

Invención-creación en la producción de finales de cuentos en Lengua de Señas Colombiana

Clara Inés Montoya Gómez*

Resumen

Se presentan los resultados del proceso de invención-creación en la producción de finales de cuentos en lengua de señas colombiana. Entre los conceptos que lo orientan, se destaca el de invención-creación propuesto por Deleuze, la teoría de la abducción de Peirce y el de literatura infantil de Bettelheim. Se realiza una serie de talleres literarios con un grupo de estudiantes de segundo y tercer grado de básica primaria en la Institución Educativa Francisco Luis Hernández Betancur de Medellín. La narración de cuentos estimula y potencializa la imaginación y la creatividad que permiten la invención-creación en la producción de finales de cuentos.

Palabras clave

Lingüística, escuela especial, lenguaje de señas, educación de sordos.

Cómo citar este artículo:

Montoya, C. (2019). Invención-creación en la producción de finales de cuentos en Lengua de Señas Colombiana. *Revista Mova*, 1(1), 25-34.

Recibido: 2019/08/01 / Aceptado: 2019/09/01

* Magíster en Educación y Desarrollo Humano de la Universidad de Manizales. Docente Institución Educativa Francisco Luis Hernández Betancur. Medellín, Colombia. Correo electrónico: claramya@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5910-3579>

Invention-creation Processes in the Production of Story Endings in Colombian Sign Language

Abstract

This article presents the results of the invention-creation process in the production of story endings in Colombian Sign Language. Among the guiding concepts are the invention-creation notion proposed by Deleuze, the abduction theory of Peirce and children literature by Bettelheim. A series of literary workshops was carried out with a group of students in the second and third grades of elementary school at the Institución Educativa Francisco Luis Hernández Betancur in Medellín. Storytelling stimulates and strengthens the imagination and creativity that allow for invention-creation in the production of story endings.

Keywords

Linguistics, special schools, sign languages, education of the deaf.

Received: 2019/08/01 / Accepted: 2019/09/02

Introducción

El presente artículo da cuenta de los resultados del proyecto de investigación *Procesos de invención-creación en la producción de finales de cuentos en lengua de señas colombiana*, llevado a cabo en la Institución Educativa Francisco Luis Hernández Betancur como producto de un curso en el que se invitó a los maestros de la ciudad de Medellín a pensar y desarrollar procesos de investigación para comprender y mejorar las prácticas educativas.

La creación literaria ha tenido un espacio importante en las instituciones educativas como acto lingüístico, de expresión, de sentido y significación para que los estudiantes desarrollen su imaginación y creatividad, y para que mejoren los procesos de escritura y oralidad; sin embargo, teniendo en cuenta el tema de la diversidad humana y la inclusión, otras formas de expresión empiezan a ser reconocidas en la comunicación, como es el caso de la lengua de señas colombiana (LSC). Es sobre este asunto que se ha venido indagando, con el fin de efectuar un acercamiento a la detección y comprensión de elementos claves en el proceso de invención-creación de cuentos en LSC.

En la formación de los estudiantes, y en lo que toca a la literatura, generalmente se ha trabajado en torno a la interpretación de cuentos o textos literarios que existen en español, pero poco se ha indagado la producción literaria en LSC. Por este motivo se realizó el ejercicio de investigación que centra la mirada en la invención-creación de finales de cuentos, pues la LSC ha estado alejada de este tema. La lengua de señas, lengua natural de las personas denominadas sordas y reconocida por el Estado colombiano como su idioma propio mediante la Ley 324 de 1996, requiere ser explorada más a fondo en procesos literarios.

Según indagaciones realizadas en el contexto nacional, en el trabajo literario se recurre al uso del español escrito como segunda lengua, ya que este es el idioma oficial del país; por esta razón, las actividades literarias son pensadas y realizadas desde la lengua escrita, utilizando textos que son leídos e interpretados en LSC y con ayuda de imágenes y representaciones teatrales. Existen a nivel nacional e internacional experiencias en el trabajo de promoción y animación a la lectura con la guía y utilización de los textos en español y dirigidos por promotores o mediadores de lectura oyentes, con intérprete o con el acompañamiento de adultos sordos (modelos de lengua y cultura sorda).

Al ser la lengua de señas un idioma, las formas literarias deben darse también, aunque en este momento no se visibilicen por ser esta una lengua joven que apenas empieza a

ser explorada. Esa es precisamente la intención de este ejercicio de investigación: trabajar en la invención-creación de finales de cuentos para llevar a los participantes a imaginar y a atreverse a contar historias, para así detectar elementos que permitan descubrir formas literarias propias de la lengua de señas y cómo nombrar a estos elementos.

Es así como se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿de qué manera se hacen presentes los procesos de invención-creación en la construcción de finales de cuentos en LSC? Esta pregunta surgió de la revisión de la forma en que se ha venido trabajando la literatura en lengua de señas y de las ausencias identificadas en los estudios de investigación. Es así que se justifica la importancia de la investigación: con la pretensión de abordar la literatura para indagar y tener un acercamiento a la comprensión de otras formas literarias que aportan a la formulación de alternativas para el abordaje de la literatura en Lengua de Señas Colombiana.

Se utilizó el método de investigación invención-creación, el cual ayudó a la interpretación de significados propios de la LSC como lengua natural de comunicación de las personas que viven una experiencia visual (Instituto Nacional para Sordos, 2006, p.11). Se utilizaron las técnicas de la observación y talleres literarios. Los instrumentos de registro de información fueron la bitácora y filmaciones.

Materiales y métodos

El proceso de invención-creación de finales de cuentos tuvo lugar a partir de talleres literarios, por medio de los cuales se hizo posible la dinámica frente al propósito planteado; en ellos se encuentra una amplia gama de posibilidades de participación, evidenciándose un gran despliegue de imaginación y creatividad de los participantes en los ejercicios propuestos, al acomodarse a las propuestas planteadas, inventar o crear finales a cuentos presentados y demostrar grandes habilidades. Además, se observó humor en algunos de ellos; por ejemplo, en la narración en la que un personaje descarga un cigarrillo, lo olvida y luego se sienta en él, saltando de dolor por la quemadura.

El grupo de participantes estuvo conformado por ocho estudiantes que al iniciar el proceso de investigación cursaban el grado 2° de básica primaria y al finalizar cursaban el grado 3°. Sus edades estaban comprendidas entre los 8 y los 13 años de edad y eran hablantes de LSC. Entre ellos, cinco niños iniciaron el ciclo escolar desde el grado primero de básica primaria; dos niñas y un niño ingresaron en el grado segundo (el niño era oriundo

de Bogotá y se retiró al finalizar el año escolar para regresar a su tierra); y otro niño ingresó en el grado tercero, procedente del municipio de Carepa. Todos los estudiantes ingresaron en el momento que se indicó, sin antes haber estado en contacto con la LSC y presentaban debilidades en la comunicación (en comprensión y expresión).

El trabajo con cuentos se comienza con el grupo, desde que los estudiantes ingresan al grado primero, y se emplean diferentes materiales y herramientas para el acercamiento a los cuentos. Se inicia con la presentación de cuentos tipo álbum y de videos de personas sordas contando cuentos en LSC; con la presentación directa de cuentos por parte de la modelo de lengua y cultura sorda que acompaña las clases y de cuentos contados por la docente bilingüe; y con la presentación de otros cuentos con la intermediación de un intérprete de LSC.

Para iniciar el trabajo de campo, se seleccionaron cuentos que permitieran desarrollar el objetivo planteado en el proyecto de investigación; es decir, cuentos que posibilitaran inducir a los estudiantes a la invención-creación de finales. Se contó con la asesoría de personas conocedoras de literatura, como promotores de lectura de la biblioteca pública Comfenalco, y de los docentes investigadores que orientaron esta investigación, quienes recomendaron los textos que se trabajaron. Los cuentos seleccionados y trabajados fueron: *¡De repente!* de Colin McNaughton (1994); *La gran zanahoria* de Gianni Rodari (2005); y los cuentos *El rapto del niño*, *El vampiro*, *El asesino de la cachiporra* y *El gallo negro* del texto *Un caso para los tres amigos* de Helme Heine (2005). Estos últimos se escogieron con el fin de trabajar la abducción en la resolución de casos de misterio.

Las dinámicas para abordar los cuentos seleccionados se presentaron de diferentes formas. El primer cuento trabajado, *¡De repente!*, se presentó en formato físico y, por ser un cuento tipo álbum, se mostraron las imágenes a medida que se iba contando en LSC; fue contado por la docente bilingüe con el acompañamiento y apoyo de la modelo de lengua y cultura sorda. El segundo cuento trabajado fue *La gran zanahoria*; este fue contado en LSC y, luego de algunas representaciones por parte de la docente y la modelo, algunos estudiantes hicieron una dramatización. El texto aparecía solo en forma escrita y sin imágenes y la consigna para que los estudiantes inventaran un final fue: ¿qué creen que pasa con la zanahoria? Se hizo ver el drama que existía para tratar de sacar la zanahoria. En esta parte también se contó con el apoyo de la modelo para las explicaciones.

En el trabajo con los cuentos de detectives del texto *Un caso para los tres amigos*, se les presentó el libro y se les explicó que había varios casos policíacos para solucionar. Cada

cuento, correspondiente a cada caso, fue leído por la docente y contado en lengua de señas por un intérprete. Cada caso fue interpretado por una persona diferente (intervinieron 4 intérpretes) y los cuentos se contaron durante una semana. Para iniciar con el primer caso, se habló de los personajes y del trabajo que hacían para solucionar misterios. Cuando los intérpretes llegaban al salón, después de haber contado el primer cuento, los estudiantes les pedían que interpretaran el siguiente caso, hasta terminarlos todos. Durante la interpretación los estudiantes se mostraban atentos y dieron respuesta a los finales.

Antes del proyecto de investigación se hizo un proceso relacionado con el conocimiento de cuentos, los cuales eran presentados en diferentes formatos: video, libro, imágenes, en LSC contado por la maestra bilingüe, mediante el intérprete de LSC o contados por la modelo lingüística. En la realización de los talleres se buscó que los estudiantes inventaran-crearan finales para los cuentos contados, teniendo como elemento conductor la imaginación.

En el cuento *¡De repente!*, las imágenes fueron protagonistas en la invención-creación de los estudiantes, quienes dijeron que el lobo se comía al cerdito debido a la imagen final en la que se veía a la mamá de espaldas y donde la luz la mostraba una sombra que proyectaba una figura parecida a la del lobo. Con *La gran zanahoria* se propuso una solución para arrancar la zanahoria con una retroexcavadora, partirla y repartirla entre todas las personas. *Un caso para los tres amigos* produjo en los estudiantes deseos de saber qué había pasado y se atrevieron a deducir lo que había ocurrido.

Resultados y Discusión

La experiencia en los talleres realizados en la investigación muestra la importancia del trabajo con cuentos de literatura infantil para el fortalecimiento y adquisición de elementos gramaticales propios de la LSC. La participación y constancia de los estudiantes permiten la obtención de sentido y significado en el proceso comunicativo y la experimentación con nuevas formas que les permiten ampliar su comprensión de situaciones reales; además, este trabajo da pautas a los investigadores sobre los elementos literarios de la LSC. Es importante tener presente que “para que una historia mantenga de verdad la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad” (Bettelheim, 1994, p.8), lo que le ayudará a desarrollar procesos intelectuales y estimulará la imaginación en la invención-creación de sus propias historias; así, podrá generar interrogantes, posibles explicaciones y causas probables para resolver enigmas a partir de planteamientos de conjeturas, como forma de comprender el mundo que habita.

Las narraciones de invención-creación muestran las herramientas gramaticales que van adquiriendo los estudiantes en el proceso comunicativo, fruto de la imaginación que, según Urrutia (2014), se presenta por la generación de ideas en relación a saberes y elementos ya conocidos para solucionar problemas de forma clara, única, nueva y auténtica. En tales narraciones hay expresión cómica de algunas situaciones que ocurren en el relato y que terminan con soluciones ingeniosas de los casos planteados. Algunos estudiantes van incluso más allá de la solución planteada; por ejemplo, proponen que con una retroexcavadora se saque tierra de los lados de la zanahoria y que, cuando esté profundo el hueco, una persona se meta y empuje la zanahoria para ayudar a sacarla; cuando finalmente sacan la zanahoria, la parten y la reparten entre las personas de la región. A varios estudiantes esto les llamó la atención y se divirtieron replicando también la escena en la que el abuelo pone el tabaco en un murito para ayudar a halar la zanahoria, pero lo olvida y luego se sienta en él, quemándose el trasero.

En el primer taller realizado se trabajó el cuento *¡De repente!* de Colin McNaughton (libro físico). Se iba contando el cuento y se iban mostrando las imágenes respectivas; se hizo una inferencia en la mitad del cuento y antes de finalizarlo se hicieron insinuaciones de lo que podía suceder (abducción). Se trabajaron también, del texto *Un caso para los tres amigos* de Helme Heine, los cuentos: *El rapto del niño*, *El vampiro*, *El asesino de la cachiporra* y *El gallo negro*, con el fin de trabajar la abducción en la resolución de casos de misterio. En estos textos específicamente, los estudiantes hicieron inferencias de los casos particulares, de reglas generales y de resultados de carácter probable, conjetural, sospechoso o instintivo, sugiriendo “lo que podría ser”, haciendo alusión al tema de la abducción de Peirce (Aguayo, 2010). En todos los cuentos, los estudiantes tuvieron las mismas opiniones que los personajes de las historias; en el rapto del niño, por ejemplo, dijeron que la gallina se había robado el niño (pajarito), porque ella no podía tener sus propios hijos y deseaba tener uno; en los demás cuentos, sus hipótesis afirmaban lo planteado por algunos personajes.

Los cuentos iniciados y continuados por los estudiantes trataron temas relacionados con situaciones que suceden en la interacción con otras personas y en la participación en ciertas acciones; por ejemplo, cuando se llama a muchas personas para la solución de un problema. Los estudiantes realizaron acciones naturales, mostrando escenas visuales reales de situaciones comunes y propias de los personajes presentados, como ayudar a halar. Se observaron en la narración aspectos gramaticales referenciados por Oviedo (2001), como la personificación al momento de ser el personaje del que estaban hablando y de situarse en la situación que este estaba viviendo (el cerdo, el lobo, los diferentes personajes halando la zanahoria, la retroexcavadora); el uso de clasificadores (la retroexcavadora, los personajes); la

configuración manual (hicieron uso preciso de señas estructuradas); los rasgos no manuales; y el uso del espacio, de los gestos y del cuerpo, mostrando naturalmente “el estilo de vida... la invención de una posibilidad vital, de un modo de existencia” (Deleuze, 1995, p.87).

Los participantes realizaron los ejercicios teniendo en cuenta los formatos e indicaciones presentadas. Con el libro *¡De repente!* estuvieron atentos a los personajes y para crear el final se basaron en la última figura que observaron en el libro, por lo que dijeron que el lobo se volteaba y se comía al cerdito; en la escena se veía la sombra de la mamá cerda lavando los platos (dándole la espalda al cerdito) y su figura se parecía a la del lobo. En el cuento *La gran zanahoria*, casi todos siguieron la primera idea que se planteó, que fue traer una grúa, pegar la zanahoria del gancho y halarla; otro niño dijo que excavaría al lado de la zanahoria, se metería al fondo del hueco y empujaría mientras otros halaban de arriba; otro niño se imaginó que, al estar el gancho de la grúa en lo alto, se revienta y cae golpeando fuertemente a una persona. Con los casos del libro *Un caso para los tres amigos*, aunque los estudiantes daban sus opiniones sobre lo que podría suceder, esperaban ansiosos el desenlace o solución del caso.

El último taller consistió en hacer el ejercicio de inventar una historia para que luego alguien más la finalizara; para ello se pusieron dos sillas al frente del grupo, una al lado derecho, en la que se sentaba la persona que iniciaba con la invención del cuento, y otra al lado izquierdo, en la que se sentaba quien finalizaba la historia. En la silla derecha comenzó la modelo lingüística y en la izquierda un estudiante; luego el ejercicio fue realizado por dos estudiantes.

El taller permitió ver el avance de los estudiantes en el trabajo de cuentos, específicamente en lo referente a la invención-creación de finales. En este ejercicio se vio claramente el proceso de aprendizaje y los logros alcanzados en la imaginación como cualidad indispensable al momento de inventar-crear; también, la ampliación y el mejoramiento de la comunicación de sentido, de significado, de razonamiento y de un estilo de vida propio en la lengua de señas colombiana. La producción de finales para los cuentos presentados permitió ver la creatividad e imaginación, que según Bettelheim (1994, p. 8), es estimulada por las historias que se les cuentan a los niños, que ayudan a enriquecer su vida y a desarrollar su intelecto y emociones.

Conclusiones

En este apartado se presentan algunas ideas que no llegan a ser conclusivas en el sentido estricto del término, pero que sí dibujan un panorama de los procesos de invención-creación de finales de cuentos infantiles en lengua de señas colombiana. Es necesario precisar que estos ejercicios revelan formas de proceder que están siempre en construcción: aquí se presentan formas que nunca llegarán a ser definitivas y concluyentes. En esta línea, las conclusiones pueden considerarse puntos de fuga para las reflexiones que se quieren suscitar en escenarios sociales sobre la invención-creación de literatura de la LSC.

La imaginación está relacionada con los ejercicios experimentados en el proceso de investigación. Estas prácticas propician la invención-creación positiva en los participantes; en ellas se observa cómo la práctica potencializa la comprensión y la participación activa de los estudiantes en los talleres planteados. Es decir, se contribuye a la potenciación de un acto de imaginación y creación en los estudiantes, el cual es inducido por el carácter experimental, estableciéndose así una especie de necesidad en ello; necesidad de un acto que no es corriente, que no es natural, en relación a lo planteado por Deleuze (1987).

En la experiencia de invención-creación de finales de cuentos, los estudiantes lograron comprender la dinámica de los ejercicios propuestos, estaban motivados a la producción y demostraron sus capacidades, fortalezas, creatividad, fantasía, imaginación y humor. Los textos con imágenes son evocadores y despiertan la imaginación, pero también lo hacen los cuentos en lengua de señas colombiana.

En los estudiantes que se comunican en lengua de señas, la invención-creación de finales de cuentos está estrechamente relacionada con los sentidos y significados culturales que nutren a una persona en el transcurso de la vida, lo que deja ver cómo la imaginación se alimenta a partir de múltiples componentes sociales, políticos, culturales y familiares que han determinado sus comprensiones, su subjetividad y sus pensamientos.

Para finalizar, el reto no solo lo constituye la invención-creación de finales de cuentos en LSC, sino el hecho de seguir trabajando en pro del reconocimiento de la literatura como arte de la palabra oral, escrita y en señas, como un aporte a comprensiones de nuevas formas de nombrar, de ser y estar en el mundo, o como lo nombra Deleuze (1995): “los modos de existencia” (p. 87). En este sentido, el trabajo de investigación deja planteados otros interrogantes sobre los procesos de creación literaria en formatos diferentes a los tradicionales. Estos interrogantes podrían alentar el desarrollo de estudios en los que se

podría recurrir metodológicamente a la literatura en lengua de señas colombiana y a la comprensión de las implicaciones éticas, estéticas, políticas y sociales en el campo de la literatura.

Referencias

- Aguayo, P. (2010). La teoría de la abducción de Peirce: lógica, metodología e instinto. *Ideas y Valores*, 60(145), 33-53.
- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Deleuze, G. (1987). *¿Qué es el acto de creación?* (Bettina Prezioso, trad.). Conferencia presentada en la cátedra de los martes de la fundación FEMIS. Recuperado de: <https://gep21.files.wordpress.com/2010/02/deleuze-c2bfque-es-el-acto-de-creacion.pdf>
- Deleuze, G. (1995). *Conversaciones* (J. Pardo, Trad.). Valencia: Pre-Textos.
- Helme, H. (2005). *Un caso para los tres amigos*. España: Anaya.
- Instituto Nacional para Sordos. (2006). *Educación Bilingüe para sordos – Etapa Escolar – Orientaciones pedagógicas*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- McNaughton, C. (1994). *¡De repente!* Bogotá: Carvajal.
- Oviedo, A. (2001). *Apuntes para una gramática de la Lengua de Señas Colombiana*. Cali: Universidad del Valle/INSOR.
- Rodari G. (2005). *Cuentos para jugar*. Bogotá: Alfaguara.
- Urrutia D. (2014). *Investigación, invención e innovación*. México: Instituto Politécnico Nacional. Recuperado de: <https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/5320/1/33-1.pdf>