

El lenguaje interno como discurso dialógico y polifónico: un caso

The internal language as a dialogic and polyphonic discourse: A case study

Eduardo Alejandro Escotto Córdova

Coordinador del laboratorio de *Psicología y Neurociencias* de la Carrera de Psicología de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, Universidad Nacional Autónoma de México, y profesor de tiempo completo de la misma.

Forma de citar: Escotto Córdova, E. A. (2011). El lenguaje interno como discurso dialógico y polifónico: un caso. *Revista CES Psicología*, 4(2), 71-83.

Resumen

El lenguaje interno (LI) es un soliloquio dialógico en el que uno es, a la par, ambos o todos los interlocutores. Durante la infancia el LI se expresa oralmente durante el juego, lo que abre una ventana de observación para su estudio. ¿Qué peculiaridades discursivas pueden observarse en el LI lúdico durante la edad preescolar? Método: Estudio de caso en el que se analizan los soliloquios de una niña de 5 años y siete meses, quien fue videograbada mientras jugaba con cuatro juguetes: dos muñecas, un perro y una televisión. Resultados: el LI presentó un carácter polifónico, dialógico y enunciativo, y el juguete tuvo un papel fundamental para la representación del *otro*. Conclusiones: El LI lúdico prepara al niño para el diálogo consigo mismo y, con ello, fortalece la función reguladora del lenguaje. Una implicación de este estudio apunta a la importancia del juego de roles para el desarrollo de la otredad en el niño preescolar y, con ello, para la regulación consciente de la actividad.

Palabras claves: Lenguaje Interno, Soliloquio, Soliloquio silencioso.

Abstract

Inner speech (IS) is a kind of dialogical, spoken or silent soliloquy, in which one is, at the same time, both or all of the interlocutors. During childhood, the IS is expressed verbally during the child's play, which opens a view for its study. What discursive peculiarities can be observed in ludic IS during the preschool years? Through a case study, ludic soliloquies of a 5 year and seven months-old girl were analyzed and videotaped while playing with four toys: two dolls, a dog and a television. The findings showed IS had a polyphonic, dialogical, and enunciative character, while the toy had a key role in the representation of the *other*. It was concluded ludic IS enables the child to dialogue with himself, and thereby strengthens the regulatory function of language. Another consideration of this study, is centered in the role-play importance for the development the preschool child otherness and the aware regulation of activity as a consequence.

Keywords: Inner Speech, Self Talk, Soliloquy, Quiet Soliloquy

Introducción

El lenguaje interno (LI) es un tipo de discurso: soliloquio oral o silencioso en el que uno es, a la par, ambos interlocutores. Todos los seres humanos normales soliloquian a partir de cierta edad, primero lo hacen en voz alta y, con el tiempo, dominan el control vocal y silencian su soliloquio; a esto último se le llamó tradicionalmente la internalización del lenguaje, y al resultado, LI. A finales del siglo XIX y principios del XX, psicólogos y fisiólogos como Békterev, Watson, Wundt, Goldstein, entre otros, caracterizaron al LI como carente de sonido y de movimiento del aparato fonador, y la tradición conductista con Watson (1972) lo concibió como hábitos musculares. En 1923, Piaget (1976) llamó a la etapa de soliloquios orales en los niños habla o lenguaje egocéntrico, por su aparente falta de comunicación con otros. Sus sujetos de investigación fueron dos niños preescolares, a quienes observó y registró sus verbalizaciones durante sus actividades escolares. Frente a estas concepciones, Vigotski (1993) fue el primero en apreciar que ni el silenciamiento ni la ausencia aparente del componente motor determinan el rasgo esencial del LI, y fue también el primero en señalar que no era un lenguaje sin comunicación con otros, por el contrario, el niño habla a sí mismo como habla con otros, se habla a sí mismo como si fuera otro, distanciándose así de Piaget y de otros contemporáneos. Para Vigotski, el rasgo esencial del LI era que se manifestaba como un lenguaje para sí mismo aunque fuera acinético y sin componente fonético, lo que de suyo le imprimía sus peculiaridades lingüísticas y comunicativas diferentes. Para él, el LI, tanto oral como silencioso, en el niño como en el adulto, se manifiesta como un lenguaje en el que uno se habla a sí mismo como si fuera otro, o uno le habla a otros en un diálogo discursivo polifónico

caracterizado por que uno mismo es ambos o todos los interlocutores que responden y se comunican. Todo esto forma el rasgo esencial del LI. Sin embargo, aún hoy, hay autores que ponderan el carácter no comunicativo del LI; lo conciben como habla privada (Winsler, Fernyhough, Montero, 2009) en la cual uno no habla para otros; mientras que la tradición vigotskiana, a la que se le suma la corriente filológica y discursiva de Bajtín (1993a, 1993b, 2003, 2005), lo sigue concibiendo como una habla para sí mismo como si uno fuera otro, o habla con seres virtuales evocados cuya voz, que es mi misma voz, es polifónica.

La comprensión de las peculiaridades discursivas del LI infantil pasa por comprender que en la edad preescolar el juego es la actividad esencial de los niños. Es en la actividad lúdica en la que el LI infantil mostrará algunos de sus rasgos discursivos más importantes. Sin embargo, muchas de las investigaciones contemporáneas han puesto más el énfasis en las funciones del LI que en su caracterización discursiva.

Las investigaciones actuales sobre las funciones del LI, se han diversificado en diversas temáticas: su función reguladora en actividades auto-instruccionales (Kendall y Hollon, 1981); su perturbación en la neuropsicología de las afasias (Luria, 1980; Jakobson: 1974); su papel en la teoría de la conciencia (Luria, 1984; Morin, 2005; Clowes, 2007; Steels, 2003); en el uso de técnicas de hablarse a sí mismo en voz alta y en silencio en la psicología organizacional (Brown, 2003) y en la psicología del deporte (Hardy, Gammage, y Hall, 2001); su importancia en el estudio de trastornos psiquiátricos como la esquizofrenia (Shergill, Brammer, Fukuda, Murray, 2003) y en particular de las alucinaciones auditivas, porque se trata de un trastorno en el que los pacientes no reconocen las "voces

internas” como su LI; su deficiencia en los casos de autismo (Hill, 2004); sus peculiaridades en sujetos sordos (McGuire, Robertson, Thacker et al., 1997) y su papel en la adquisición de una segunda lengua (Saville-Troike, 1988). No obstante, su análisis en términos discursivos no ha sido suficiente, ni mucho menos en el desarrollo de los niños. El antecedente sobre el análisis de las peculiaridades discursivas del LI es el de la lingüista Ruth Weir (1970), quién analizó un caso, su propio hijo, utilizando las categorías sobre las funciones del lenguaje de Jakobson.

La caracterización de Vigotski sobre el LI ha tenido un campo de coincidencias en la lingüística. Diversos autores han concebido al LI como un soliloquio oral o silencioso de carácter dialógico, como un monólogo en forma de diálogo internalizado (Benveniste, 2002), o una comunicación YO-YO de la que habló Lotman (1998). El LI es un tipo de discurso dialógico en el sentido de que hay enunciados que se alternan entre interlocutores y, en tanto enunciación, es subjetividad en acto (Pêcheux, 1978), y conforma propiamente un género discursivo (Bajtín, 1993a, 2005) diferente al diálogo cara a cara, o la comunicación a distancia mediante la correspondencia, o el teléfono, o el Internet, etc. En el diálogo con personas reales, cada interlocutor co-construye el sentido de la enunciación en contexto comunicativo con el otro, y el conocimiento del mundo del otro y sus intenciones comunicativas deben descubrirse en el intercambio dialógico; mientras que en el LI, en tanto el sujeto es al mismo tiempo ambos interlocutores, el sentido de la comunicación es pleno, las intenciones comunicativas siempre son conocidas por el mismo sujeto, y el conocimiento del mundo es el mismo e incorporado a todos los posibles interlocutores. A diferencia del lenguaje con interlocutores de carne y

hueso, no virtuales, en el LI no hay preocupación por el ánimo de la única audiencia, es decir, los interlocutores virtuales generados por el mismo sujeto; no se pretenden narraciones autorizadas, eficaces o novedosas; no se utilizan recursos retóricos para impresionar a la audiencia, aunque se ensayen dichos recursos par impresionar a los interlocutores reales. El carácter dialógico del LI adquiere frecuentemente la forma de la *deliberación argumentativa frente a otros* con la forma de una “deliberación íntima” y, tal y como lo señalan Perelman y Olbrechts-Tyteca (1989), finalmente, el LI es un discurso que transcurre diariamente en la vida diurna y en las ensoñaciones sin que sea fácil suprimirlo.

Una peculiaridad del LI es que durante la infancia siempre se manifiesta oralmente en los soliloquios de los infantes cuando juegan solos. Esto abre, como lo apreció Vygotski, una ventana de observación para su análisis empírico. Los niños, cuando juegan solos, hablan con sus muñecos o ponen a dialogar a estos entre sí. El registro de estos soliloquios y su correspondiente análisis, puede aportar datos sobre sus propiedades discursivas en un caso específico.

El objetivo de este estudio es explorar las peculiaridades discursivas del LI desplegado por un sujeto en edad preescolar durante una actividad lúdica, utilizando una técnica de registro videograbado del libre juego infantil con juguetes, para responder la pregunta: ¿qué peculiaridades discursivas pueden observarse en el LI lúdico durante la edad preescolar?

Método

Participantes

El método de investigación utilizado es el de estudio de caso, mediante el cual se registran y evalúan las conductas de una o varias personas involucradas en el fenómeno estudiado (Yin, 1989, citado por Martínez, 2006).

Los datos se obtuvieron mediante la videograbación a una niña de edad preescolar de 5.7 años mientras jugaba con varios juguetes: una Barbie, un perro, una televisión y una muñequita de cuerda, y luego se analizaron discursivamente los soliloquios orales emitidos. La niña fue seleccionada al azar de un grupo de preescolares que acudían a la escuela ubicada en la Universidad Nacional de México.

Condiciones del registro

Las grabaciones duraron entre 3 y 10 minutos. Durante las dos filmaciones estuvieron presentes, a un par de metros y en un cuarto adjunto, una o más personas adultas. Esto no evitó que la niña soliloquiara mientras jugaba. El espacio de filmación fue un cubículo de 4 por 3 metros (12 m²), cuyas paredes tenían gabinetes metálicos, pizarrones blancos y de corcho, y algunos posters. La tecnología utilizada para el video fueron dos cámaras no profesionales Sony digital 8 'Handycam', con zoom de 700x; y dos grabadoras digitales de voz, una Sony ICD-P320, y otra marca VOX, archivos que se analizaron como archivos *digital voice files*. Los videos en cassette se convirtieron a formato digital para ser analizados en computadora con el programa Windows de Microsoft.

Procedimiento

Se obtuvo el consentimiento informado de

los padres y maestros en el que se especificó que la investigación tenía por objetivo registrar y analizar los soliloquios de la niña mientras jugaba, que se videograbaría a la niña y que esta grabación podía ser presentada en congresos científicos. Durante el periodo de descanso escolar (recreo), en un día de clases normal, la niña fue invitada a jugar con muñecos y llevada a un cuarto donde había juguetes. Se acomodó a la niña en una silla frente a una mesa, la cual tenía uno o varios juguetes. Mientras se dialogaba con ella brevemente se le colocaban los micrófonos y prendían las cámaras. En su momento, y con el objetivo de evitar que la niña platicara con el investigador mientras jugaba, se le dio una excusa para no estar sentado junto a ella diciéndole que había que leer o revisar unas notas, pero que se estaría cerca mientras jugaba. La persona se sentó a un par de metros de la mesa donde estaba la niña y simuló realizar alguna actividad mientras se grababa en video y audio lo que ella hacía y decía.

Formato de transcripción

Los soliloquios fueron transcritos y consignados en un formato construido ex profeso para la investigación el cual se inspira en el del guión televisivo-cinematográfico-teatral para dar cuenta de la audioimagen en contexto. Consta de una tabla dividida en cinco columnas: la primera especifica el escenario en el cual la niña habla. Incluye los objetos y su disposición física, ejemplo: *una mesa en la cual se encuentran dos muñecas Barbie; dos sillas y un micrófono*. La segunda columna, transcribe literalmente las expresiones verbales y sonoras de la niña con mínimas acotaciones o signos conversacionales del tipo de los usados por Briz (2000), (ejemplo, Grupo Valencia, Español, Coloquial = Va. Es. Co). La transcripción se realizó estableciendo los

personajes (P1, P2, etc.) que la niña utilizó en su juego y que generalmente fueron representados físicamente mediante un objeto (O1, O2, etc.), y el cuerpo de la niña se consideró un objeto de un personaje cuando ella participó como tal en los diálogos, a diferencia de cuando la niña habló acompañando la acción, en cuyo caso se escribió su nombre. En la tercera columna se describió conductualmente lo que la niña hizo. En la cuarta columna se expresó el sentido y significado comunicativo de lo narrado en las dos columnas anteriores. Y la última columna expresa el tiempo de grabación tanto en video como en grabadora de voz. Cada columna se divide en hileras para indicar que la *escena* en la cual se realiza el discurso ha cambiado.

Esta forma de transcripción tiene la ventaja de especificar y detallar el contexto comunicativo y pragmático de la polifonía de voces y personajes que aparecen con los objetos en que se representan y, a su vez, la secuencia discursiva de dichas voces en hileras y renglones organizados por escenas. Se usaron también algunos signos convencionales para indicar aspectos discursivos, por ejemplo, el signo ((¿)) significa que lo hablado es ininteligible y el signo de tres puntos (...) significa que hay una pausa de un segundo.

La condición lúdica y los personajes

La condición lúdica (cómo y con qué juegan los niños) ha mostrado ser una variable inductora de la encarnación de los personajes (Escotto, 2010) y si bien todos los niños soliloquian jugando y representan en sus juegos a uno o más personajes, lo cierto es que entre más muñecos más se facilita la encarnación de personajes. Por eso, se decidió exponer a la niña a la presencia de dos muñecas, una televisión y un perro. En algunos casos, el

personaje que habla no está claramente representado en los objetos, se crean dudas de quién es el que habla, si el personaje representado en el espejo o la niña u otro personaje que acaba de ser incorporado. En tales condiciones se optó por presentar los personajes con signo de interrogación. Las siguientes cuatro tablas con diálogos, contextos, escenarios y tiempos de grabación muestran la polifonía de voces en el juego de la niña.

Resultados

La transcripción del soliloquio de la niña que a continuación se expone (Tablas 1, 2, 3 y 4), muestra varias características generales que se han observado en otros soliloquios infantiles: a) la creación de personajes con base en una trama que puede cambiar de momento a momento, de diálogo a diálogo, (ejemplo, las escenas 2 y 3: *yo soy Blanca Nieves...si, yo soy los siete enanos*). En esta trama, la niña es, a la par, todos los personajes, quienes dialogan entre sí o con la niña como personaje (escena 1, la niña en calidad de personaje le dice a su hija: *por qué te subiste las.../faldas del vestido*); b) la encarnación objetiva de personajes en los objetos que sirven de juguetes o en la niña como un personaje en sí mismo. En 13 de 23 escenas la niña es un personaje, en 12 de 23 escenas hay algún otro personaje representado por un objeto. Los personajes se objetivan en la niña o en los juguetes, ellos son el signo necesario para la representación del personaje, éste se encarna en uno de los dos, y con ello, facilita al infante el ejercicio del diálogo con otro materializado en el objeto; c) la incrustación ocasional de personajes representados sólo por la palabra, no por objetos o la niña (escena 23, alguien no representado por un objeto dice: *justamente lo dejé*). La representación del otro sin la necesidad de un objeto que lo

represente, sólo con la palabra, comienza a manifestarse. Para la edad de la niña participante este proceso no es aún dominante, y d) la enunciación aparece como el rasgo psicológico definitorio del soliloquio oral lúdico. Los diálogos de cada personaje dicen algo a alguien, son enunciados que esperan la respuesta de otro. En las transcripciones expuestas la enunciación, el diálogo entre interlocutores, es el rasgo dominante, es decir, se muestran las intenciones comunicativas manifiestas en la expresión verbal oracional, en las palabras o en el gesto; alguien le comunica algo a otro interlocutor utilizando múltiples formas verbales y gestuales, y lo que se comunica con ellas va más allá del contenido semántico de la oración, expresa un reclamo, una petición, una duda, etcétera.

La polifonía de voces en el soliloquio desplegado durante el juego de la niña es clara, con sólo dos muñecas y un perro la niña evoca seis personajes, algunos sólo por el cambio de turno, otros por su evocación nominal la “hermanastra” de otro personaje (alguien le habla a la hermanastra), otros más manifiestos en la forma gramatical de la oración (escena 20: *vamos a... [bailar]*; escena 21: *ten el jabalí*; escena 22: *estás loca*. En todos estos casos, alguien le dice a otra persona algo),

personajes representados en la palabra y no por un objeto (escena 23: *justamente lo dejé*) y, finalmente, la niña como un personaje en sí mismo que dialoga con los demás (escena 16: *oh amor ¿por qué no me dijiste?*).

El objeto bajo el cual se representa el personaje, en este caso el tipo de juguete, juega un papel fundamental en el soliloquio infantil, le permite encarnar a sus personajes (la niña toma al perro y le llama jabalí, toma a una de las muñecas y le llama hermanastra). En los niños preescolares, los personajes se “encarnan” en los objetos, y entre más pequeño es el niño preescolar más necesita del objeto para la representación del personaje. Con el desarrollo del niño, este proceso de objetivación del personaje tiende a ser sustituido por la palabra o la representación del él, y el proceso que subyace a esta sustitución del objeto lúdico por su forma verbal es el creciente dominio de la representación del mundo por medio de la palabra y de las formas lingüísticas; si en una etapa necesita al objeto para representar a los personajes, en otra le basta la palabra para representarlo, esta condición, que se dominará en la edad escolar (6-11 años), prepara el dominio del silenciamiento del soliloquio en la adolescencia.

Tabla 1. Diálogo con juguetes I

Escenario	Personajes y diálogos	Acotaciones	Sentido	Tiempo
En una mesa están los juguetes y la niña está sentada. Escena 1	P1-K: ¡ah!, por qué te subiste las ((...))... P1-K: De seguida ((...)) de su historia, ¡vale! P2-O1 Si	K toma a O1, la mueve, le arregla el vestido y la manipula. K habla mientras arregla a O1.	P1-K le pregunta (¿o reclama?) a P2-O1 sobre su vestimenta. K propone a P2-O1 hacer una historia y ésta le responde afirmativamente.	VI: 00:05
Mismo escenario Escena 2	P2-O1: yo soy la más... No!! P2-O1: yo soy Blanca Nieves	K toma a O1 y la dobla.	P2-O1 se autocalifica (¿la más bella?), pero rápidamente se arrepiente, y corrige para autonombraarse Blanca Nieves.	VI: 00:19-23

Mismo escenario Escena 3	P3-O3: si, yo soy los siete enanos, guau guau	K viendo a O1 y P3-O3 se presenta VI: teniéndola en la diciendo su nombre y 00:28 mano, habla mientras después ladra. toma con la mano derecha a O2 y lo coloca sobre O3.		
Mismo escenario Escena 4	P1-K mmm, enano serás	K deja a O3, lo baja de P1-K (¿o Blanca VI: O3 y toma a O4. Nieves no 00:35 representada?) Le dice a P3-O3 que K Le da cuerda a O4 siempre será enano. mientras la observa. K observa La deja en la mesa. analíticamente a O4.		
Mismo escenario Escena 5	P1-K: mmm, por qué no te cambias (...) ♪ tarará	K toma a O1 y P1-K le indica a P2-O1 VI: 1:10 comienza a arreglarle que se cambie, y ello la ropa. tararea comienza a ocurrir mientras viste a P2-O1. aunque no es claro si quién desviste es P1 o se desviste P2		

Notas: O1 Barbie, O2 muñequita de cuerda, O3, un perro, O4, una televisión.
El signo de tres puntos (...) significa que hay una pausa de un segundo

Tabla 2. Diálogo con juguetes 2

Escenario	Personajes y diálogos	Acotaciones	Sentido	Tiempo
Mismo escenario Escena 6	P1-K: se vería bien, bien, se vería bien, bien... de a mentiritas. ¡Ya te vestí!	K cambia de ropa a O1. Después de un rato habla.	P1-K cambia a P2-O1, al hacerlo va reafirmando verbalmente cómo va quedando, y al terminar se lo dice.	VI 1:17
Mismo escenario Escena 7	P1-K: falta una...	K mueve a O1.		VI 1:38
Mismo escenario Escena 8	K: ... está tu vestido... bam bam ram bam bam ♪	K mueve a O1 hacia O4.	P1-K le indica a P2-O1 que su vestido está de alguna manera.	VI 1:42
Mismo escenario Escena 9	(P5-voz o ¿P4-O2?): Ponte a trapear, a lavar... y a jugar	K toma de los cabellos a O4, la mira directamente, la para en O3 y habla mientras frunce el ceño.	P5-voz, alguien (¿la madrastra?, ¿la hermanastra?) o P4-O2 (¿Cómo madrastra o como Blanca Nieves?) da una orden a otro personaje.	VI: 1:48
Mismo escenario Escena 10	(P?)-O1: bam bam ba, ba ba ba ba ♪	K hace que O1 camine cantando y jugando.	¿Qué personaje? Canta, camina y juega.	VI: 1:55
Mismo escenario Escena 11	¿P1-K?: ¡ja no! Su vestido es diferente, mejor sería un vestido	K cambia de vestido a O1.	Alguien, un personaje o Kimberly, objeto cómo está vestida O1, aunque no está claro si la considera un P.	VI: 1:59
Mismo escenario Escena 12	P1-K o K: te ((feliz)) ta ta ta ♪	La Niña le quita el vestido a O1 mientras canturrea	Alguien cambia (¿un personaje o K?) a O1.	VI 2:10
Mismo escenario Escena 13	P2-O1: se trapear y barrer, se lavar y se hacer todo esho poche... chochero,	K cambia de ropa a O1.	Mientras se cambia, P2-O1 indica todo lo que sabe hacer de labores caseras y otras (¿cochero y	VI: 2:23 V2: 2:36

	paudero, ¡sí!, y se hacer, hacer de todo	panadero?).		
Mismo escenario Escena 14	P2-O1? o P¿ o K?:- Es que hace mucho calor ((¿))	K está poniéndole una blusa a O1, se toca el cuello y habla en voz alta. Después murmura algo ininteligible.	P2-O1, o P¿ o K indica que hace calor justificando por qué se está cambiando (¿qué P?).	VI: 3:18
Notas:O1 Barbie, O2 muñequita de cuerda, O3, un perro, O4, una televisión El signo ((¿)) significa que lo hablado es ininteligible. El signo de tres puntos (...) significa que hay una pausa de un segundo				

Tabla 3. Diálogo con juguetes 3

Escenario	Personajes y diálogos	Acotaciones	Sentido	Tiempo
Mismo escenario Escena 15	P2-O1: 🎵 ya tengo calor🎵... .. un	K sigue manipulando la ropa de O1 mientras musicaliza su habla.	P1-O2 canturrea que tiene calor mientras se cambia de ropa.	VI: 3:33
Mismo escenario Escena 16	P2-O1: Oh! Así no me veo bien!... P1-K: oh amor ¿por qué no me dijistes?... P2-O1: porque no P1-K: oh!, quédatela, quitátela. ... Mi amor, ¿por qué no me dices, por qué no me dijiste...antes P1-K: Amor: que te ves bonita con la falda P2-O1: Grashias	K termina de ponerle la ropa a O1, la mira a con su nueva ropa, habla y comienza a quitársela de nuevo. Modula la voz con la alternancia de personajes. K mueve a O1 como si estuviera hablando. Modula la voz, aniñándola como cuando las madres le hablan a los niños pequeños. La voz de P2 también cambia y sheshea.	P1-O2 le dice a P1-K que con su cambio de ropa no se ve bien, P1-K le responde con aflicción y se entabla un diálogo entre ambas cuyo fin es cambiar de nuevo la ropa.	VI: 3:41 VI: 3:48 VI 3:56
Mismo escenario Escena 17	K ((🎵¿...?🎵)): lo coloca...se equivoca, se equivoca...a ma temi, a ma temi...shh, shh, shh... 🎵...Mira, mira mira 🎵..., cal, cal, calzo... ..calzones...ya se te ven po...quito)... porque no...	K murmura musicalizadamente mientras cambia de ropa a O1. Le muestra la blusa a O1, cambia el tono de voz a la par lo hace musicalizado.	(¿Qué P?) alguien habla y canturrea reduplicando fonemas, palabras. La blusa se nombra como calzón.	VI: 4:19 VI: 4:24
Mismo escenario Escena 18	P1-K: ...ya ta tú vestimenta, no te vistes...shuchuchu ...	K viste y desviste a O1 Nieves.	P1-K le habla a P2-O1.	VI: 4:40
Mismo escenario Escena 19	P4-O1: seme seme se..., lla...ma...me Candi 🎵	K mira a la cara de O1 mientras canta.	P4-O1 pide que le llamen por su nombre.	VI: 4:59

Notas: O1 Barbie, O2 muñequita de cuerda, O3, un perro, O4, una televisión
El signo ((¿)) significa que lo hablado es ininteligible. El signo de tres puntos (...) significa que hay una pausa de un segundo

Tabla 4. Diálogo con juguetes 4

Escenario	Personajes y diálogos	Acotaciones	Sentido	Tiempo
Mismo escenario Escena 20	P-K: vamos a!.. ♪tan, tan tan tan ♪uuuu	K mueve a O1, la dobla de la cintura.	P4 o P2 baila mientras que alguien P-K invita a bailar.	VI: 5:17
Mismo escenario Escena 21	K: ♫aaaaa♪... tun,tun tun, tun♪... P5-O3 ¿ten el jabalí? (a P2-O1)	K toma a O1, la mueve, toma su mano y la restriega en la mesa, le alza los brazos y los baja y habla. Luego toma a O3 con la mano derecha y la pone de frente a O1, luego las coloca lado a lado rozándose los brazos. K se distrae viendo el cuarto de filmación y guarda silencio sin dejar de mover a las muñecas. Se le caen a la mesa y toma a O2 dándole cuerda. Luego toma O4, la observa y manipula.	K manipula a O1 mientras canturrea y observa analíticamente a O1. Después aparece un personaje. ¿P¿-K o P5-O2? habla de dar un jabalí a P2-O1. El vínculo con el cuento de Blanca Nieves parece la inspiración.	VI: 5:39
Mismo escenario Escena 22	P1-O2: ¿estás loca! aah... P5-O2: hermanastra...!aa h¡ ((Cumaochu,chu,c hu))	K toma a O1 con la mano derecha y O2 con la izquierda, les ve la cara, y habla mientras mueve a O1 hacia O2 a la par que mira a O2, luego modifica el tono de voz, lo hace muy agudo y aniñado, abre la boca y eleva las cejas mientras grita y ve la cara de O2 a la par que la mueve a hacia O1. Toma con la mano derecha a O1, la eleva, baja y la coloca en una mesa que está atrás de K.	P1-O2 le grita a P5-O2 que está loca, P5-O2 grita hermanastra. P¿ sale botada de la escena mientras se oyen los ruidos de su expulsión.	VI: 6:18
Mismo escenario Escena 23	K: yahua,yahuau... ande lejos P¿-O1: está bonito, su superbonito...¿... ? Está así P6((¿))Justamente lo dejé	K hace sonidos a la par que toma a O1, la hace caminar dando brincos en la mesa y habla. Le arregla la ropa a O1.	P1-O2 camina sobre la mesa alejándose a la par que alguien narra lo lejos que se va O1 (3a persona), luego P¿ señala algo de O1 y alguien no representado en objeto alguno responde en 1ª persona que así lo dejo .	VI: 6:33

Notas: O1 Barbie, O2 muñequita de cuerda, O3, un perro, O4, una televisión
El signo ((¿)) significa que lo hablado es ininteligible. El signo de tres puntos (...) significa que hay una pausa de un segundo

Discusión

Los resultados sugieren que los soliloquios desplegados en una actividad lúdica en la edad preescolar son polifónicos y dialógicos, en ellos el infante pasa de un personaje a otro ejercitándose en un constante diálogo con otros. En la edad preescolar, la actividad esencial de los niños es el juego, de ahí que esta polifonía funciona como representación del diálogo con otros que la niña tiene en la vida cotidiana y, también, como preparación constante de lo que más tarde será el diálogo consigo misma como si ella fuera otra, es decir, la condición de otredad. En el desarrollo de la otredad, los niños deben pasar de representar a los otros mediante objetos a representarlos sólo mediante la palabra. El paso a la escuela primaria va aparejado por varios cambios cualitativos en el desarrollo del LI como soliloquio oral, uno de los cuales es el dominio de la representación meramente verbal de los personajes con los que se dialoga. Este proceso lleva largos años, esto lo sugiere el hecho de que a la edad de cinco años y siete meses la niña represente pocas veces personajes sin referente objetual. En esta etapa, la enseñanza de la lectoescritura con su énfasis en la lectura en silencio acelerará el proceso de silenciamiento del lenguaje oral y el dominio del lenguaje para la evocación verbal de otros durante el juego. La entrada a la primaria modificará cualitativamente el desarrollo del LI acelerando su silenciamiento. El LI, ya predominantemente silencioso a partir de la adolescencia, no dejará nunca su carácter dialógico.

El LI en su forma de soliloquio oral desplegado por el niño en condiciones lúdicas surge en la práctica cotidiana de la enunciación con otros, por otros y para otros, y se manifiesta en su propia

enunciación cuando él es, para sí mismo, como si fuera otro. Es predominantemente oral en la infancia y predominantemente silencioso a partir de la adolescencia hasta la vejez. Es un proceso que no aparece de una vez y para siempre en forma acabada, recorre etapas y cambios cualitativos sin perder nunca su carácter esencial: ser discurso dialógico en el que uno es, a la par, ambos (todos) los interlocutores. La polifonía de voces, el carácter dialógico, la fluidez temática son características del LI del adolescente y del adulto que se manifiestan desde la infancia, y que pueden ser fácilmente estudiadas en niños preescolares.

El tránsito de una etapa oral del LI a otra silenciosa pasa por la representación del mundo objetivo mediante la palabra. La naturaleza dialógica y polifónica del LI no cambia en ninguna de estas etapas, y la etapa infantil es una oportunidad para observar y estudiar científicamente sus manifestaciones toda vez que los niños (más aún los preescolares) soliloquian siempre que juegan.

La polifonía de voces del LI en su forma de soliloquio en situaciones lúdicas es una polifonía de enunciados en la que cada personaje alterna el turno en el diálogo entablado entre ellos. En él se cumple el plano propiamente discursivo en el cual el sentido corresponde a las intenciones de los personajes hablantes (Coseriu, 1992) y la conciencia adquiere su carácter dialógico (Lotman, 1996, Bajtín, 1993b, Vygotski, 1993). Cada personaje dice algo a alguien y espera la respuesta de éste, es decir, enuncia (Bajtín, 2005). Esta enunciación puede ser una o más oraciones o simplemente una interjección, una palabra o un gesto. La polifonía de voces es esencialmente dialógica entre uno o más personajes, lo que puede apreciarse en el predominio de la alternancia entre la

primera y segunda persona del singular o plural en las oraciones que se emiten. Su carácter dialógico se expresa en el intercambio de turnos de la primera persona del singular o plural con la segunda o tercera, o entre dos YO (Lotman, 1998). Cada enunciado tiene un sentido específico, es decir, expresa las intenciones, las actitudes y las opiniones de un interlocutor a otro (Coseriu, 1992), y la enunciación convierte a la lengua en discurso contextualizado (Benveniste, 2002).

Algunas de las implicaciones del presente estudio de caso apuntan a la importancia que la representación del otro tiene para el desarrollo psicológico infantil. El niño no sólo reproduce el diálogo con otros, sino que representa a los otros mediante sus

juguetes hasta llegar a representarlos sólo mediante la palabra. El papel que este proceso juega para el desarrollo de la conciencia del niño es fundamental en tanto que la conciencia se manifiesta como regulación autorreferencial de la actividad. El LI expresado durante la actividad lúdica en la edad preescolar es un ejercicio constante de diálogo con otros pero no es el único. El juego de roles es otra manera de representar a los otros, y en esta etapa es parte del desarrollo infantil cuando juega con otros niños o con adultos cara a cara, por ello se destaca como una poderosa herramienta para ser utilizada por los padres y profesores con el propósito de potenciar el desarrollo psicológico y académico de los infantes.

Referencias

- Bajtín, M. M. (1993a). La construcción de la enunciación, en Adriana Silvestri y Guillermo Blanck (1993): *Bajtín y Vigotski: la organización semiótica de la conciencia* (pp. 245-276) (1ª. ed. en ruso, 1929). (Trad. Adriana Silvestri y Guillermo Blanck). Barcelona: Anthropos.
- Bajtín, M. M. (1993b). ¿Qué es el lenguaje?, en Adriana Silvestri y Guillermo Blanck (1993). *Bajtín y Vigotski: la organización semiótica de la conciencia* (pp. 217-243) (1ª ed. en ruso, 1924) (Trad. Adriana Silvestri y Guillermo Blanck). Barcelona: Anthropos.
- Bajtín, M. M. (2003). *Estética de la creación verbal* (11ª. ed.) (Trad. Tatiana Bubnova, 1982). México: Siglo Veintiuno.
- Bajtín, M. M. (2005). *Problemas de la poética de Dostoievski* (2ª ed.) (Trad. del ruso de Tatiana Bubnova, 1979). México: Fondo de Cultura Económica.
- Benveniste, È. (2002). *Problemas de lingüística general II* (16ª ed.) (Trad. Juan Almela). México: Siglo Veintiuno.
- Brown, T. C. (2003). The Effect of Verbal Self-guidance Training on Collective Efficacy and Team Performance. *Personal Psychology*, 56, 935-964.
- Briz, A. (2000). *¿Cómo se comenta un texto coloquial?* Madrid: Ariel.
- Clowes, R. (2007). A Self-regulation Model of Inner Speech and its Role in the Organization of Human Conscious Experience. *Journal of Consciousness Studies* 14, 7, 59-71.
- Coseriu, E. (1992). *Competencia lingüística. Elementos de la teoría del hablar* (1ª ed., 1988) (Biblioteca Románica Hispánica, serie estudios y ensayos, 337) (Trad. Francisco Meno Blanco). Madrid: Gredos.
- Escotto C., E. A. (2010). *La estructura lingüística del lenguaje interno o soliloquio sin componente fonético. Su importancia teórica en relación con la conciencia y el pensamiento*. Tesis doctoral. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa
- Hardy, J., Gammage, K. & Hall, C. (2001). A Descriptive Study of Athlete Self-talk. *Sport Psychologist*, 15, 306-318.
- Hill, E. L. (2004). Executive Dysfunction in Autism. *Trends in Cognitive Sciences*, 8, 26-32.
- Jakobson, R. (1974). Hacia una tipología de las afasias. En R. Jakobson. *Lenguaje infantil y afasia* (pp. 177-205) (Trad. Esther Benítez). Madrid: Ayuso.
- Kendall, P.C. & Hollon, S.D. (1981). Assessing Self-referent Speech: Methods in Measurement of Self-statements, in *Assessment Strategies for Cognitive-Behavioral Interventions* (Ed. P.C. Kendall & S. D. Hollon). New York: Academic Press.
- Lotman I. M. (1996). *Semiosfera I. Semiótica de la cultura y el texto* (Trad. Desiderio Navarro). Madrid: Ediciones Cátedra.

- Lotman, I. M. (1998). *Semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio* (Trad. Desiderio Navarro). Madrid: Ediciones Cátedra.
- Luria, A.R. (1980). *Fundamentos de neurolingüística*. (Trad. Jordi Peña Casanova). Barcelona: Toray-Masson.
- Luria, A.R. (1984). *Conciencia y lenguaje*. (Trad. Marta Shuare). Madrid: Visor.
- Martínez, P.C. (2006). El método de estudio de caso, estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión*, 20, 165-193.
- McGuire, P.K., Robertson, D., Thacker, A., David, A.S., Frakowiak, R.S.J. & Frith, C. D. (1997). Neural Correlates of Thinking in Sign Language. *Neuroreport: An International Journal for the Rapid Communication of Research in Neuroscience*, 8, 695-698.
- Morin, A. (2005). Possible Links between Self-Awareness and Inner Speech Theoretical Background, Underlying Mechanisms, and Empirical Evidence. *Journal of Consciousness Studies*, 12(4-5), 115-134.
- Perelman, Ch. & Olbrechts-Tyteca, L. (1951/1989). *Tratado de la argumentación. La nueva retórica* (Biblioteca Románica Hispánica, serie: manuales, 69) (Trad. Julia Sevilla Muñoz). Madrid: Gredos.
- Pêcheux, M. (1978). *Hacia el análisis automático del discurso* (Biblioteca Románica Hispánica, serie: estudios y ensayos, 277) (Trad. Manuel Alvar Ezquerro). Madrid: Gredos.
- Piaget, J. (1976). *El lenguaje y el pensamiento en el niño. Estudio sobre la lógica del niño (I)* (1a ed. en francés, 1923) (Trad. Mercedes Riani). Buenos Aires: Guadalupe.
- Saville-Troike, M. (1988). Private speech: Evidence for Second Language Learning Strategies During the 'Silent' Period. *Journal of Child Language*, 15, 567-590.
- Shergill, S., Brammer, M., Fukuda, W. & Murray, Mc. (2003). Engagement of Brain Areas Implicated in Processing Inner Speech in People with Auditory Hallucinations. *British Journal of Psychiatry*, 182, 525-531.
- Steels, L. (2003). Language Re-entrance and the 'Inner Voice', *Journal of Consciousness Studies*, 10 (4-5), 173-185.
- Vygotski S.L. (1993). Pensamiento y Lenguaje. En L. S. Vygotski (A. Álvarez & P. del Río, Eds.) *Obras escogidas, T. II. Problemas de psicología general* (pp. 9-348) (1a ed. en ruso, 1934) (Trad. José María Bravo). Madrid: Aprendizaje Visor.
- Watson, J.B. (1972). *El conductismo* (81a ed. en inglés, 1925) (Trad. Orione Poli). Buenos Aires: Paidós.
- Weir, Hirsch R. (1962/1970), *Language in the Crib*. Netherlands: The Hague Mouton & Co.
- Winsler, A., Fernyhough, Ch., & Montero, I. (2009). *Private Speech, Executive Functions and the Development of verbal self-regulation*. New York: Cambridge University Press.

Recibido: Marzo 2010, Revisado: Mayo 2010, Aceptado: Mayo 2010