pp. 177–232). Boulder: University of Colorado Press.
- Mitchell, R. W. (2002). A history of pretense in animals and children. En R. W. Mitchell (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 23-42). New York: Cambridge University Press.
- Montero, I. & León, O. (2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en psicología. *Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 2(3), 503-508.
- Moore, C. L. (2009). *The harmonic structure of movement, music, and dance according to Rudolf Laban: An examination of his unpublished writings and drawings*. New York: Edwin Mellen Press.
- Moreno-Núñez, A., Rodríguez, C., & Del Olmo, M. (2015). The Rhythmic, Sonorous and Melodic Components of Adult-Child-Object Interactions Between 2 and 6 Months Old. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 49(4), 737-756. <https://doi.org/10.1007/s12124-015-9298-2>
- Moreno-Núñez, A., Rodríguez, C., & Del Olmo, M. (2017). Rhythmic ostensive gestures: How adults facilitate infants' entrance into early triadic interactions. *Infant Behavior and Development*, 49, 168-181.
- Moreno-Núñez, A., Fernández-Alcaide, A., & Martín-Ruiz, N. (2021). El desarrollo de las interacciones triádicas tempranas: Dinámicas musicales de interacción en el primer año. *Revista de Psicología*, 22(1), 126–140. <https://doi.org/10.24215/2422572Xe088>
- Mussatti, T. (1986). Representational and Communicative Abilities in Early Social Play. A Case Study. *Hum. Dev.*, 29, 49-60.
- Nattiez, J.-J. (1990). Can one Speak of Narrativity in Music? *Journal of the Royal Musical Association*, 115, 240-257.
- Nelson, K. (1981). Social cognition in a script framework. En J. H. Flavell & L. Ross (Eds.), *Social cognitive development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nelson, K., & Gruendel, J. (1981). Generalized event representations: Basic building blocks of cognitive development. En A. Brown & M. Lamb (Eds.), *Advances in developmental psychology, Vol. 1*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Nelson, K., Plesa, D., & Henseler, S. (1998). Children's Theory of Mind: An Experiential Interpretation. *Human Development*, 41, 7–29.
- Nelson, K., & Seidman, S. (1984). Playing with scripts. En I. Bretherton (Ed.), *Symbolic play* (pp. 45-71). New York: Academic Press.
- Newen, A., De Bruin, L., & Gallagher, S. (Eds.) (2018). *The Oxford handbook of 4E cognition*. Oxford: Oxford University Press.
- Newlove, J. (2007). *Laban for Actor and Dancers. Putting Laban's Movement Theory into Practice: a Step-by-step Guide*. Nueva York: Routledge.
- Nicolopoulou, A., & Ilgaz, H. (2013). What Do We Know about Pretend Play and Narrative Development? A Response to Lillard, Lerner, Hopkins, Dore, Smith, and Palmquist on "The Impact of Pretend Play on Children's Development: A Review of the Evidence". *American Journal of Play*, 6(1), 55-81.
- Noë, A. (2004). *Action in Perception*. Cambridge, MA : The MIT Press.
- Noll, L., & Harding, C. G. (2003). The Relationship of Mother-Child Interaction and the Child's Development of Symbolic Play. *Infant Mental Health Journal*, 24(6), 557-570.

- O'Connell, B. & Bretherton, I. (1984). Toddlers' play, alone and with mother: The role of maternal guidance. En E. Bretherton (ed.), *Symbolic Play: The Development of Social Understanding*. New York: Academic Press.
- Okamoto, K. (2008). Visible and audible metre: the choreomusical synthesis of the early eighteenth century. *Presentation at the Conference on Dance, Timing and Musical Gesture, Institute for Music in Human and Social Development, University of Edinburgh*, 13-15 junio, 509-511.
- Ospina, V., & Español, S. (2014). El movimiento y el sí mismo [Movement and the self]. In S. Español (Ed.), *Psicología de la música y del desarrollo. Una exploración interdisciplinaria sobre la musicalidad humana* (pp. 111–155). Buenos Aires: Paidós.
- Orr, E. (2017). The development and implication of an observation tool for recognizing symbolic acts in infants between 6 and 18 months old. *Early Child Development and Care*, 187(8), 1284-1296.
- Orr, E. & Geva, R. (2015). Symbolic play and language development. *Infant Behavior and development*, 38, 147-161.
- Overton, W., & Jackson, J. (1973). The representation of imagined objects in action sequences: A developmental study. *Child Development*, 44, 309-314.
- Panksepp, J. & Trevarthen C. (2009). *The neuroscience of emotion in music*. En S. Malloch, & C. Trevarthen, (Eds.) *Communicative musicality: Exploring the basis of human companionship* (pp. 105-146). Oxford: Oxford University Press.
- Papoušek, M. (1996). Intuitive parenting: A hidden source of musical stimulation in infancy. In I. Deliège & J. Sloboda (Eds.), *Musical beginnings. Origins and development of musical competence* (pp. 88–112). Cambridge: Oxford University Press.
- Palacios, P., Rodríguez, C., & Méndez-Sánchez, C. (2018). Communicative Mediation by Adults in the Construction of Symbolic Uses by Infants. *Integrative Psychological and Behavioral Sciences*, 52(2), 209-227.
- Paxton, S. [Culturgest]. (2020, April 9). Steve Paxton conference at Culturgest, Lisbon 2019 [Video]. YouTube. <https://youtu.be/LFn8JuCkVrM>
- Pederson, L., & Moe, V. F. (2020). The moment of play and movement: A qualitative study of children's playful shared movements. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 4(2), 68–83. <https://doi.org/10.23865/jased.v4.2218>
- Pederson, D. R., Rook-Green, A. & Elder, J. L. (1981). The role of action in the development of pretend play in young children. *Developmental Psychology*, 17, 756–9.
- Peller, L. E. (1954). Libidinal phases, ego development and play. *Psychoanalytic Study of the Child*, 9, 178–198.
- Pellegrini, A. D. (1995). Introduction. En A. D. Pellegrini (Ed.), *The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith* (pp. vii-x). Albany: State University of New York Press.
- Pellegrini, A. D. & Smith, P. K. (1998). The Development of Play During Childhood: Forms and Possible Functions. *Child Psychology & Psychiatry Review*, 3(2), 51-57.
- Pellegrini, A. D. (2009), Research and Policy on Children's Play. *Child Development Perspectives*, 3, 131-136. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2009.00092.x>
- Pereira Ghiena, A., Jacquier, M. P., Silva, V. & Saint Pierre, M. P. (2013). La estructura métrica. En F. Shifres & M. I. Burcet, (Coord.), *Escuchar y Pensar la Música. Bases Teóricas y Metodológicas*. La Plata: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/37286>
- Pérez, D., & Gomila, A. (2022). *Social cognition and the second person in human interaction*. New York: Routledge.

- Piaget, J. (1936/2009). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Buenos Aires: Crítica.
- Piaget, J. (1959/2012). *La formación del símbolo en el niño* (Trad. Gutiérrez José). México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1963/1977). *La construcción de lo real en el niño* (Trad. Santamaría R.) Buenos Aires: Grijalbo.
- Piaget, J. (1977). Comentarios sobre las observaciones críticas de Vygotski. En L. S. Vygotski, *Pensamiento y lenguaje* (pp. 199-215). Buenos Aires: La Pléyade.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1967/1997). *Psicología del niño* (Trad. Hernandez Alfonso, Luis). Madrid: Morata.
- Platón (1986). *Diálogos IV. República* (Trad. Eggers Lan Conrado). Madrid: Editorial Gredos.
- Provenzi, L., Scotto di Minico, G., Giusti, L., Guida, E. & Müller, M. (2018). Disentangling the Dyadic Dance: Theoretical, Methodological and Outcomes Systematic Review of Mother-infant Dyadic Processes. *Frontiers in psychology*, 9(348), 1-22.
- Puche, R., & Martí, E. (2011). Metodologías del cambio. *Infancia y Aprendizaje*, 34(2), 131-139.
- Rapko, J. (2020, February 17). Vitality in the arts. Anne Teresa de Keersmaeker's Phase in light of Daniel Sterns analysis of forms of vitality. *Return to darkness. A dirty, poorly-organized place for philosophical remarks on the arts*. Recuperado el 23 Mayo 2021 <https://johnrapko.com/blog/2020/2/17/vitality-in-the-arts-anne-teresa-de-keersmaekers-phase-in-light-of-daniel-sterns-analysis-of-forms-of-vitality>
- Ratner, N., & Bruner, J. (1977). Games, social exchange and the acquisition of language. *Child Language*, 5, 391-340.
- Reddy, V. (2008). *How infants know minds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Restrepo, M. J. (1990). La semiótica de Charles S. Peirce. *Signo y Pensamiento*, 16, 28-46.
- Reynolds, P. Play, language and human evolution. En Bruner, Jolly, & Sylva (Eds.), 1976.
- Riba, C. (1990). *La comunicación animal: un enfoque zoosemiótico*. Barcelona: Anthropos.
- Richard, S., Baud-Bovy, G., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2020). The effects of a "pretend play-based training" designed to promote the development of emotion comprehension, emotion regulation, and prosocial behaviour in 5- to 6-year-old Swiss children. *British Journal of Psychology*. 112(3). doi:10.1111/bjop.12484
- Rivière, A. (1984/2003). Acción e interacción en el origen del símbolo. In A. Rivière, *Obras Escogidas. Lenguaje, simbolización y alteraciones del desarrollo* (Vol. II, pp. 77-108). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Rivière, A. (1986/2003). Interacción precoz. Una perspectiva vygotkiana a partir de los esquemas de Piaget. En A. Rivière, *Obras completas. Lenguaje, simbolización y alteraciones del desarrollo* (pp. 109-142). Madrid: Editorial Médica Panamericana
- Rivière, A. (1990). Origen y desarrollo de la función simbólica en el niño. En J. Palacios, A. Marchesi & C. Coll (Comps.), *Desarrollo psicológico y educación* (pp. 113-130). Madrid: Alianza.
- Rivière, A. (1992). Lenguaje y símbolos: la dimensión funcional. En M. Belinchón, J. M. Igoa & A. Rivière, *Psicología del lenguaje. Investigación y teoría* (pp. 181-234). Madrid: Trotta.
- Rivière, A. (1997/2003), "Teoría della mente e metarappresentazione". En F. Braga Illa. (Ed.), *Livelli di rappresentazione*. Urbino: Quattro venti, pp. 351-410. Versión castellana en: M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo e I. Marichalar (comp.), *Ángel Rivière. Obras Escogidas, Vol I* (pp. 191- 231). Madrid: Panamericana.
- Rivière, A. & SOTILLO, M. (1999). Comunicazione, sospensione e semiosi umana: le origini della pratica e della compresione Enterpersonali. *Ricerche di sociologia e psicologia della comunicazione*, 1, 45-76.
- Rivière, A., & Español, S. (2003). La suspensión como mecanismo de creación semiótica. *Estudios de Psicología*, 24(3), 261-275. doi:10.1174/021093903770411184

- Robinson, B. F., & Mervis, C. B. (1998). Disentangling early language development: Modeling lexical and grammatical acquisition using and extension of case-study methodology. *Developmental Psychology*, 34(2), 363–375. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.34.2.363>
- Rochat, P. (2001). *The infant's world. The developing child series*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rodríguez, C. (2006). *Del ritmo al símbolo: los signos en el nacimiento de la inteligencia*. Barcelona: Horsori.
- Rodríguez, C., & Moro, C. (1998). El mágico número tres: cuando los niños aún no hablan. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Rodríguez, F. G. (2017). *La comunicación humana antes de la gramática. Pragmática y semántica en las relaciones de habla y gesto durante el período de primeras composiciones verbales* (Tesis Doctoral). Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Rodríguez, F. G. (2022). Multimodal Expression in Communicative Functions, Gestures, Vocalizations, and the Contribution of Early Musicality. En S. A. Español, M. Martínez & F. G. Rodríguez (Eds.), *Moving and interacting in infancy and early childhood* (pp. 247-283). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Rodríguez, F. G., & Español, S. A. (2016). Composiciones bimodales de gesto y vocalización en el inicio de la comunicación verbal. *Infancia y Aprendizaje*, 39(4), 661-693.
- Rodríguez, F. G., & Español, S. (2019). Las funciones comunicativas durante la etapa pregramatical: un estudio de caso. *Infancia y Aprendizaje*, 42(2), 413-458. Doi: 10.1080/02103702.2019.1585654
- Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in thinking: Cognitive development in social context*. New York: Oxford University Press.
- Rosenblatt, D. (1975). Learning how to mean: The development of representation in play and language. *Biology of Play Conference*, Junio, Farnham, Surrey, Inglaterra.
- Rosenblatt, D. (1977). Developmental trends in infant play. En B. Tizard & D. Harvey (Eds.), *The biology of play* (pp. 33–44). Philadelphia: Lippincott.
- Rousseau, J. (1762/1918). *Emile, or treatise on education* (Trad. Payne William H.). New York: D. Appleton and Company. Recuperado el 1 sept de 2023 de https://ia804708.us.archive.org/32/items/rousseauemileor00rousiala/rousseauemileor00rousiala_bw.pdf
- Rocissano, L. (1982). The emergence of social conventional behavior: evidence from early object play. *Social Cognition*, 1, 50-69.
- Rossmann, N., Costall, A., Reichelt, A. F., López, B., & Reddy, V. (2014). Jointly structuring triadic spaces of meaning and action: book sharing from 3 months on. *Frontiers in Psychology*, 5: 1390, doi: 10.3389/fpsy.2014.01390.
- Rowlands, M. J. (2010). *The new science of the mind: From extended mind to embodied phenomenology*. Cambridge: The MIT Press.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). *Play*. En E. M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology: Social development, vol. IV*. New York: Wiley.
- Russell, W., & Ryall, E. (2015). Philosophizing play. En editado por J. E. Johnson, S. G. Eberle, T. S. Henricks, & D. Kushner, *The handbook of the study of play, vol II* (pp. 139-147). Maryland: Rowman & Littlefield.
- Rusk, R. R. (1967). *A history of infant education*. London: University of London Press.
- Russ, S. W., Lee, A. W. (2017). Pretend Play and Creativity. En J. A. Plucker (Ed). *Creativity and Innovation. Theory, Research, and Practice*. New York: Routledge.
- Ryle, G. (2002). *The Concept of Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sansanwal, S. (2014). Pretend Play Enhances Creativity and Imagination. *Journal of Arts and Humanities*, 3(1), 70-83.

- Schaffer, R. H. (1977). Studies in mother-infant interaction. *Proceedings of the Loch Lomond Symposium*. New York: Academic Press.
- Schefflen, A. E. (1973). *Communicational structure: Analysis of a psychotherapy transaction*. Indiana U. Press.
- Schiller, F. (1965). On the aesthetic education of man (Trad. Snell R.). New York: Frederick Ungar.
- Sears, R. R. (1947). Influence of methodological factors on doll play performance. *Child Development*, 18, 190-197
- Sheets-Johnstone, M. (2012). From movement to dance. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 11(1), 39–57. <https://doi.org/10.1007/s11097-011-9200-8>
- Sheets-Johnstone, M. (2015). *The corporeal turn: An interdisciplinary reader*. Luton, UK: Andrews UK Limited.
- Shifres, F. (2008). *Beyond Cognitivism. Alternative Perspectives of the Communication of Musical Structure through Performance* (tesis de doctorado), Londres, University of Roehampton.
- Shifres, F. (2011). La expresión en el canto dirigido al bebé. *Psicología del Desarrollo*, 1(2), 29–42.
- Shifres, F. (2012). De nuestra dimensión perdida del tiempo musical a la encrucijada entre performance, desarrollo y evolución. *Boletín de SACCoM*, 4(3), 6-21.
- Shifres, F. (2014). Algo más sobre el enlace entre la infancia temprana y la música. El poder expresivo del rubato. En S. Español (Ed.), *Psicología de la música y del desarrollo. Una exploración interdisciplinaria sobre la musicalidad humana* (pp. 21–70). Buenos Aires: Paidós.
- Shifres, F., & Español. (2004a). Interplay between pretend and music play. *8th International Conference on Music Perception & Cognition*. European Society for the Cognitive Science of Music (ESCOM). Evanston, IL.
- Shifres, F., & Español, S. (2004b). El juego musical en la génesis y desarrollo de las capacidades ficcionales. *Cuarta Reunión Anual de SACCoM*. (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música). Tucumán.
- Shifres, F., Español, S., Cevasco, M., Gómez, E., Jiménez, M., & Martínez, A. (2004). Hacia una caracterización de los componentes musicales presentes en la génesis de las capacidades ficcionales. *XI jornadas de Investigación. Facultad de Psicología - UBA*. Buenos Aires.
- Shifres, F., Pereira Ghiena, A., Herrera, R., & Bordoni, M. (2012). Estilo de ejecución musical y de danza en el tango: atributos, competencia y experiencia dinámica. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 7(2), 83–108.
- Shimada, S., Sano, R., & Peng, F. (1979). A longitudinal study of symbolic play in the second year of life. *Bulletin of the Research Institute for the Education of Exceptional Children*, Tokyo Gakugei University, December.
- Silvestri, A. & Blank, G. (2015). *Bajtín & Vygotski. La organización semiótica de la consciencia*. Barcelona: Anthropos.
- Sinclair, H. (1970). The transition from sensorimotor behavior to symbolic activity. *Interchange*, 1, 119–125.
- Singer, J. L. (Ed.). (1973). *The Child's world of makebelieve: experimental studies of imaginative play*. New York: Academic Press.
- Slade, A. (1987). A longitudinal study of maternal involvement and symbolic play during the toddler period. *Child Development*, 58, 367–375.
- Sletvold, J. (2019). Neuroscience and the Embodiment of Psychoanalysis—With an Appreciation of Damasio's Contribution. *Psychoanalytic Inquiry*, 39(8), 545-556, DOI: 10.1080/07351690.2019.1671067
- Smith (2002). Pretend play, metarepresentation and theory of mind. En R. W. Mitchel (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (129-141). New York: Cambridge University Press.
- Smith, P. K. (2009). *Children and play: Understanding children's worlds*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Smith, L. B. (2013). It's all connected: Pathways in visual object recognition and early noun learning. *American Psychologist*, 68(8), 618–629. <https://doi.org/10.1037/a0034185>

- Smith, L. B., & Jones, S. S. (2011). Symbolic play connects to language through visual object recognition. *Developmental Science*, 14, (5), 1142-1149.
- Smith, L., & Thelen, E. (2003). Development as a dynamic system. *Trends in Cognitive Sciences*, 7(8), 343-348.
- Smith, P. K., & Vollstedt, R. (1985). Defining play: an empirical study of the relationship between play, and various play criteria. *Child Development*, 56, 1042-1050.
- Spencer, H. (1896). *Principles of psychology*. London: Williams and Norgate. Recuperado el 1 sept. 2023 de <https://archive.org/details/principlesofpsyc022412mbp>
- Stern, D. N. (1971). A micro-analysis of mother-infant interaction: Behavior regulating social contact between a mother and her 3 1/2-month-old twins. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 10(3), 501-517. [https://doi.org/10.1016/S0002-7138\(09\)61752-0](https://doi.org/10.1016/S0002-7138(09)61752-0)
- Stern, D. (1973). "On Kinesic analysis": A discussion with Daniel N. Stern. *The Drama Review: TDR*, 17(3), Theatre and the Social Sciences, 114-126. <http://www.jstor.org/stable/11448488>
- Stern, D. N. (1974a). Mother and infant at play: The dyadic interaction involving facial, vocal, and gaze behaviors. En M. Lewis & L. A. Rosenblum (Eds.), *The effect of the infant on its caregiver*. New Jersey: Wiley-Interscience.
- Stern, D. (1974b). The goal and structure of mother-infant play. *J. Am. Acad. Child Psychiatry* 13, 402-422. doi: 10.1016/S0002-7138(09)61348-0
- Stern, D. N. (1977/1983). *The first relationship: Infant and mother* (Trad. A. Guerra Millares). Madrid: Morata.
- Stern, D. N. (1985/1991). *El mundo interpersonal del infante: Una perspectiva desde el psicoanálisis y la psicología evolutiva* (Trad. J. Piatigorsky). Buenos Aires: Paidós.
- Stern, D. N. (1998). *The Motherhood Constellation: Therapeutic Approaches to Early Relational Problems*. Londres: Routledge.
- Stern, D. (2000). Putting time back into our considerations of infant experience: A microdiachronic view. *Infant Mental Health Journal: Official Publication of The World Association for Infant Mental Health*, 21(1-2), 21-28.
- Stern, D. (2004). *The present moment in psychotherapy and in everyday life*. New York: Norton.
- Stern, D. (2010). *Forms of vitality: exploring dynamic experience in psychology, the arts, psychotherapy and development*. New York: Oxford University Press.
- Stern, D. N., Beebe, B., Jaffe, J., & Bennet, S. L. (1977). The infant's stimulus world during social interaction: A study of caregiver behaviors with particular reference to repetition and timing. In H. R. Schaffer (Ed.), *Studies in mother-infant interaction* (pp. 177-202). New York: Academic Press.
- Stern, D., Hofer, L., Haft, W., & Dore, J. (1985). Affect attunement: The sharing of feeling states between mother and infant by means of intermodal fluency. En T. Field & N. Fox (Eds.), *Social perception in infants* (pp. 249-268). New York: Ablex.
- Stern, W. (1914/1924). *Psychology of early childhood*. New York: Henry Holt.
- Stilson, S.R., & Harding, C.G. (1997). Early social context as it relates to symbolic play: A longitudinal investigation. *Merrill-Palmer Quarterly*, 43(4), 682-693.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998/2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquía
- Sully, J. (1896). *Studies of childhood*. London: Longmans, Green & Co.
- Sung, J. y Hsu, H. -C. (2014). Collaborative mother-toddler communication and Theory of Mind development at age 4. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 35, 381-391.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Sutton-Smith, B. (1994). Paradigms of intervention. En J. Hellendorn et al. (Eds.), *Play and intervention*. Albany: State University of New York Press.

- Sutton-Smith, B. (2011). The antipathies of play. En P. Nathan & A. D. Pellegrini (Eds.), *The Oxford handbook of the development of play* (pp. 110-115). Doi: 10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0010
- Sydnor, S., & Fagen, R. (2012). Plotlessness, Ethnography, Ethology. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 12(1), 72–81. doi:10.1177/1532708611430492
- Tamis-LeMonda, C.S., & Bornstein, M.H. (1991). Individual variation, correspondence, stability and change in mother and toddler play. *Infant Behavior and Development*, 14, 143–162
- Tanco, M. G. (2017). *Acerca de lo Narrado en la Performance: Un estudio de la experiencia musical del performer a través de la analogía del Narrador* (Tesis doctoral). Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- Tau, R., Yacuzzi, L., & Ribeiro, A. P. (2011). Sobre la recepción de la obra piagetiana en Argentina: El caso de Aníbal Ponce [En línea]. *3er Congreso Internacional de Investigación*, 15 al 17 de noviembre de 2011, La Plata. Recuperado el 1 sept. 2023 de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1467/ev.1467.pdf
- Taylor, A. R. (1898). *The study of the child*. New York: D. Appleton & Co.
- Taylor, M. & Carlson, S. M. (2000). The influence of religious beliefs on parental attitudes about children's fantasy behavior. En K. Rosengren, C. Johnson & P. Harris (Ed.), *Imagining the impossible* (pp. 247–68). Cambridge: Cambridge University Press.
- Thelen, E. (2000a). Grounded in the world: Developmental origins of the embodied mind. *Infancy*, 1(1), 3–28. https://doi.org/10.1207/S15327078IN0101_02
- Thelen, E. (2000b). Motor development as foundation and future of developmental psychology. *International Journal of Behavioral Development*, 24, 385–397. <https://doi.org/10.1080/016502500750037937>
- Thelen, E. (2005). Dynamic systems theory and the complexity of change. *Psychoanalytic Dialogues*, 15(2), 225–283. <https://doi.org/10.1080/10481881509348831>
- Thelen, E., & Smith, L. B. (1994). *A dynamic systems approach to the development of cognition and action*. New York: The MIT press.
- Thibodeau, R. L., Gilpin, A. T., Brown, M. M., & Meyer, B. A. (2016). The effects of fantastical pretend-play on the development of executive functions: An intervention study. *Journal of Experimental Child Psychology*, 145, 120-138.
- Thompson B. N., Goldstein, T. R. (2019). Disentangling pretend play measurement: Defining the essential elements and developmental progression of pretense. *Developmental Review*, 52, 24-41. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2019.100867>
- Thurston, S., & Slee, S. M. (2017). Vital signs: Poetry, movement and the writing body. *Choreographic Practices*, 8(1). https://doi.org/10.1386/chor.8.1.9_1
- Tinbergen, N. (1952). Derived activities: Their causation, biological significance, origin, and emancipation during evolution. *Quarterly Review of Biology*, 27(1), 1-32.
- Tooby, J., & Cosmides, L. (2001). Does beauty build adapted minds? Toward an evolutionary theory of aesthetics, fiction and the arts. *Substance*, 94/95, 30(1&2), 6-27.
- Tomasello, M. (2009). *The cultural origins of human cognition*. Cambridge: Harvard university press.
- Tompkins, S. S. (1962). *Affect, imagery, consciousness. Vol. I. The positive affects*. New York: Springer.
- Trehub, S. (2000). Human processing predispositions and music universal. En N. L. Wallin, B. Merker & S. Brown (Eds.), *The origins of music* (pp. 427–448). Cambridge, MA: MIT Press.
- Trevarthen, C. (1977). Descriptive analysis of infant communicative behaviour. In H. R. Schaffer (Ed.), *Studies in mother-infant interaction: Proceedings of the Loch Lomond symposium* (pp. 227–270). Cambridge: Academic Press.

- Trevarthen, C. (1979). Communication and cooperation in early infancy. En M. Bulowa (Ed.), *Before speech. The beginning of interpersonal communications* (pp. 321–347). Cambridge: Cambridge University Press.
- Trevarthen, C. (1982). The primary motives for cooperative understanding. En G. Butterworth y P. Light (Eds.), *Social Cognition* (pp. 77–109). Brighton: Harvester.
- Trevarthen, C. (1988). Universal co-operative motives: how infants begin to know the language and culture of their parents. En G. Jahoda & I. M. Lewis (Eds.), *Acquiring Culture: Cross Cultural Studies in Child Development* (pp. 37–90). New York, NY: Croom Helm.
- Trevarthen, C. (1993). The self born in intersubjectivity: An infant communicating. En U. Neisser (Ed.), *The Perceived Self: Ecological and Interpersonal Sources of Self-Knowledge*, (pp. 121–173). New York: Cambridge University Press.
- Trevarthen, C. (1998). The concept and foundations of infant intersubjectivity. En S. Bråten (Ed.), *Intersubjective communication and emotion in early ontogeny* (pp. 15–46). Cambridge: Cambridge University Press.
- Trevarthen, C. (1999). Musicality and the intrinsic motive pulse: evidence from human psychobiology and infant communication. *Musicae Scientiae*, 3(1_suppl), 155–215. doi:10.1177/10298649000030s109
- Trevarthen, C. (2015). Infant semiosis: The psycho-biology of action and shared experience from birth. *Cognitive Development*, 36, 130–141. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2015.09.008>
- Trevarthen, C. (2011). The generation of human meaning: How shared experience grows in infancy. En A. Seemann (Ed.), *Joint attention: New developments in psychology, philosophy of mind, and social neuroscience* (pp. 73–113). Cambridge: The MIT Press.
- Trevarthen, C. (2017). Play with infants: The impulse for human story-telling. In T. Bruce, P. Hakkarainen, & M. Bredikyte (Eds.), *The Routledge international handbook of play in early childhood* (pp. 198–215). Londres: Taylor & Francis/Routledge.
- Trevarthen, C. & Delafield-Butt (2017). En E. J. White, & C. Dalli (Eds.), *Under-three Year Olds in Policy and Practice* (pp. 17-40). Singapore: Springer
- Trevarthen, C., & Hubley, P. (1978). Secondary intersubjectivity: Confidence, confiding and acts of meaning in the first year. En A. Lock (Ed.), *Action, gesture and symbol: The emergence of language* (pp. 183–229). New York: Academic Press.
- Trevarthen, C., & Reddy, V. (2007). Consciousness in infants. En M. Velmans & S. Schneider (Eds.), *The Blackwell companion to consciousness* (pp. 41–57). New Jersey: Blackwell Publishing.
- Turner, V. 1969. *The ritual process*. New York: Aldine.
- Ungerer, J., Zelazo, P. R., Kearsley, R. B., & Kurowski, K. (1981a). Play as a cognitive assessment tool. Proceedings of the UAP-USC Ninth annual International Interdisciplinary Conference on Piagetian Theory and the Helping Professions.
- Ungerer, J., Zelazo, P. R., Kearsley, R. B., & O’Leary, K. (1981b). Developmental changes in the representation of objects in symbolic play from 18 to 34 months of age. *Child Development*, 52, 186–195.
- Uzgiris, I., & Hunt, J. M. V. (1975). *Assessment in infancy: Ordinal scales of psychological development*. Urbana: University of Illinois Press.
- Valsiner, J. (1988). The development of the concept of development: historical and epistemological perspectives. En W. Damon, & R. Lerner (Comps.), *Handbook of Child Psychology* (pp. 189-232). New York: I. Willey & Sons.
- van Hooff, J. (1989). Laughter and humor, and the 'duo-in-uno' of nature and culture. En W. Koch (Ed.), *The Nature of Culture. Proc. of International and Interdisciplinary Symposium*, October 7-11 (pp. 120-149). Bochum: N. Brockmeyer.

- van Geert, P. (1998). A Dynamic Systems Model of Basic Developmental Mechanisms: Piaget, Vygotski, and Beyond. *Psychological Review*, *105*(4), 634-677.
- van Geert, P. (2003). Dynamic systems approaches and modeling of developmental processes. En K. J. Connolly & J. Valsiner (Eds.), *Handbook of developmental psychology* (pp. 640-672). Thousand Oaks, CA: Sage Publications Ltd.
- van Geert, P., & van Dijk, M. (2003). Focus on variability: now tools to study intra-individual variability. *Infant Behavior & Development*, *25*, 340-374.
- Vanderberg, B. (1988). The realities of play. En D. C. Morrison (Ed.), *Organizing early experience*, Amityville, NY: Baywood Publishing.
- Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). The embodied mind. Cognitive science and human experience [De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana (C. Gardini, trad.). Barcelona: Gedisa, 2005]. MIT Press.
- Veneziano, E. (1981). Early language and non verbal representation: a reassessment. *J. Child Lang.* *8*, 541- 563.
- Vygotski, L. S. (1931/2000). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. In L. Vygotski, *Obras Escogidas* (Vol. III, pp. 11-340). Madrid: Visor.
- Vygotski, L. S. (1932/1993). Conferencias sobre Psicología. En L. S. Vygotski, *Obras escogidas*, tomo II (pp. 349-439). Madrid: Visor.
- Vygotski, L. S. (1932/1996). El primer año. En L. S. Vygotski, *Obras escogidas*, tomo IV (pp. 275-318). Madrid: Visor.
- Vygotski, L. S. (1933/1979). El juego y su papel en el desarrollo psicológico del niño. In L. S. Vygotski, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (pp. 141-158). Barcelona: Crítica.
- Vygotski, L. S. (1933/1996). Problemas de la Psicología Infantil. En L. S. Vygotski, *Obras Escogidas* (Vol. IV, págs. 249-386). Madrid: Visor
- Vygotski, L. S., & Luria, A. (1930/2007). *El instrumento y el signo en el desarrollo del niño*. Madrid: Fund. Infancia y Aprendizaje.
- Vygostki, L. S. (1934/1993). Pensamiento y lenguaje. En L. S. Vygotski, *Obras escogidas*, tomo II (pp. 9-287). Madrid: Visor.
- Walker, C. M., & Gopnik, A. (2013). Pretense and possibility—A theoretical proposal about the effects of pretend play on development: Comment on Lillard et al. (2013). *Psychological Bulletin*, *139*(1). 40–44. <https://doi.org/10.1037/a0030151>
- Wallace, C. E., & Russ, S. (2015). Pretend Play, Divergent Thinking, and Math Achievement in Girls: A Longitudinal Study. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, *9*(3), 296-305.
- Wallon, H. (1968/2000). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona, Crítica.
- Watson, M.W., & Fischer, K.W. (1977). A developmental sequence of agent use in late infancy. *Child Development*, *48*, 828–836.
- Watson, M. W., & Fischer, K. W. (1980). Development of social roles in elicited and spontaneous behavior during the preschool years. *Developmental Psychology*, *16*, 483–494.
- Watson, J.S. & Rammey, C. T. (1972). Reactions to response-contingent stimulation in early infancy. *Merrill-Palmer Quaterly*, *18*, 219-227.
- Weisler, A., & McCall, R. B. (1976). Exploration and play: resume and redirection. *American Psychologist*, *31*(7), 492-508.
- Welch, G. F. (2006). Singing and vocal development. En G. McPherson (Ed.), *The child as musician: a handbook of musical development* (pp. 311–330). Oxford: Oxford University Press.
- Wente A., Gopnik A., Fernández Flecha, M., Garcia T., & Buchsbaum, D. (2022). Causal learning, counterfactual reasoning and pretend play: a cross-cultural comparison of Peruvian, mixed- and low-socioeconomic

status U.S. children. *Phil. Trans. R. Soc.* B3772021034520210345
<https://doi.org/10.1098/rstb.2021.03455>

- Werner, H. (1955). A psychological analysis of expressive language. En H. Werner (Ed.), *On expressive language: papers presented at the Clark University Conference of expressive language behavior*. Worcester, MA: Clark University.
- Werner, H. (1948/1965). *Psicología comparada del desarrollo mental* (Trad. E. Rodríguez Daviro y V. Willams). Buenos Aires: Paidós.
- Werner, H. & Kaplan, B. (1963). *Symbol formation. An organismic-developmental approach to language and the expression of thought*. New Yor: John Willey & Sons, Inc.
- Wertsch, J. (1985). *Vygotsky and the social formation of mind*. Cambridge: Harvard University Press.
- Weisberg, D. S. (2015). Pretend play. *WIREs Cognitive Science*, 6(3), 249–261.
<https://doi.org/10.1002/wcs.1341>
- Whaley, K. K. (1990). The emergence of social play in infancy: A proposed developmental sequence of infant-adult social play. *Early Childhood Research Quarterly*, 5, 347–358. [https://doi.org/10.1016/0885-2006\(90\)90026-W](https://doi.org/10.1016/0885-2006(90)90026-W)
- Wieder, S. (2017). The Power of Symbolic Play in Emotional Development Trough the DIR Lens. *Top Lang Disorders*, 37(3), 259-281.
- Winnicott, D. (1971/1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- White, R. E., Thibodeau-Nielsen, R. B., Palermo, F., & Mikulski A. M. (2021). Engagement in social pretend play predicts preschoolers' executive function gains across the school year. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 103-113. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.03.005>
- Withebread, D. & O'Sullivan, L. (2012). Preschool children's social pretend play: supporting the development of metacommunication, metacognition and self-regulation. *International Journal of Play*, 1(2), 197-213.
- Wittgenstein, L. (1949/1992). *Last writings on the philosophy of psychology, vol. 2, The inner and the outer*. Oxford: Blackwell.
- Wolf, J. Implications of pretend play for Theory of Mind research. *Synthese* 200, 523 (2022).
<https://doi.org/10.1007/s11229-022-03984-5>
- Wolf, D. (1982). Understanding others: A longitudinal case study of the concept of independent agency. En G. Forman (Ed.), *Action and thought: From sensorimotor schemes to symbol use*. New York: Academic Press.
- Wundt, W. (1887/1917). *Ética: una investigación de los hechos y leyes de la vida moral. Los principios de la moralidad* (Trad. Herrero Bahillo Fermín). Madrid: Daniel Jorro Editor.
- Yerkes, R. M. & Yerkes, A. W. (1929). *The great apes*. New Haven: Yale University Press
- Zelazo, P. R., & Kearsley, R. B. (1977). Functional play: Evidence of cognitive metamorphosis in the year old infant. *Biennial meeting of the Society for Research in Child Development*, Marzo, New Orleans.
- Zukow, P.G. (1986). The relationship between interaction with the caregiver and the emergence of play activities during the one-word period. *British Journal of Developmental Psychology*, 4, 223-234.
- Zukow, P. (1989). Siblings as effective socializing agents: evidence from central Mexico. En ed. P. Zukow (Ed.), *Sibling interaction across cultures* (pp. 79–105). New York: Springer-Verlag.