

# EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

- **Institución:** University of California San Diego, *Laboratory of Comparative Human Cognition* (USA)
- **Título de la práctica:** Actividad playworld “El león, la bruja y el armario»
- **País:** EEUU
- **Fuente:** Estudio experimental. Baumer, S., Ferholt, B., & Lecusay, R. (2005). Promoting narrative competence through adult–child joint pretense: Lessons from the Scandinavian educational practice of playworld. *Cognitive Development*, 20(4), 576-590.
- **Edad de los niños:** 5 a 7 años.

---

## Características principales de la práctica.

Esta práctica es parte de un estudio experimental dirigido a proporcionar evidencia experimental sobre los resultados del desarrollo de una práctica de *playworld*.

Las actividades de *Playworld* se conciben como una práctica educativa que incluye juegos de simulación, representaciones dramáticas de un texto de literatura infantil y producción de arte visual. Es una forma de simulación guiada en la que los niños reciben un apoyo intensivo de adultos que aportan su experiencia a la actividad de juego. Los adultos aportan interpretaciones y formas de resolver y afrontar diferentes problemas a través de representaciones en vivo del texto y debates, así como a través del uso de elementos estéticos (guiones, accesorios, efectos escénicos, disfraces, etc.).

Los investigadores crearon una intervención experimental que consiste en una práctica *playworld* que incorpora todos los elementos esenciales descritos por Lindqvist (*The Aesthetics of Play*, 1995) y Hakkarainen (*Narrative learning in the fifth dimension*, 2004): dramatización conjunta de un texto de literatura infantil entre adultos y niños, discusión general, dibujo y juego libre.

El estudio comparó esta práctica con una intervención de control (basada en las prácticas escolares tradicionales al leer un texto a toda la clase: lectura, escritura y discusión del grupo-clase, en parejas e individualmente, y ocasionalmente también dibujando). La intención era crear una actividad escolar en torno a cierto texto mejorado por participantes adultos, pero sin incluir actividades de dramatización y juego.

Las dos intervenciones se combinaron (el mismo número de sesiones, el mismo número de adultos y niños, y el uso del mismo texto), aislando los efectos del juego y la dramatización, los dos aspectos centrales de la intervención *Playworld*.

---

## Objetivo general y objetivos específicos

La predicción general del estudio fue que la participación en la intervención tipo *Playworld* supondrá una mejora en la competencia narrativa de los niños. Las hipótesis específicas del estudio fueron:

1. Habrá un aumento significativo en la comprensión narrativa entre el pre y el post-test en el grupo experimental, en comparación con los del grupo control.
2. Los niños en el grupo experimental producirán narrativas significativamente más largas en la prueba posterior que en la prueba previa, y en comparación con las medidas de longitud en el grupo de control.
3. Habrá un aumento significativo en la complejidad lingüística entre las narraciones pretest y posttest en el grupo experimental, en comparación con las del grupo control.
4. Habrá un aumento significativo en las puntuaciones de coherencia narrativa entre las narraciones previas y posteriores a la prueba en el grupo experimental, en comparación con el grupo control.

---

## Organización temporal

El estudio se dividió en tres fases: pretratamiento, tratamiento y valoración posterior.

En la fase de pretratamiento (aproximadamente 1 mes), realizaron observaciones en el aula y evaluaciones de la competencia narrativa de los niños. Después de las evaluaciones iniciales, ambos maestros comenzaron a leer en voz alta «El león, la bruja y el armario» a toda su clase durante un período de 10 a 20 minutos, tres veces por semana.

La fase de tratamiento duró 14 semanas, en las que ambos grupos realizaron una sesión por semana con una duración aproximada de dos horas.

Para la condición experimental, cada sesión se inició con la representación de una parte del libro, seguida de una discusión general de aproximadamente 30 minutos. Después, los niños podían elegir entre dibujar, pintar o jugar con los accesorios que los actores habían dejado en el aula.

Para el grupo control, el maestro continuó leyendo el libro de manera similar a la de la fase pre-experimental, durante un período de 10 a 20 minutos por sesión. Después de la lectura, se realizaba una discusión guiada por el maestro sobre el texto u otros asuntos relacionados durante aproximadamente 20-30 minutos. Finalmente, los niños realizaban lectura silenciosa individual o en pareja, de acuerdo con sus niveles de lectura, durante 20-30 minutos. Durante el tiempo final de cada sesión, los niños realizaban dibujos y escribían historias.

En la fase posterior a la experimentación, se realizaron evaluaciones de la competencia narrativa de los niños (duración no especificada).

---

## Organización espacial

Todas las actividades se llevaron a cabo en el aula habitual para ambos grupos, mientras que los procedimientos de evaluación se realizaron en un aula vacía de manera individual con cada estudiante.

---

## Descripción de los procedimientos y metodología

### *Condición pre-experimental*

Tanto los grupos experimentales como los de control realizaron el mismo procedimiento pre-experimental, consistente en observaciones en el aula y la evaluación previa de competencias narrativas.

Después de evaluaciones preliminares, ambos maestros comenzaron a leer en voz alta «El león, la bruja y el armario» a toda su clase durante un período de 10 a 20 minutos, tres veces por semana. Los investigadores establecieron que ambos maestros manejaran la actividad de lectura de manera similar: primero, leían pequeñas porciones del texto, leían diálogos usando voces particulares para cada personaje y generalmente leían en un tono emocional exagerado. Después de cada lectura, involucraron a los niños en una actividad de debate, ya sea sobre el texto leído o sobre especulaciones de los niños sobre la siguiente parte de la historia.

### *Grupo experimental*

Práctica de *Playworld* (14 sesiones de intervención experimental, una vez por semana y durante aproximadamente 2 horas). Cada sesión consistió en la representación del texto, seguida de una discusión y luego juego libre o actividades artísticas. Durante estas sesiones, el maestro no leyó el libro. Cada sesión comenzó con la representación de partes del texto por parte de los cuatro investigadores.

Durante la séptima sesión, el maestro se unió a los investigadores en la representación, y durante casi un tercio de las sesiones, tanto el maestro como los niños se unieron a los investigadores en la representación. Las representaciones involucraron no solo accesorios y disfraces, sino también una puesta en escena que involucraba, además del sentido de la vista, otros ámbitos sensoriales (tacto, olfato y oído).

Después de la representación del texto, se realizaba una discusión general de aproximadamente 30 minutos, durante la cual se preguntaba a los niños de qué se trataba la actuación, se les invitaba a compartir sus experiencias y comentar lo que habían observado. Los niños a menudo formulaban preguntas y ofrecían respuestas.

El maestro se encargaba de guiar las discusiones y los niños, sentados en círculo, hablaban por turnos. Luego, los niños podían elegir entre dibujar, pintar o jugar con los accesorios que los actores habían dejado en el aula.

Durante las sesiones de dibujo, los investigadores se unían a la actividad, realizando sus propios dibujos, pero sin instruir a los niños sobre cómo dibujar. Durante el juego libre, los niños, la maestra y los cuatro investigadores tomaron los disfraces y los

accesorios de la presentación y los usaron para juegos simulados relacionados con el libro y la representación, o para juegos simulados relacionados con otros temas. En todas las sesiones, el maestro estuvo a cargo del aula, ya sea en el papel del maestro o como un personaje más de la representación.

### *Grupo control*

La condición de control consistió en la realización de actividades escolares convencionales, en paralelo con la intervención experimental realizada por el otro grupo, hubo 14 sesiones de intervención de control. Estas sesiones también duraron aproximadamente 2 horas.

La diferencia clave entre las condiciones experimental y de control fue la falta de simulación y dramatización en el grupo de control, donde el maestro continuó leyendo el libro de una manera similar a la de la fase de pre-experimental, durante un período de 10-20 min por sesión.

Después de la lectura, se realizaba una discusión guiada por el maestro sobre el texto u otros asuntos relacionados durante aproximadamente 20-30 min. Luego, los niños realizaban en lectura silenciosa o en pareja, de acuerdo con sus niveles de lectura, durante 20-30 minutos. Durante el tiempo final de cada sesión, los niños hicieron dibujos y escribieron historias. Cuatro asistentes de investigación de la universidad participaron en las actividades, interactuando con los niños de manera amistosa y solidaria. En todas las sesiones el profesor estuvo a cargo del aula.

### *Evaluación pre- y post-experimental*

Las evaluaciones previa y posterior, dirigidas a valorar el nivel de competencia narrativa de los niños, se realizaron a los alumnos en ambas condiciones (grupo experimental y de control). El procedimiento de evaluación fue adaptado de Shapiro y Hudson (1997) y Cain (2003).

Estudiantes graduados que no habían participado en la fase experimental evaluaron a los niños individualmente en un aula vacía. A cada niño se le presentaron cinco imágenes en blanco y negro que representaban una historia específica cuando se organizaban en una secuencia particular. La historia fue tomada de un libro ilustrado que ninguno de los niños había visto antes, y las cinco imágenes representaban una situación problemática sobre un hombre cuya casa se inundó.

Las imágenes se colocaban desordenadas y se le solicitaba a los niños que las ordenaran (fase de comprensión). Las respuestas de los niños fueron registradas y, posteriormente, el evaluador les solicitaba contar una historia basada en el orden que el niño proporcionado (fase de producción).

Cada sesión de prueba fue grabada en video, transcrita y codificada. Las transcripciones incluyeron solo el habla, ya que la transcripción de la conducta no verbal se dejó para un análisis posterior. Las transcripciones fueron codificadas por dos investigadores que no conocían las identidades de los niños que habían elaborado las narraciones.

Las narraciones de los niños se codificaron por longitud (número de palabras utilizadas para explicar los eventos en las imágenes), complejidad lingüística (número

de cláusulas subordinadas incluidas en cada narración), coherencia (tipo de estructura de eventos representada en la descripción de las imágenes del niño) y comprensión (si el niño colocó o no las tarjetas de imágenes en el orden que coincidía con el orden correcto).

A cada narrativa se le asignó una puntuación de 1 a 3. Se dio una puntuación de 1 a las narraciones que simplemente describían eventos en las imágenes sin ninguna indicación de una secuencia de eventos. Las descripciones que mostraron una relación causal y temporal entre 2 imágenes recibieron una puntuación de 2. Las descripciones que incluyeron más de una relación causal y temporal entre 2 o más imágenes recibieron una puntuación de 3.

---

## Elementos tecnológicos

Camara de video, ordenador, proyector.

---

## Otros materiales

Libro “El león, la bruja y el armario”, C.S. Lewis.

Disfraces, material de dibujo, otros materiales para la creación de efectos sensoriales en la representación (e.j. hojas, nieve, instrumentos musicales, etc.)

---

## Descripción del producto final

Los productos finales del estudio fueron los dibujos e historias producidos por los niños tanto en condición experimental como de control. Además, las transcripciones de los investigadores y la codificación de las medidas previas y posteriores a la prueba (videograbaciones).

---

## Conclusiones

### *Objetivos alcanzados*

El análisis de la competencia narrativa, las puntuaciones previas y posteriores a la prueba en los grupos experimentales y de control indican aumentos significativos en las medidas de comprensión, longitud y coherencia narrativa para el grupo experimental. De estos hallazgos se concluye que la práctica de *playworld* tiene un efecto sobre el desarrollo de la competencia narrativa en al menos estas tres áreas.

### *Cómo participaron los niños en la práctica*

Los niños tomaron un papel activo durante ambas condiciones en la práctica (experimental y control). En la condición experimental, su papel era más libre y lúdico frente a la condición de control.

### ***Fortalezas y puntos críticos de la práctica.***

Si bien los datos experimentales demuestran que se produjo un cambio significativo en la competencia narrativa para los niños del grupo experimental, no profundizan en los mecanismos relacionados con este cambio.

Una forma de descubrir estos mecanismos podría haber utilizado los datos cualitativos del comportamiento no verbal de los niños en la situación de evaluación, que indican que las diferencias en las puntuaciones de la evaluación entre ambas condiciones no fueron las únicas diferencias entre los dos grupos: también parece haber diferencias en las formas en que los niños abordaron la situación de prueba y construyeron sus historias.

En la situación narrativa posterior a la prueba, varios niños del grupo experimental, pero ninguno del grupo de control, introdujeron elementos de su experiencia personal en la historia (por ejemplo, sugiriendo que el hombre de las imágenes está preocupado por su tarea). Algunos de estos niños también manifestaron identificación con el personaje de la historia, utilizando su propio cuerpo para representar eventos en la historia.

Estos hallazgos también pueden tener implicaciones para comprender la forma en que los adultos pueden apoyar el juego de los niños. La práctica de *playworld* es una actividad en la que adultos y niños juegan juntos de manera organizada en torno a temas educativos.

El estudio realiza una contribución relevante al proporcionar una práctica modelo que fomenta el juego de simulación de los niños y su competencia narrativa durante la etapa de educación infantil y los primeros cursos de la escuela primaria.

### ***Contribución a la competencia narrativa de los niños***

Al representar el texto de una novela con niños, los investigadores crearon un espacio en el que los niños podían explorar libre y activamente diferentes aspectos de la novela, incluidos los personajes y sus objetivos, entorno, trama y acciones. Todo esto puede convertirse en una buena herramienta para trabajar en aspectos de empatía e identificación con personajes (y, por extensión, con los compañeros) con diferentes tipos de dificultades.