

<h1>El museo viajero de los juguetes: cambios y permanencias a través del tiempo</h1>

Persona y sociedad | Multiculturalidad | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Esta sesión de Multiculturalidad invita a los estudiantes de segundo grado a investigar cómo han cambiado los juguetes y qué cosas permanecen en ellos a través del tiempo. A partir de fotografías, objetos reales, testimonios familiares y dibujos, los niños observarán, compararán y organizarán información sobre juguetes de antes y de ahora.

La propuesta se desarrolla mediante Aprendizaje Basado en Proyectos. El reto será crear, en equipos, una pequeña exposición titulada **“El museo viajero de los juguetes”**, donde expliquen un cambio y una permanencia. Los estudiantes comprenderán que los juguetes forman parte de la historia de las familias y de las diversas culturas, pues no todas las niñas y los niños juegan de la misma manera ni con los mismos objetos. También reconocerán que algunos juguetes se elaboran con materiales de la comunidad y que otros utilizan tecnología.

La sesión sigue la secuencia didáctica del área de Personal Social: problematización, análisis de la información y toma de decisiones. De esta manera, los estudiantes desarrollarán la competencia **Construye interpretaciones históricas**, al interpretar fuentes diversas, comprender el tiempo histórico y elaborar explicaciones sencillas sobre cambios y permanencias. El producto final será un cartel-museo con imágenes, palabras y explicaciones breves, adecuado para ser presentado en el concurso Eureka.

Objetivos de Aprendizaje

- **Identificar** cambios y permanencias en el uso de juguetes de antes y de ahora mediante la observación de fuentes diversas.
- **Ordenar** juguetes en una secuencia temporal utilizando expresiones como “antes”, “ahora”, “hace mucho tiempo” y “en la actualidad”.
- **Comparar** materiales, formas de uso y propósitos de juguetes pertenecientes a diferentes épocas y culturas.
- **Explicar**, mediante dibujos y frases sencillas, un cambio y una permanencia en el uso de los juguetes.
- **Proponer** una forma respetuosa de valorar los juguetes de las familias y comunidades.

Recursos Necesarios

- Dos o tres juguetes reales: por ejemplo, trompo, muñeca de trapo, pelota de tela, carrito de madera, bloques, muñeca moderna o robot.
- Un sobre o caja decorada con el rótulo “Caja del tiempo”.

- Tarjetas impresas con fotografías o dibujos de juguetes de antes y de ahora, incluyendo juguetes de distintas comunidades y culturas.
- Tarjetas con las palabras: **ANTES, AHORA, CAMBIO, PERMANECE.**
- Cuatro pliegos de papel bond, cartulina o papelote; uno por equipo.
- Plumones gruesos, crayones, lápices, goma, tijeras de punta roma y cinta adhesiva.
- Fichas de análisis de fuentes, una por equipo, con dibujos y preguntas sencillas.
- Imágenes impresas de una abuela o abuelo jugando con un juguete tradicional y de niños actuales jugando con juguetes tecnológicos o comerciales.
- Testimonio breve impreso de una persona mayor: “Cuando era niña, jugaba con una muñeca de trapo. La hacía con mi mamá. Ahora muchos niños juegan con muñecas que se compran en una tienda, pero todavía las abrazan y las cuidan”.
- Proyector o computadora, si estuviera disponible, para mostrar una diapositiva con juguetes de distintas épocas. Su uso puede reemplazarse por imágenes impresas.
- Lista de cotejo del docente, tarjetas de autoevaluación con caritas y hojas pequeñas para el ticket de salida.

Requisitos Previos

- Reconocer objetos de uso cotidiano y describir algunas de sus características: forma, tamaño, color y material.
- Comprender de manera inicial las nociones temporales “antes”, “ahora”, “ayer” y “hace mucho tiempo”.
- Participar en conversaciones respetando turnos y escuchando las ideas de los compañeros.
- Realizar comparaciones sencillas usando expresiones como “se parece”, “es diferente”, “cambió” y “sigue igual”.
- Haber conversado previamente sobre juegos que practican en casa, en la escuela o en su comunidad.
- Reconocer que existen diversas familias, costumbres y formas de jugar, y que ninguna es superior a otra.

Actividades

Actividades de la sesión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión: Despertar la curiosidad de los estudiantes y presentar el reto de investigar cómo eran los juguetes antes y cómo son ahora, reconociendo que algunos han cambiado y otros mantienen su forma de divertir, acompañar y enseñar.

Activación de conocimientos previos: “La caja del tiempo” - 4 minutos

- **Docente:** Muestra una caja cerrada y dice: “Hoy recibimos una caja del tiempo. Dentro hay pistas sobre los juguetes de nuestra familia. Antes de abrirla, pensemos: ¿con qué juguete jugaban sus padres, abuelos o familiares? ¿Con qué juguete juegan ustedes?”.
- **Estudiantes:** Responden voluntariamente y realizan un dibujo rápido en el aire del juguete que mencionaron.
- **Docente:** Extrae un trompo o una muñeca de trapo y un juguete actual. Pregunta exactamente: “¿Cuál de estos juguetes creen que se usaba hace más tiempo? ¿Cómo lo saben?”. No confirma todavía las respuestas; registra algunas ideas en la pizarra.

Motivación y enganche: “El mensaje de la historiadora” - 3 minutos

- **Docente:** Lee el siguiente mensaje: “Hola, niñas y niños. Soy la historiadora Lina. Necesito ayuda para preparar un museo de juguetes. Descubrí que los juguetes pueden cambiar con el tiempo, pero también pueden conservar algo especial. ¿Podrán encontrar un cambio y algo que permanece?”.
- **Estudiantes:** Escuchan, comentan qué creen que significa “cambiar” y qué significa “permanecer”.
- **Docente:** Presenta el reto: “Hoy seremos investigadores e investigadoras. Al final crearemos un cartel-museo para explicar un cambio y una permanencia en los juguetes”.

Contextualización - 3 minutos

- **Docente:** Explica con lenguaje sencillo: “Los juguetes cuentan parte de la historia. Algunos se fabricaban con madera, tela, semillas o barro; otros se fabrican con plástico, metal o piezas electrónicas. En cada familia y comunidad se juega de manera distinta. Vamos a observar sin burlarnos y a valorar todas las formas de jugar”.
- **Estudiantes:** Forman equipos de tres o cuatro y acuerdan escuchar las ideas de todos.

Transición: El docente dice: “Ya tenemos preguntas y recuerdos. Ahora abriremos las pistas para investigar como pequeños historiadores”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos.

Propósito: Analizar fuentes sencillas, ordenar información temporal y construir una explicación colectiva sobre los cambios y permanencias en los juguetes.

1. Problematicación: “¿Los juguetes siempre fueron iguales?” - 8 minutos

Objetivo específico: Identificar una pregunta histórica y formular primeras ideas sobre cambios y permanencias.

- **Docente:** Coloca en la pizarra dos imágenes: una niña jugando con una muñeca de trapo y un niño jugando con un videojuego o robot. Pregunta: “¿Estos juguetes se usaban en el mismo tiempo? ¿Qué diferencias observan? ¿Qué podría seguir siendo igual aunque los juguetes sean distintos?”.
- **Estudiantes:** Observan en silencio durante treinta segundos y luego comentan con su pareja.
- **Docente:** Entrega a cada equipo dos tarjetas: una con la palabra **CAMBIO** y otra con **PERMANECE**. Dice: “Levanten la tarjeta CAMBIO cuando algo sea diferente y PERMANECE cuando algo siga presente”.

- **Estudiantes:** Responden a ejemplos: “El material puede cambiar”; “La diversión permanece”; “La forma de jugar puede cambiar”; “El cariño por el juguete puede permanecer”.
- **Docente:** Escribe la pregunta guía: “**¿Qué cambió y qué permaneció en el uso de los juguetes a través del tiempo?**” y explica que no basta con decir “es antiguo” o “es moderno”; deben mirar las fuentes para encontrar evidencias.

Producto: Pregunta guía y primeras hipótesis expresadas oralmente.

Rol docente: Escuchar sin juzgar, pedir que fundamenten sus respuestas con “¿Qué observaste?” y registrar palabras clave.

2. Análisis de la información: “Detectives de fuentes” - 22 minutos

Objetivos específicos: Interpretar críticamente fuentes diversas, ordenar juguetes temporalmente y comparar sus características.

- **Docente:** Entrega a cada equipo un sobre con cuatro fuentes: dos imágenes, un juguete u objeto representativo y un testimonio familiar. Explica: “Una fuente es una pista que nos ayuda a conocer el pasado. Miraremos, leeremos y escucharemos con atención”.
- **Estudiantes:** Observan cada imagen y completan oralmente o por escrito la ficha: “¿Qué veo?”, “¿De qué material parece estar hecho?”, “¿Cómo se juega?”, “¿Quién podría haberlo usado?” y “¿Qué pista me indica si es de antes o de ahora?”.
- **Docente:** Lee el testimonio lentamente y pregunta: “¿Qué juguete usaba la persona? ¿Quién la ayudaba a hacerlo? ¿Qué juguete se usa ahora? ¿Qué acción permanece?”.
- **Estudiantes:** Ordenan las tarjetas en una línea del tiempo sobre su mesa: primero **ANTES** y después **AHORA**. Pueden usar flechas y dibujos.
- **Docente:** Pide que completen dos frases: “Un cambio es...” y “Algo que permanece es...”. Ofrece ejemplos sin imponer la respuesta: “Cambió el material: de tela a plástico”; “Permanece la acción de imaginar, cuidar o jugar con otros”.
- **Estudiantes:** Elaboran en su papelote una tabla sencilla con dos columnas: **ANTES** y **AHORA**. En la parte inferior dibujan una flecha con la palabra **CAMBIO** y un corazón o círculo con la palabra **PERMANECE**.
- **Docente:** Recorre los equipos y formula preguntas guía: “¿Qué fuente les dio esa información?”, “¿Todos los juguetes antiguos eran iguales?”, “¿Puede un juguete antiguo seguir usándose hoy?”, “¿Qué debemos respetar cuando conocemos el juguete de otra familia o comunidad?”.

Producto: Ficha de análisis, línea del tiempo y tabla comparativa grupal.

Organización: Equipos de tres o cuatro; cada integrante puede asumir el rol de observador, lector, dibujante o portavoz.

3. Toma de decisiones: “Construimos nuestro cartel-museo” - 10 minutos

Objetivos específicos: Elaborar una explicación histórica sencilla y proponer una forma de valorar la diversidad cultural de los juguetes.

- **Docente:** Indica: “Ahora decidirán qué información debe entrar en su museo. Elijan un juguete y expliquen una diferencia y algo que continúa”.
- **Estudiantes:** Seleccionan una fuente o juguete y elaboran un cartel con: nombre del juguete, dibujo de antes y de ahora, una frase de cambio y una frase de permanencia.
- **Docente:** Escribe en la pizarra los modelos: “Antes se usaba ___ y ahora se usa ___”; “Antes y ahora los niños pueden ___”; “Respetamos los juguetes de todas las familias porque ___”.
- **Estudiantes:** Ensayan una presentación de treinta segundos. El portavoz explica el cartel; los demás muestran las imágenes y señalan la línea del tiempo.
- **Docente:** Realiza una revisión rápida antes de la presentación: “¿Se entiende qué ocurrió antes y qué ocurre ahora? ¿Mencionaron una evidencia? ¿Incluyeron una permanencia?”.

Producto: Cartel-museo grupal listo para compartir.

Transición: El docente anuncia: “Los museos ya están listos. Visitaremos algunos para escuchar las explicaciones y comprobar qué aprendimos”.

Diferenciación y acompañamiento

- **Para quienes necesitan apoyo:** entregar tarjetas con dibujos y frases incompletas, permitir respuestas orales, formar parejas de apoyo y usar una línea temporal con colores: azul para antes y verde para ahora.
- **Para quienes terminan antes:** pedir que agreguen una segunda permanencia, indiquen de qué comunidad o familia puede proceder el juguete o escriban una pregunta que le harían a una persona mayor.
- **Para distintos estilos de aprendizaje:** combinar observación de imágenes, manipulación de objetos, lectura en voz alta, conversación, dibujo y movimiento al ordenar la línea del tiempo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito: Consolidar la comprensión de los cambios y permanencias, valorar las fuentes utilizadas y reflexionar sobre el trabajo realizado.

Síntesis: “Galería de los pequeños historiadores” - 5 minutos

- **Docente:** Coloca los carteles en las paredes o mesas. Indica: “Caminaremos como visitantes de un museo. Miren un cartel de otro equipo y encuentren el cambio y la permanencia que explicaron”.
- **Estudiantes:** Observan los trabajos, realizan una visita breve y dejan una marca adhesiva o un dibujo de estrella en el cartel que tenga una explicación clara.
- **Docente:** Reúne al grupo y completa en la pizarra un organizador con tres ideas: **Antes, Ahora y Permanece**. Solicita ejemplos de los carteles.
- **Estudiantes:** Participan diciendo frases como: “Antes había juguetes hechos a mano”, “Ahora hay juguetes con tecnología” y “Permanece la alegría de jugar y compartir”.

Reflexión metacognitiva y retroalimentación – 3 minutos

- **Docente:** Pregunta exactamente: “¿Qué fuente nos ayudó a conocer cómo se jugaba antes?”, “¿Qué cambio encontraste en tu juguete?” y “¿Qué permanece cuando jugamos, aunque el juguete sea diferente?”.
- **Estudiantes:** Responden oralmente y muestran una tarjeta de autoevaluación: carita feliz si pudieron explicar, carita seria si necesitan practicar y carita pensativa si tienen una pregunta.
- **Docente:** Brinda retroalimentación inmediata usando la fórmula: “Observaste una evidencia cuando ____; explicaste el cambio al decir ____; para mejorar, puedes agregar ____”. Reconoce la escucha, la colaboración y el respeto por las diversas formas de jugar.

Transferencia y reto – 2 minutos

- **Docente:** Propone: “En casa, pregunten a una persona mayor: ¿con qué juguete jugabas cuando eras niño o niña?, ¿de qué estaba hecho? y ¿cómo se jugaba?”.
- **Estudiantes:** Dibujan o registran la respuesta para incorporarla posteriormente al museo del aula.
- **Docente:** Cierra diciendo: “Cuando preguntamos, observamos fuentes y comparamos, podemos conocer la historia de nuestras familias y culturas”.

Evaluación

Estrategia de evaluación

Tipo y momentos: Se aplicará evaluación diagnóstica durante el inicio, evaluación formativa durante el desarrollo y evaluación de cierre durante la presentación de los carteles y el ticket de salida.

Criterios de evaluación

- **Interpreta fuentes diversas:** observa imágenes, juguetes y testimonios, y menciona información obtenida de al menos una fuente. Se vincula con el objetivo de identificar cambios y permanencias.
- **Comprende el tiempo histórico:** ordena correctamente ejemplos de juguetes usando “antes” y “ahora”. Se vincula con el objetivo de ordenar una secuencia temporal.
- **Compara características:** reconoce diferencias y semejanzas en materiales, formas de uso o propósitos de los juguetes. Se vincula con el objetivo de comparar.
- **Elabora una explicación histórica:** comunica mediante dibujos y frases un cambio y una permanencia, utilizando alguna evidencia. Se vincula con el objetivo de explicar.
- **Valora la diversidad cultural:** expresa respeto por los juguetes, juegos y costumbres de otras familias o comunidades. Se vincula con el objetivo de proponer una forma respetuosa de valorar.

Instrumentos sugeridos

- **Lista de cotejo del docente:** aplicada durante el análisis de fuentes y la elaboración del cartel.

- **Observación directa:** para registrar participación, escucha, colaboración y uso de expresiones temporales.
- **Rúbrica breve del cartel-museo:** con niveles “lo logré”, “estoy avanzando” y “necesito ayuda”.
- **Autoevaluación con caritas:** aplicada en el cierre para que cada estudiante valore su participación.

Evidencias de aprendizaje

- Respuestas orales de la problematización y formulación de ideas iniciales.
- Ficha de análisis de imágenes, objetos y testimonio.
- Línea del tiempo con juguetes de antes y de ahora.
- Cartel-museo grupal con un cambio, una permanencia, dibujos y frases explicativas.
- Presentación oral breve del equipo.
- Respuesta al ticket o reto familiar sobre un juguete usado por una persona mayor.

Lista de cotejo breve

- ☐ Reconoce qué juguete pertenece al “antes” y cuál al “ahora”.
- ☐ Menciona una diferencia entre los juguetes.
- ☐ Menciona algo que permanece en la manera de jugar.
- ☐ Usa una fuente para explicar su respuesta.
- ☐ Participa respetando las ideas y costumbres de sus compañeros.