

Un estudio de la musicalidad comunicativa en el desarrollo del juego simbólico infantil a partir de su vínculo con el juego con las formas de la vitalidad

Santiago García Cernaz

Laboratorio para el Estudio de la Experiencia Musical (LEEM-FBA-UNLP) / CONICET.
Argentina

El juego es una de las actividades infantiles que ha recibido más atención en la psicología del desarrollo, en particular el juego simbólico, dado su vínculo con la constitución de funciones psicológicas complejas. En el marco del embodiment se ha descrito un tipo de juego no-figurativo denominado juego con las formas de la vitalidad, en donde adulto y niño elaboran unidades de movimiento y/o sonido siguiendo la forma repetición-variación. Ha sido estudiado sistemáticamente durante el tercer año y hay algunas observaciones durante el segundo año de vida. Se ha señalado que se presenta tanto de modo simple como combinado con el juego simbólico. El presente trabajo tiene como objetivo mostrar resultados preliminares de un estudio longitudinal de caso único que indaga el vínculo entre el juego simbólico y el juego con las formas de la vitalidad en el segundo año, haciendo foco en los componentes de musicalidad comunicativa. Se realizó un análisis cualitativo identificando atributos de musicalidad en formas de juego simples y combinadas. Los resultados señalan la presencia de juego con las formas de la vitalidad y de formas que pueden ser consideradas antecedentes del mismo, que se combinan con distintas formas de juego simbólico. Se hallaron atributos de musicalidad aislados en episodios de juego simbólico que cumplirían distintas funciones en el curso de la actividad. Se discuten los resultados de acuerdo a los hallazgos de estudios previos.

PALABRAS CLAVE

Juego simbólico, musicalidad comunicativa, juego con las formas de la vitalidad, primera infancia.

~

García Cernaz, S. (2019). Un estudio de la musicalidad comunicativa en el desarrollo del juego simbólico infantil a partir de su vínculo con el juego con las formas de la vitalidad. En M. A. Ordás, M. Tanco e I. C. Martínez (Eds.), *Investigando la experiencia, la producción y el pensamiento acerca de la música. Actas de las Jornadas de Investigación en Música* (pp. 41-47). La Plata: Laboratorio para el Estudio de la Experiencia Musical (LEEM), Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

presentado en las Jornadas de Investigación en Música: Experiencia, producción y pensamiento. La Plata, 15 y 16 de noviembre de 2018.

Editado por:

M. Alejandro Ordás,
Matías Tanco, e
Isabel C. Martínez
LEEM-FBA-UNLP

Correspondencia:

Santiago García Cernaz
santiagogarcia982@gmail.com

Sesión temática:

Musicalidad comunicativa,
creación y percepción

El juego es una actividad fundamental en la vida cotidiana de niños y niñas, predilecta de un período de prolongada inmadurez y dependencia como lo es la infancia humana. En la psicología del desarrollo, el juego es uno de los tópicos principales de investigación; aunque, siguiendo el norte marcado por el giro lingüístico en las ciencias humanas, el estudio de un tipo de juego -del juego simbólico (en adelante JS)- ha sido tradicionalmente privilegiado, y se ha señalado que está genéticamente vinculado con funciones psicológicas de orden superior tales como el lenguaje, la auto-regulación, la teoría de la mente 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 (2009) 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, re-uniendo así cuerpo, mente y entorno en la comprensión de la experiencia humana. En psicología puede identificarse este cambio de paradigma en la teoría del *embodiment* (Calvo y Gomila, 2008) que ha puesto el foco en los aspectos corporeizados de los procesos psicológicos, impulsando un renovado interés por el rol que juegan las dinámicas del movimiento en su constitución y desarrollo. Concomitantemente, tuvo lugar 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. Esto ha modificado profundamente la concepción que se tenía hasta el momento del desarrollo humano (Fagen, 2011).

En este marco, fue documentada una nueva forma de juego en la que tanto el adulto como el niño construyen de modo compartido motivos sonoro-kinéticos que se repiten de modo variado: se trata del juego con las formas de la vitalidad (en adelante JFV) (Español, Martínez, Bordoni, Camarasa, y Carretero, 2014). El JFV se asienta en el fenómeno de la musicalidad comunicativa (Mallorch y Trevarthen, 2008) y es considerado una reedición de los juegos sociales tempranos con una participación simétrica del niño en la composición del juego. Español, Bordoni, Martínez, Camarasa y Carretero (2015) han observado formas de juego que combinan elementos del JFV con distintas variantes de JS -juego de ficción y juego protagonizado- y han sugerido que el JFV podría estar

andamiando el desarrollo del JS, aunque no se ha especificado cómo. En el presente trabajo se expondrán los resultados preliminares de una investigación en curso cuyo objetivo es analizar la relación entre ambas formas de juego en el segundo año de vida.

FUNDAMENTACIÓN

Juego simbólico

El JS es aquel que comporta la creación de una situación ficticia o simulada por parte del niño. Siguiendo a Goncü y Gaskins (2002) se trata del tipo de juego “en el que el niño utiliza una cosa, tal como un objeto o el lenguaje, como ‘significante’ (e.g., un palo), para representar el sentido de otra entidad, el ‘significado’ (e.g., un caballo)” (p. 49). Lo que es representado puede ser cualquier aspecto o evento de la vida del niño o bien experiencias imaginarias que impliquen distintos roles sociales, situaciones, actividades u objetos.

Tradicionalmente, existen dos enfoques principales en la conceptualización del JS: el piagetiano y el vygotskiano (Español, 2004; Goncü y Gaskins, 2002; Kavanaugh, 2002). Más allá de la polémica clásica que existe entre estas tradiciones sobre dónde se localiza la genuina capacidad simbólica, actualmente hay acuerdo en que existen formas pre-simbólicas ligadas al JS propiamente dicho y distintas formas de JS que se encuentran vinculadas con la capacidad de sustitución simbólica. Dentro de estas formas pre-simbólicas, se ha señalado la importancia crucial que tiene la interacción con el adulto en el aprendizaje de los modos de uso convencional de los objetos (Elkonin, 1978/1985). Específicamente, un objeto puede ser sustituido por otro en tanto y en cuanto la niña conozca los usos que convencionalmente se asocian a cada uno de ellos (Español, 2004), lo cual no puede 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 (Rodríguez y Moro, 1998).

Español (2004) sostiene que el desarrollo del JS comienza alrededor de los 12-14 meses bajo la forma de *juego funcional*, cuando el niño usa los objetos del modo convencional pero de manera descontextualizada. Las primeras impresiones de sustitución de un objeto por otro se encuentran alrededor de los 15 meses en actividades breves y concisas con objetos inadecuados

que siempre tienen lugar en el caso instrumento. El proceso hacia la genuina sustitución simbólica es paulatino y se encuentra ligado al despliegue de *escenas*, en las que los usos descontextualizados de objetos se combinan, secuencian y complejizan. En ellas aparece un hilo conductor que es generalmente el muñeco, cuyo uso no presupone *per se* la presencia de sustitución (en el sentido de que un objeto inanimado –el muñeco– sustituye un ser animado –una persona–), dado que el uso convencional de los muñecos, tal como lo aprenden en la interacción con los adultos, es en “modo simulado”. A partir de los 18-20 meses aparecen sustituciones en el caso instrumento y objeto, en el contexto de escenas simuladas, dando lugar así al nacimiento del *juego de ficción*. Hacia el final del segundo año de vida comienzan atisbos de sustituciones en el caso agente y receptor que marcan el inicio del *juego protagonizado*.

Tanto McCune y Agayoff (2002) como Noll y Harding (2003) señalan que un indicador importante a partir del cual podemos inferir que el niño está evocando un objeto ausente en el juego, más allá si utiliza el objeto adecuado o uno sustituto, son los efectos de sonido o movimientos exagerados que acompañan a la acción, como, por ejemplo, echar la cabeza hacia atrás acen tuadamente o hacer sonidos de beber al tomar de una taza vacía.

En consideración del crucial valor que tiene el andamiaje adulto y la interacción con el otro en general en el desarrollo de la simbolización (Rivière, 1984/2003), se ha señalado que las dinámicas de movimiento y sonido que se observa en las escenas de JS infantil, pueden entenderse como componentes esenciales de la poderosa experiencia intersubjetiva que usualmente las acompañan (Shifres et al., 2004). 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.

Juego con las formas de la vitalidad

Los intercambios corporales entre adulto y bebé permiten un sentimiento de comunión, en donde los movimientos y vocalizaciones del adulto muestran una dinámica que

va unida a *modos de sentir*. En este marco, Stern (2010) propone el concepto de formas de la vitalidad para denotar la cualidad expresiva del movimiento. Sostiene que, en el juego social temprano, el adulto para regular el nivel de atención y excitación del bebé y generar expectativa, juega con las formas de la vitalidad 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, logrando así momentos de gran reciprocidad y mutualidad con el bebé. El juego social temprano es un juego asimétrico: el adulto manipula las formas de la vitalidad y el bebé participa con conductas sociales generales (Español y Pérez, 2015). Asimismo, Stern (2010) señala que las formas de la vitalidad unen las experiencias de intersubjetividad tempranas con las artes temporales como la danza y la música, en cuyas performances se manipulan con maestría estos afectos temporales, logrando así una exquisita experiencia comunicativa y estética con el espectador.

El juego con las formas de la vitalidad (en adelante JFV) es considerado una reedición de los juegos sociales tempranos con una participación simétrica del niño en la composición del juego: se define como cualquier actividad placentera y autoremunerativa, en la que unidades de movimientos y/o sonidos son elaborados de acuerdo a la forma repetición-variación. Las unidades (o motivos) se repiten al menos dos veces, con variaciones en: (a) patrones rítmicos, contornos melódicos, dinámica, sonoridad y timbre, y/o (b) patrones rítmicos, forma, dinámica y cualidad del movimiento (Español et al., 2014). La actividad completa se sostiene alrededor de la repetición variada de movimientos y sonidos, haciendo de ellos el corazón del juego. Español et al. (2015) sugieren que el JFV está disponible para que el niño lo combine con nuevas formas de JS una vez que éstas se han establecido de modo simple. Pero no han indagado cómo.

El JFV ha sido estudiado sistemáticamente durante el tercer año de vida, y se cuenta también con algunas observaciones de formas de juego que pueden ser consideradas intermedias entre el juego social temprano y el JFV al inicio del segundo año (Bordoni y Español, 2018). Entre ellas se pudieron distinguir tres formas: (1) interacción lúdica en la que el bebé participa no sólo con pautas de reciprocidad generales (como sonrisas, miradas y vocalizaciones) sino con alguna acción específica

que forma parte del juego, pero no llega a participar en la construcción del motivo sonoro-kinético que es foco del juego ni en sus repeticiones variadas; (2) secuencias de imitaciones mutuas en alternancia de turnos de alguna pauta de comportamiento simple en la que el adulto propone elaboraciones del comportamiento imitado que no pueden ser plenamente acompañadas por el bebé y que redundan en una organización temporal de alternancia de turnos poco fluida; y (3) interacción lúdica en la que, ante iniciativas interesantes del bebé (por ejemplo, movimientos o vocalizaciones repetitivas y placenteras), el adulto responde con distintas pautas de reciprocidad –sonrisas, miradas, contactos corporales, comentarios, etc.– pero sin participar en la elaboración estética de los comportamientos infantiles.

OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar los resultados preliminares de un estudio longitudinal de caso único en curso que indaga el vínculo entre el juego simbólico y el juego con las formas de la vitalidad en el período comprendido entre los 10 a los 24 meses de edad de una bebé.

MÉTODO

De un estudio longitudinal de caso único que consta de un total de 30 sesiones de 45 minutos de juego libre, videograbadas cada 15 días en el hogar de una bebé, se seleccionaron tres sesiones de las cuales se tomaron 20 minutos de juego continuado correspondientes a las edades de la bebé 0;11(3), 1;5(15) y 1;11(27), según la convención piagetiana [Año;Meses(Días)]. Los participantes fueron la diada investigador-niño, un caso particular de la clásica diada adulto-niño. Esto permite al investigador registrar sus propias experiencias y reacciones on-line, generando cambios en ellas, que luego, gracias a la videograbación, podrán ser analizadas en diferido. En cada encuentro, se dispusieron frente al niño un conjunto de objetos apropiados para jugar: objetos de uso convencional (cucharas, tazas, teléfonos), muñecos que fácilmente puedan tener roles asignados (muñecos de personas, animales o personajes fantásticos) y objetos de uso no-convencional (como resortes, cajas, cintas, etc.). El investigador estuvo especialmente atento a promover situaciones de juego que envuelvan sonido y movimiento, así como también juego figurativo.

Análisis de las observaciones

Se realizó un análisis cualitativo de los videos siguiendo un protocolo abierto compuesto por categorías basadas en estudios previos (Bordoni y Español, 2018; Español et al., 2015; Shifres et al., 2004). Las categorías de observación estaban dirigidas a identificar atributos de musicalidad (por ejemplo: un motivo rítmico, un pulso subyacente, ejecución sincrónica con dicho pulso, la voz cantada, la organización de una conducta de acuerdo a la forma repetición-variación) en eventos de JS, ya sea simples o combinados tanto con JFV como con formas antecedentes del JFV (juego social temprano y formas intermedias).

RESULTADOS

Se presentan resultados preliminares de las tres sesiones de juego analizadas:

1. A la edad 0; 11(3), se han hallado:

- Ciclos de imitaciones mutuas de sonidos en las que el adulto le muestra a la bebé el uso convencional de un objeto musical. Por ejemplo, el uso de sonajeros sacudidos rítmicamente en una alternancia difusa y también en sincronía, aunque en ausencia de un pulso subyacente.

- Episodios de juego social temprano en los que el adulto le muestra a la bebé el uso de un objeto cuyo uso convencional es simulado. El motivo central del juego implica la repetición y la variación de sonidos y movimientos que convencionalmente acompañan el uso simulado de determinados objetos, como por ejemplo, un autito de juguete que es movido hacia adelante y hacia atrás acompañado del sonido “brruum”, en donde se varía la intensidad y la altura de los sonidos conforme el auto se acerca a la bebé, quien dirige un intenso contacto ocular al adulto acompañado de risas en el momento en que el adulto hace contacto con su pierna repetidas veces emparejando los toques con la vocalización “pi-pi-piiii”.

- Utilización por parte del adulto de rasgos propios del habla dirigida al bebé (alturas vocales agudas, ritmicidad y melodicidad) en vocalizaciones que ocurren en el contexto de una acción simulada, por ejemplo, cuando se simula el habla de un muñeco. Los rasgos expresivos de la vocalización son redundantes intermodalmente con el movimiento aplicado al objeto.

- Imitación no del todo lograda por parte de la niña de los movimientos y sonidos que el adulto realizó

previamente con un objeto cuyo uso convencional es simulado. La imitación de la niña recae más sobre los aspectos dinámicos y expresivos del sonido que sobre los aspectos formales convencionales. Por ejemplo, el adulto simula el sonido de un autito con un intenso y sostenido “brrrrmmm” que se hace más agudo en las sucesivas repeticiones (usualmente agrupadas en racimos de a tres), mientras que la niña vocaliza “abbbb” aunque manteniendo el perfil dinámico y espectral delineado por la vocalización adulta.

2. En la sesión correspondiente a la edad 1; 5(15) se ha observado:

- Utilización por parte del adulto de rasgos propios del habla dirigida al bebé en vocalizaciones que ocurren en el contexto de acciones simuladas o para invitar a la niña a la realización de éstas, por ejemplo, cuando se simula el habla de un muñeco, o cuando se invita a la niña a jugar a cocinar, respectivamente.

- Presencia de motivos rítmicos en los movimientos tanto del adulto como de la niña en la realización de acciones simuladas como, por ejemplo, revolver golpeando con la cuchara en la taza o hacer un brindis golpeando mutuamente las tazas luego de simular beber agua. El gesto experimenta un agrandamiento en el espacio y una prolongación en el tiempo.

- Melodicidad en las vocalizaciones de la niña cuando designa el objeto que es evocado en la escena lúdica, como por ejemplo, dice “Ábaaa!!” con una melodicidad particular cada vez que finaliza o planifica darle simuladamente de tomar agua los muñecos.

3. A la edad de 1;11(27) hemos encontrado:

- Presencia de formas combinadas de JFV con JS. Por ejemplo, al jugar a que una muñeca cabalga con un caballito de juguete, el adulto propone un motivo sonoro vocal convencionalmente asociado al trote del caballo: la niña responde imitando el sonido y variándolo agregando movimientos rítmicos arriba-abajo del caballo que se emparejan con el pulso que demarcan los acentos del sonido. Esta secuencia se repite y la niña agrega movimientos izquierda-derecha del caballo siguiendo el mismo pulso.

- Utilización por parte del adulto de rasgos propios del habla dirigida al bebé en vocalizaciones que ocurren en el contexto de una acción simulada como, por ejemplo,

cuando se comenta responsivamente la acción que realiza la niña de simular la cabalgata de un caballo, o cuando se invita a la niña a jugar a cocinar, o cuando se simula el habla de un muñeco.

- Uso por parte del adulto y de la niña de dinámicas en el sonido y el movimiento en acciones simuladas. Por ejemplo, al vocalizar ¡“aaaaaaamm!” haciendo un crescendo y un glissando ascendente de modo redundante intermodalmente con la aceleración del movimiento del brazo que conduce la cuchara hacia la boca del muñeco.

- Presencia de juegos de sostén realizados por el adulto a pedido de la niña, en los que el receptor es un muñeco y luego la niña de modo alternado. El motivo central del juego es ser movido de modo rítmico simulando andar a caballo, movimiento que es acompañado de modo redundante con un sonido vocal convencional por parte de la niña y el adulto.

- Presencia de canciones vocales de arrullo que se repiten y varían en escenas simuladas e involucran tanto a la niña como a los muñecos. El gesto lúdico que hace referencia a la acción de dormir se completa en el caso del muñeco con palmadas en la espalda mientras yace acostado o con movimientos de balanceo cuando es sostenido (con o sin la utilización de un cochecito de juguete). En el caso de ser la niña, se acomoda sobre el regazo del adulto o pide ser arrullada con la canción vocal dentro de su cochecito mientras simula dormir.

CONCLUSIONES

Los resultados encontrados señalan una continuidad con los hallazgos de estudios previos. En particular, la presencia de ciclos de imitaciones mutuas en donde el adulto propone motivos que no pueden ser del todo correspondidos por la niña han sido conceptualizados en otro estudio como una forma de juego intermedia entre el juego social temprano y el JFV (Bordoni y Español, 2018). Si bien es necesario un análisis en profundidad, adquiere peso la hipótesis de que el JFV tiene su origen, bajo formas antecedentes, en el segundo año de vida. Asimismo, en consonancia con el estudio de Español et al. (2015), en el cual afirman que el JFV se encuentra disponible para ser combinado con el JS, se han hallado formas de juego que reúnen las características tanto del JS como del JFV en el segundo año de vida. Sin embargo, dado el recorte de sesiones que se ha utilizado para la

realización de este estudio, aún no podemos conocer si ambas formas de juego se presentan primero de modo simple y luego combinado, tal como sugieren Español et al. (2015).

Por otro lado, la presencia de atributos de musicalidad, tales como motivos rítmicos o canciones vocales que se insertan en el curso de escenas simuladas, ha sido señalada en estudios previos como un rasgo propio del juego de ficción del tercer año de vida (Shifres et al., 2004). En el presente estudio hemos podido hallar que este rasgo está presente en el JS que tiene lugar durante el segundo año de vida.

Asimismo, en el estudio de Shifres et al. (2004) se ha señalado que en las vocalizaciones del niño en el curso de escenas de juego de ficción del tercer año se pueden observar rasgos propios del habla dirigida al bebé. En el presente estudio se ha encontrado que estos rasgos, durante el segundo año de vida, están presentes principalmente en las vocalizaciones adultas y comienzan a esbozarse bajo la forma de una melodicidad incipiente en las vocalizaciones de la niña hacia la mitad del segundo año. Esto refuerza la idea del rol crucial que tiene el andamiaje adulto en el desarrollo del juego, en tanto implica que lo que la niña inicialmente realiza con la ayuda del adulto, luego podrá realizarlo de modo autónomo.

Además, esta melodicidad se manifiesta, al menos en este primer análisis, cuando la niña comienza a designar verbalmente cuál es el objeto ausente que ella está evocando con su acción simulada. Considerando la tesis del andamiaje adulto, podemos conjeturar que la melodicidad en particular, o los rasgos propios del habla dirigida al bebé en general, podrían estar desempeñando el rol de *señalización* del carácter simulado de las conductas que, según Bateson (1972/1998), es menester que ambos jugadores conozcan: toda situación de juego requiere de un código compartido que comunique "esto es un juego".

Por otra parte, la elaboración dinámica del sonido y el movimiento en acciones simuladas, tales como el crescendo en el sonido "aaaaam" que acompaña el movimiento de dar de comer al muñeco, puede cumplir la función de generar tensión de meta en la escena lúdica. Este hecho guarda relación con el estudio de Español y Videla (2010) quienes afirman que la organización narrativa de los eventos musicales (en términos de perfiles de tensión-relajación) colabora en la estructuración temporal de los eventos del juego de ficción.

El estudio de la elaboración de sonido y movimiento ha abierto nuevas líneas de investigación en el estudio del JS, una forma de juego tradicionalmente privilegiada en la psicología del desarrollo. En este sentido, acordamos con Fagen (2011) cuando afirma que los estudios en musicalidad comunicativa pueden traer *algo nuevo* a la comprensión del juego, en tanto inauguraron la observación del involucramiento rítmico con el otro y la utilización de técnicas de análisis, en términos de variables espaciales y temporales, hasta el momento no atendidas, que conllevaron un cambio radical en la concepción del desarrollo que se tenía hasta el momento. En efecto, la detección del JFV implicó *algo nuevo* en el estudio del juego: el análisis de su vínculo con el JS y la detección de todos los rasgos de musicalidad comunicativa que lo sustentan puede constituir otra novedad relevante que es preciso continuar estudiando.

REFERENCIAS

- Bateson, G. (1972/1998). *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Lohlé-Lumen.
- Bordoni, M. y Español, S. (2018). Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida. En N. Alessandroni y M. I. Burcet, *La experiencia musical. Investigación, interpretación y prácticas educativas. Actas del 13º Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música*, (pp. 76-89). Buenos Aires: SACCoM.
- Calvo, P. y Gomila, T. (Eds.) (2008). *Handbook of cognitive science: An embodied approach*. San Diego, CA: Elsevier.
- Elkonin, D. B. (1978/1985). *Psicología del Juego*. Madrid: Visor.
- Español, S. (2004). *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: A. Machado Libros.
- Español, S., Bordoni, M., Martínez, M., Camarasa, R., y 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., Martínez, M., Bordoni, M., Camarasa, R., y Carretero, S. (2014). Forms of vitality play in Infancy. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 48(4), 479-502.
- Español, S. y Pérez, D. (2015). Los juegos, los contrastes y las artes. *Boletín de estética*, 33, 5-40.
- Español, S. y Videla, S. (2010). La organización temporal del juego de ficción y del juego musical. *IX Reunión Anual de SACCoM*. Buenos Aires.

- Fagen, R. M. (2011). Play and development. En A. D. Pellegrini (Ed.) *Oxford handbook of the development play*, (pp. 83-100). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Goncü, A. Gaskins, S. (2002). Comparing and Extending Piaget's and Vygotski Understanding of Play: Symbolic Play as Individual, Sociocultural, and Educational Interpretation. En R. Mitchell (Ed.), *Pretending and imagination in animals and children*. (pp. 48-57). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kavanaugh, R. (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.
- Malloch, S. y Trevarthen, C. (Eds.) (2008). *Communicative Musicality*. Oxford: Oxford University Press.
- McCune, L. y Agayof, J. (2002). Pretending as representation: a developmental and comparative view. En R. W. Mitchell (Ed.), *Pretending and Imagination in Animals and Children* (pp. 43-55). Cambridge: Cambridge university Press.
- Noll, L. y 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.
- Rodríguez, C. y Moro, C. (1998). *El mágico número tres: cuando los niños aún no hablan*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Rivière, A. (1984/2003). Acción e interacción en el origen del símbolo. En A. Rivière, *Obras Escogidas. Lenguaje, simbolización y alteraciones del desarrollo* (Vol. II, pp. 77-108). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Sheets-Johnstone, M. (2009). *The corporeal turn. An interdisciplinary reader*. Exeter: Imprint Academic.
- Shífrés, F., Español, S., Cevasco, M., Gómez, E., Jiménez, M., y 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.
- Stern, D. (2010). *Forms of Vitality: Exploring Dynamic Experience in Psychology, the Arts, Psychotherapy, and Development*. Oxford: Oxford University Press.