

# Objetos Chismosos

Pauta Pedagógica





Pabel Muñoz López  
Alcalde del Distrito Metropolitano de Quito

Jorge Cisneros  
Secretario de Cultura

Paula Jácome  
Directora Ejecutiva / Fundación Museos de la Ciudad

Unidad de Gestión del Conocimiento -  
Proyecto Hila

Isadora Ponce  
Coordinadora de Gestión del Conocimiento

Diana Narváez Díaz  
Andrea Palma  
Rafa Soto Guarde  
Gabriel Barreto  
Denise Neira

**Propuesta pedagógica y producción de contenidos**

Daniel Galeas Sarzosa  
Coordinación y Conceptualización Editorial

Natalia Alarcón Pino  
Benjamín Viteri  
Diseño Editorial y Diagramación

Poli Lunar  
**Ilustración**

Este recurso se elaboró a partir del contenido que aborda el Yaku Parque Museo del Agua. Un agradecimiento especial a la labor de todo el equipo del museo.

Fundación Museos de la Ciudad.  
Proyecto HILA, educación viva en museos.

© Fundación Museos de la Ciudad.

Secretaría de Cultura | *Quito renace*



# Objetos Chismosos

## Pauta Pedagógica



Objetos Chismosos es un recurso educativo diseñado para fomentar la imaginación, la creatividad y la capacidad narrativa al mismo tiempo que refuerza habilidades como el trabajo en equipo y la comunicación. A través de un juego de cartas centrado en 11 objetos, parte de la colección del Museo de la Ciudad, las y los participantes crean y cuentan historias que conectan el presente con el pasado, estimulando su curiosidad y comprensión del contexto cultural e histórico.

En este juego intervienen áreas del conocimiento como Lengua y Literatura y Ciencias Sociales y está pensado para estudiantes de Educación General Básica Superior y Bachillerato, pero también es perfecto para cualquier persona que quiera mejorar sus habilidades para contar historias y comunicarse mejor, todo mientras se juega y se trabaja en equipo. Algunas de las habilidades que este juego fortalece son:

- Narración creativa: Las y los jugadores mejorarán su capacidad de contar historias, desarrollando tramas, personajes y contextos históricos de forma atractiva.
- Trabajo en equipo y comunicación: La interacción constante entre jugadores fomenta la colaboración y el intercambio de ideas, permitiendo crear relatos colectivos que combinan diferentes perspectivas.
- Pensamiento crítico y reflexivo: A través de la interpretación que se hace de los objetos y sus posibles significados, se ejercita la capacidad de análisis y reflexión sobre la historia y la cultura.
- Imaginación y conexión histórica: El juego invita a pensar en los objetos más allá de su función o apariencia, conectándonos con momentos históricos, valores y emociones de las y los jugadores.



Objetos Chismosos es un recurso educativo diseñado para fomentar la imaginación, la creatividad y la capacidad narrativa al mismo tiempo que refuerza habilidades como el trabajo en equipo y la comunicación. A través de un juego de cartas centrado en 11 objetos, parte de la colección del Museo de la Ciudad, las y los participantes crean y cuentan historias que conectan el presente con el pasado, estimulando su curiosidad y comprensión del contexto cultural e histórico.

En este juego intervienen áreas del conocimiento como Lengua y Literatura y Ciencias Sociales y está pensado para estudiantes de Educación General Básica Superior y Bachillerato, pero también es perfecto para cualquier persona que quiera mejorar sus habilidades para contar historias y comunicarse mejor, todo mientras se juega y se trabaja en equipo. Algunas de las habilidades que este juego fortalece son:

- Narración creativa: Las y los jugadores mejorarán su capacidad de contar historias, desarrollando tramas, personajes y contextos históricos de forma atractiva.
- Trabajo en equipo y comunicación: La interacción constante entre jugadores fomenta la colaboración y el intercambio de ideas, permitiendo crear relatos colectivos que combinan diferentes perspectivas.
- Pensamiento crítico y reflexivo: A través de la interpretación que se hace de los objetos y sus posibles significados, se ejercita la capacidad de análisis y reflexión sobre la historia y la cultura.
- Imaginación y conexión histórica: El juego invita a pensar en los objetos más allá de su función o apariencia, conectándonos con momentos históricos, valores y emociones de las y los jugadores.

Estas habilidades se fortalecen de manera dinámica a lo largo del juego, utilizando **preguntas reflexivas** que las personas participantes deben responder según su criterio sobre el significado de los objetos en su contexto histórico y social. Además, a través de **palabras detonantes** vinculadas a las narrativas de los 11 objetos, las y los jugadores deben justificar sus respuestas utilizando los objetos del juego o aquellos objetos cotidianos que elijan incorporar.

Aunque el juego tiene un objetivo pedagógico claro, debe ser flexible para adaptarse a la dinámica del grupo. Es importante fomentar la creatividad y permitir que las y los jugadores aporten sus propias interpretaciones, todas ellas válidas. Cada ronda debe desarrollarse con el tiempo que la dinámica proponga y, al finalizar, guiar hacia un cierre reflexivo que recapitule puntos clave que aborden temas relacionados con el mundo objeto, sus dimensiones,

su valor, los roles asociados, entre otros, que se plantean más adelante en las orientaciones.

Nos gustaría sugerir que este juego sea adaptado o utilizado para apoyar otras actividades educativas planteadas en el aula. A continuación, presentamos algunas pautas pedagógicas que podrían servir como propuesta para posibles adaptaciones o para enriquecer la dinámica del juego.

## 1. Orientaciones docentes y focos de interés

Para este recurso educativo, seleccionamos 11 objetos que son parte de la reserva del Museo de la Ciudad. Recomendamos al docente que, antes de la actividad del juego, se tome un periodo pedagógico para reflexionar sobre aspectos clave propios de los objetos y el foco de interés de este juego.

La aproximación al **entendimiento objetual** es un aspecto importante para trabajar conjuntamente con las y los estudiantes. Los objetos nos hablan de distintas maneras y la relación que se establece con ellos depende mucho de cómo los observamos y qué sabemos de estos. Invitamos a promover una lectura de los objetos desde varias perspectivas, lo cual permite comprender y reconocer las posibles maneras en que su vida puede emerger en nuestro presente. Así, entendemos a los objetos no solo por sus características físicas o inmediatas, sino también por sus funciones, significados y contextos, donde las historias individuales se entrecruzan con lo colectivo.

Para este juego, los objetos de la reserva del Museo de la Ciudad fueron observados desde diversas perspectivas: histórica, funcional y en relación con dos aspectos clave de nuestra estructura social que consideramos necesario reflexionar: el poder y el género. Esta aproximación a aspectos formales y contextuales se potencia al revisar las **cartas de objetos** propuestas para el juego, que fortalece la percepción, interpretación, análisis y criticidad de las y los estudiantes. No es lo mismo un objeto arqueológico, uno que quedó tras un incendio, uno que ha estado toda su vida en una vitrina o uno que acabamos de adquirir. Sin embargo, todos los objetos son contenedores de algo: detonadores de la memoria y de los afectos. Por ello, recomendamos una breve observación de estos objetos, permitiendo que las y los estudiantes planteen su primera mirada interpretativa sobre ellos.

En las **cartas de descripción** se encuentra una síntesis descriptiva de cada objeto, seguida de detalles sobre su contexto histórico. Esto proporciona



información de carácter formal sobre cada uno, abordando aspectos como su uso y el periodo al que pertenecen. Según el grupo de estudiantes, sugerimos mediar previamente este contenido, ya sea en profundidad o de manera más ligera.

Las **cartas bomba**, parte también del juego, incluyen una serie de preguntas diseñadas para generar un acercamiento histórico a los objetos del juego, explorando otras perspectivas, otras miradas, y relacionándolos con el presente. Estas preguntas, por tanto, invitan a reflexionar sobre aspectos de la historia que detonan estos objetos, sugiriendo buscar siempre sus huellas en el presente con preguntas como: ¿Qué de ellos sigue vigente? ¿Cuáles son esos objetos ahora, sus equivalentes actuales?

Antes de iniciar el juego, recomendamos discutir con los y las estudiantes algunas premisas sobre los objetos.

Un objeto es...

... un rastro del pasado que deja huella en el presente y se proyecta hacia el futuro.

... algo que no tiene boca, pero que habla de muchas maneras.

... puede ser la garantía de una utopía.

... un símbolo de la cultura.

... un documento.

... un bien patrimonial.

... una memoria.

...una persona.

Asimismo, se analizó la carga narrativa de cada objeto, como su funcionalidad, simbolismo y valor patrimonial. Por lo cual, en el juego, se asignaron distintas dimensiones de valor, tales como el valor histórico, estético, emocional, social, cultural, científico y económico, presentes en las **cartas de valor** del juego. Estas dimensiones de valor son las clásicas, pero en el juego se incorporan más propuestas con el objetivo de ofrecer más posibilidades reflexivas.

Recomendamos, por ello, que se discutan con las y los estudiantes todas estas dimensiones de valor antes de jugar para enriquecer la experiencia.

Los objetos no existen de manera aislada, sino que están en constante interacción con las personas y con otros objetos, y sus significados pueden cambiar dependiendo del contexto cultural, social y temporal. Los objetos están presentes en distintas narrativas, como las religiosas, las sociales, las de clase o género, a lo largo del tiempo y eso genera en ellos una impronta. Por ejemplo, la cruz en el cristianismo, las joyas de la corona en la monarquía o las máscaras de las festividades, siguen cumpliendo roles y funciones similares

según la red de interacciones en la que se insertan. Se puede motivar la discusión sobre algún objeto o simplemente planteando preguntas como:

- ¿Qué nos están contando los objetos?
- ¿Qué objetos son propensos a una carga histórica?
- El mismo objeto en otro contexto, ¿puede leerse de otra forma?
- ¿Qué objeto u objetos serían sus equivalentes en la actualidad?

Los 11 objetos del juego tienen dos hilos conductores: el rol de la mujer y el poder. Por un lado, están los objetos que denotan el poder que se otorgaba a las personas bajo criterios sociales, económicos y políticos. Este poder no sólo les permitía poseer dichos objetos, sino que también determinaba que aquellos sin ese poder eran considerados "no aptos" para tenerlos, legitimando una sociedad con estructuras sociales de clase y raza.

Por otro lado, están los objetos que, según criterios sociales, económicos y políticos de su tiempo, estaban destinados a las mujeres. Varios de los objetos seleccionados, en su mayoría de uso cotidiano en su tiempo, han sido símbolo de poder en momentos de la historia, como el bastón de mando. En cambio el tupu y la alfombrilla hablan del rol de la mujer, ya que por su funcionalidad, estética y materialidad, estaban destinados exclusivamente para ella. Esto nos invita a discutir la división sexual del trabajo, los roles de género y las resistencias y cambios en derechos que han vivido las mujeres en nuestra historia.

En las **cartas brújula** se encuentran palabras clave que evocan a los 11 objetos. Recomendamos leerlas y debatir si se quiere sobre alguno de los puntos planteados. Estas, por ejemplo, pueden contener términos como vanidad, amor o poder, cuya definición se podría discutir antes de encarar el juego. Si bien estas son temáticas que entran fácilmente en discusión, los objetos habilitan otras reflexiones que dependen del contexto y de los intereses del grupo.



## 2. Contextos de los objetos

Los 11 objetos incluidos en este juego provienen de diferentes momentos de la historia del Ecuador, abarcando desde el siglo XVI hasta el siglo XX.

A mediados del siglo XVI, la llegada de los colonizadores españoles a Quito alteró profundamente la estructura social, económica y cultural de la ciudad. El sistema incaico fue reemplazado por una sociedad estamental mediante un proceso violento de colonización que afectó a todas las estructuras sociales. Con los españoles en el poder y los indígenas subordinados, la economía se orientó hacia la explotación de recursos naturales, utilizando mano de obra indígena en condiciones forzadas, de presión, y en situación de salud deplorable. Las tradiciones locales fueron suprimidas, aunque muchas sobrevivieron de forma encubierta. Quito se consolidó como centro administrativo y religioso, pero la llegada de enfermedades europeas diezmoó la población indígena, marcando un cambio irreversible en su historia. Objetos como la vasija de cerámica, el tupu, el bastón de mando y la plumilla de San Francisco provienen de esta época.

En el siglo XVII, Quito se fortaleció bajo el dominio colonial español, con una fuerte influencia de la Iglesia Católica que marcaba la vida cotidiana mediante festividades y educación. La ciudad vivió una fusión de tradiciones indígenas y europeas, reflejada en la cultura y los objetos de la época. Aunque la economía prosperó gracias a la explotación de recursos naturales y la agricultura, los beneficios fueron exclusivos para las élites criollas y peninsulares, mientras que la mayoría de la población vivía en condiciones de pobreza. Las mujeres desempeñaban roles clave en la economía doméstica, aunque sometidas a normas patriarcales. La política estaba bajo el control de la Corona, pero los criollos comenzaron a desarrollar un sentido de identidad propia y descontento frente al colonialismo. La alfombrilla y el cilicio son objetos que provienen de esta época.



El siglo XIX fue un periodo de transformación para Quito, marcado por la independencia de 1822. Aunque la ciudad se modernizó, la Iglesia Católica siguió influyendo en la vida cotidiana y las festividades religiosas. La economía se diversificó con nuevas industrias, infraestructuras y el impulso al comercio, aunque la pobreza persistió para la mayoría. Quito, primero como capital de la Gran Colombia y luego de la República del Ecuador, enfrentó inestabilidad política y luchas internas. Los avances tecnológicos como la imprenta y los ferrocarriles modernizaron la ciudad, pero sus beneficios se concentraron en las élites. El visor de fotografía, las máscaras y la cajonera son objetos que reflejan esta época.

En el siglo XX, Quito experimentó un importante cambio con avances tecnológicos, crecimiento urbano e inestabilidad política. La llegada de la radio, el cine y la electrificación modernizó la ciudad, mientras que las tradiciones locales se adaptaron a los nuevos tiempos. Las mujeres comenzaron a ganar visibilidad, impulsadas por la lucha por sus derechos. El crecimiento urbano, potenciado por la migración y la industrialización, generó nuevas infraestructuras, aunque también aumentó las desigualdades sociales. Quito se consolidó como centro comercial, pero la explotación de recursos naturales siguió sin beneficiar a toda la población. La Revolución Liberal de 1925 marcó un hito, aunque la inestabilidad política persistió. A pesar de los avances, la modernización dejó fuera a grandes sectores sociales. La máquina de escribir y el mural bordado, incluidos entre los 11 objetos, pertenecen a este periodo.

## 3. Glosario de la actividad

A continuación, definimos algunas palabras relacionadas con este juego:

**Cotidiano:** Es una palabra que describe las cosas que hacemos todos los días y que se perciben como una parte normal de nuestra vida, habituales.

**Colección:** Conjunto de objetos que son adquiridos por su valor histórico y cultural. Son preservados, estudiados y comunicados por los museos, y pueden estar en exhibición o en reserva.

**Memoria:** Capacidad de una comunidad para recordar y transmitir su historia y cultura a través de objetos, relatos y tradiciones.

**Patrimonios:** Conjunto de bienes tangibles e intangibles que incluyen valores, prácticas, conocimientos y tradiciones de una cultura.



## 4. Reflexión final

Al terminar el juego es importante establecer una **discusión reflexiva** sobre cómo los objetos pueden tener más de un significado y cómo podemos aprender de ellos. Proponemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendieron de nuevo?
- ¿Cómo se sintieron al jugar este juego?
- ¿Cuáles de tus objetos son valiosos para ti?
- ¿Ha cambiado la percepción que tenían sobre determinados objetos?
- ¿Qué objeto del presente y de nuestro contexto denota poder?
- ¿Cuál es un objeto que está atribuido exclusivamente para la mujer?

