

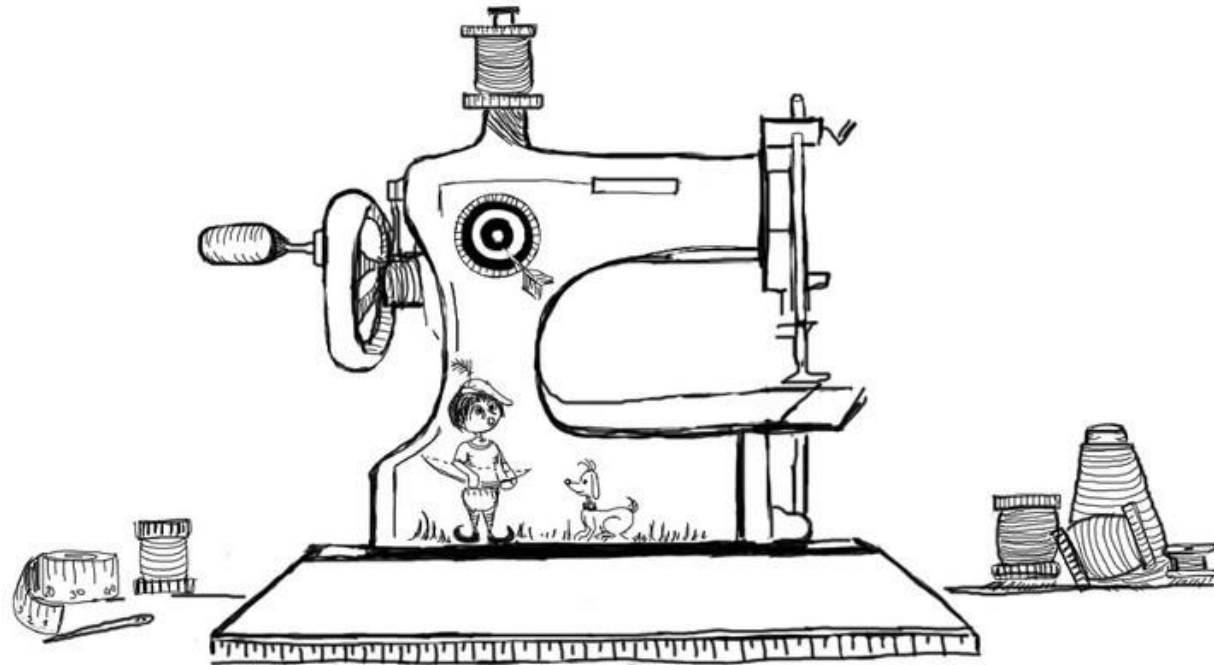
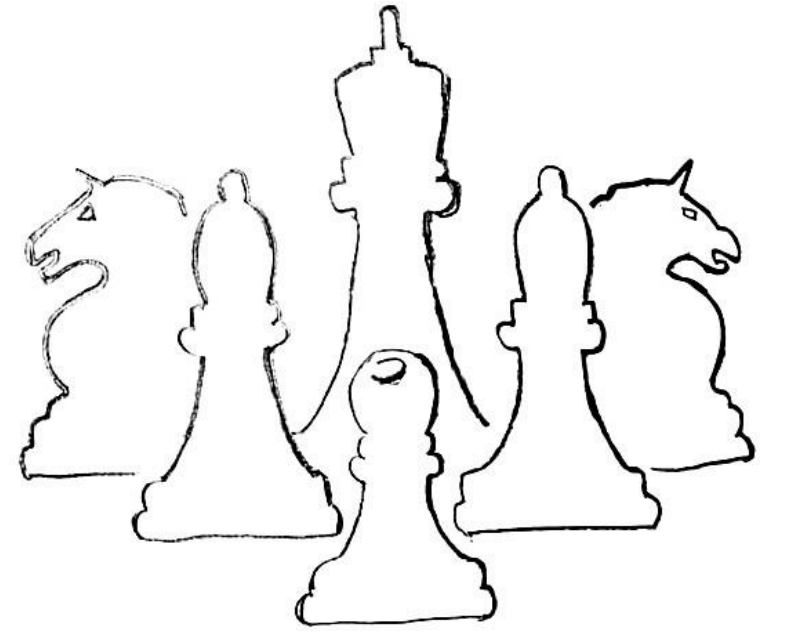
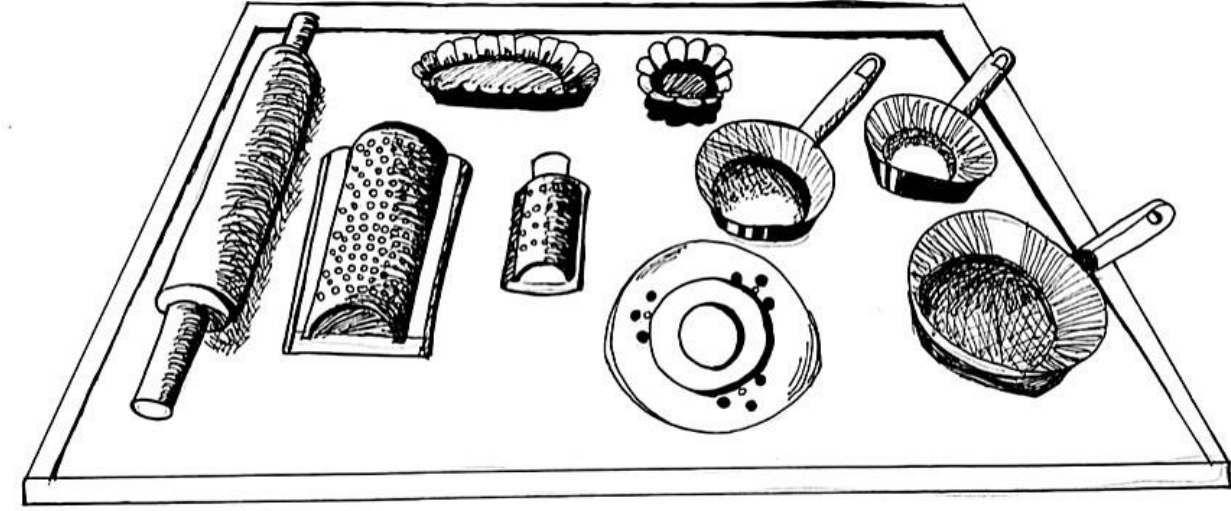
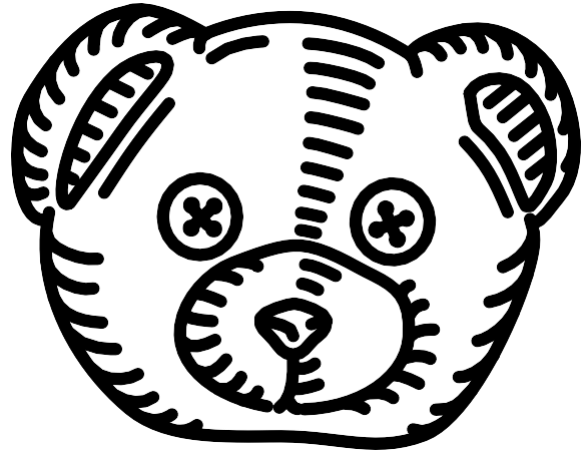
IOHANNES AMOS COMENIUS

**ORBIS  
SEMSUALIUM  
PICTUS**

**LOS JUGUETES ANTIGUOS EN IMÁGENES**

Construyendo una parte de la historia





IOHANNES AMOS COMENIUS

ORBIS  
SEMSUALIUM  
PICTUS

LOS JUGUETES ANTIGUOS EN IMÁGENES

Construyendo una parte de la historia



## Prefacio

---

Este libro ilustrado contiene los juguetes más conocidos por los niños y niñas. El libro está compuesto por historias y experiencias con estos objetos que marcaron las infancias. La idea nació del recorrido por la colección de juguetes antiguos del Museo Pedagógico Colombiano y de la lectura de la obra de Comenius *Orbis Sensualium Pictus. El mundo en imágenes*, “El libro es un breviario de todo el mundo y de toda lengua, lleno de imágenes, nombres y descripciones de cosas.” (Comenius, 2017, p.6).

A través de la historia y las vivencias con los juguetes dimos paso a la conformación del *Orbis Sensilium Pictus* para centrarnos en la experiencia y comprensión de los juguetes como constructores de historia y conocimiento. Para Comenius era importante centrarse en el estudiante porque, quería mejorar la enseñanza, por esto propone un método más didáctico a través de textos ilustrados con imágenes que contienen figuras de animales y acciones, ordenadas según su complejidad, de lo más fácil a lo más difícil para que los estudiantes pudieran entender con mayor facilidad. (Erika Jhuliet Lara Parga, estudiante, Licenciatura en Artes Visuales, 2021)

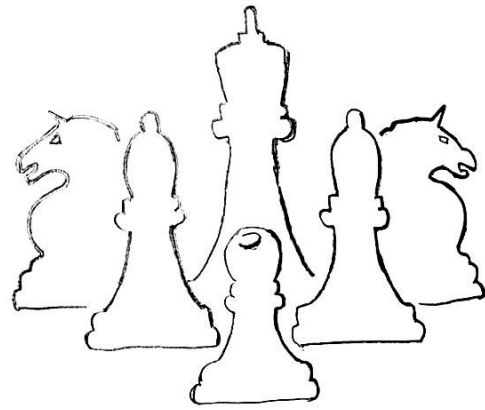
La historia cultural del juguete pondría de manifiesto, según Benjamin, que el juguete no debe su razón de ser tan sólo al espíritu infantil sino que es también reflejo del proceso de construcción de la sociedad: “los niños no constituyen una comunidad aislada, sino que son parte del pueblo y de la clase de la que proceden. Esto significa que sus juguetes no dan testimonio de una vida autónoma, sino que son un diálogo mudo basado en signos entre ellos y su pueblo”. Ese mundo infantil podría comprenderse, al igual que el arte popular, como una configuración colectiva un universo de signos que expresa una situación histórica específica. (Benjamin, 2015, p.7)



---

# Alfabeto

# *Alphabetum*



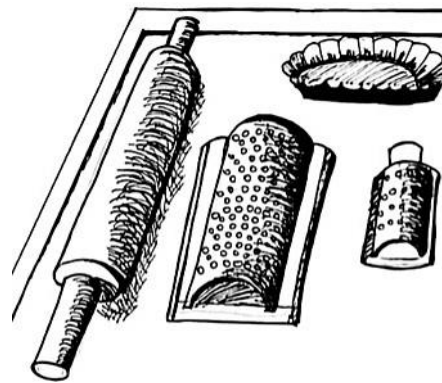
El ajedrez es estrategia

*A a*



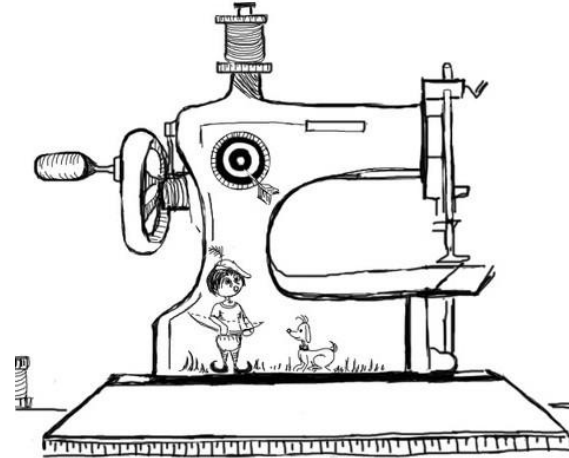
Las canicas son encontrar  
nuevos amigos

*C c*



La cocinita y la vajilla es  
compartir con mis vecinos

*C c*



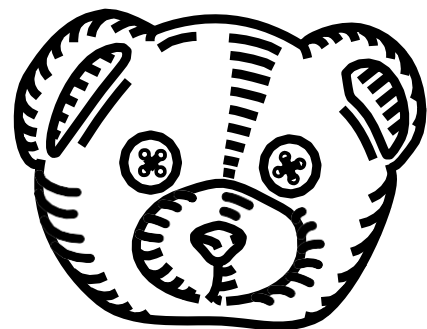
La máquina es movimiento y creación

*M m*



La muñeca es compañera

*M m*



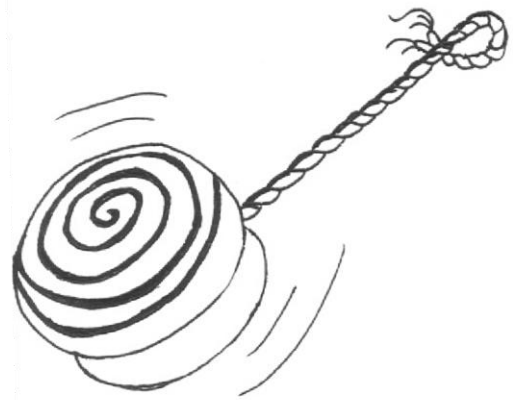
El oso son recuerdos y suspiros

*O o*



El trompo es un bailarín

*Tt*

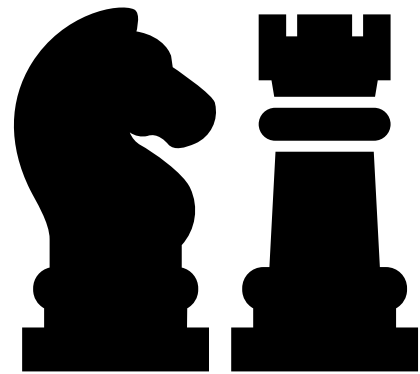


El yoyo viene y va

*Yy*

# Ajedrez

---



El ajedrez tiene su origen en la India, más concretamente en el Valle del Indo, y data del siglo VI D.C. Originalmente conocido como *Chaturanga*, o juego del ejército, se difundió rápidamente por las rutas comerciales, llegó a Persia, y desde allí al Imperio bizantino, extendiéndose posteriormente por toda Asia.

“Existen más de doscientos tipos de piezas de ajedrez. Las piezas reflejan la tradición militar de cada lugar.”

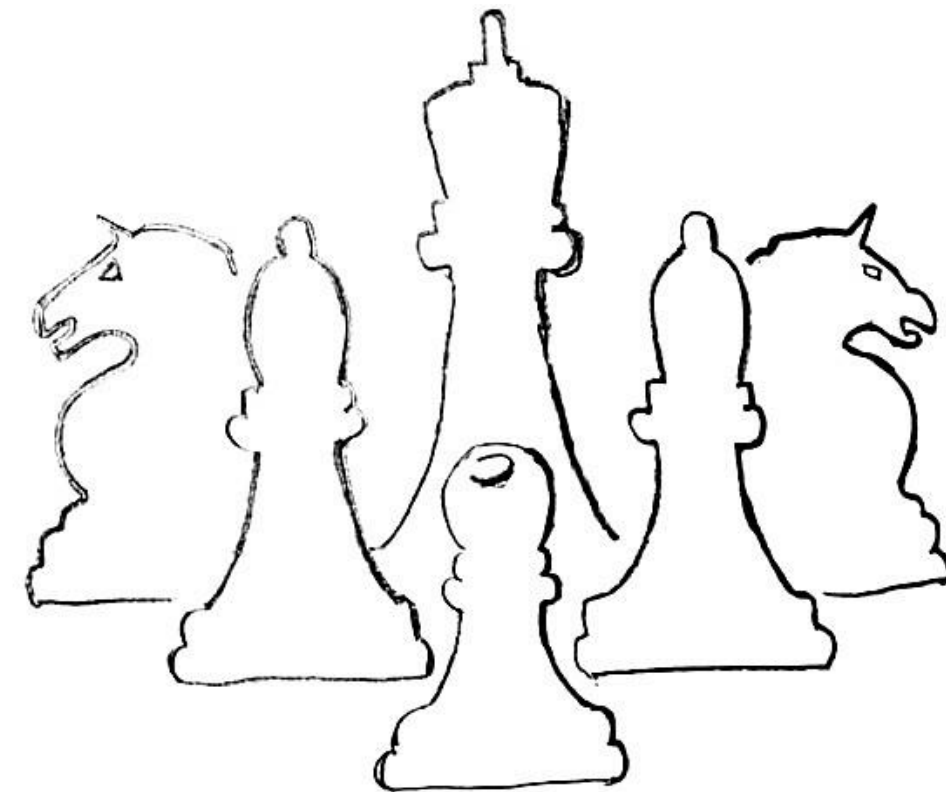
.



A

Representaciones vivaces  
juegos que no son tan juegos  
odios heredados, estrategias.  
torres imponentes cual  
Colpatria(s)  
Agiles caballos, armada  
reina, descarado "rey", ágil  
alfil y valiente peón.

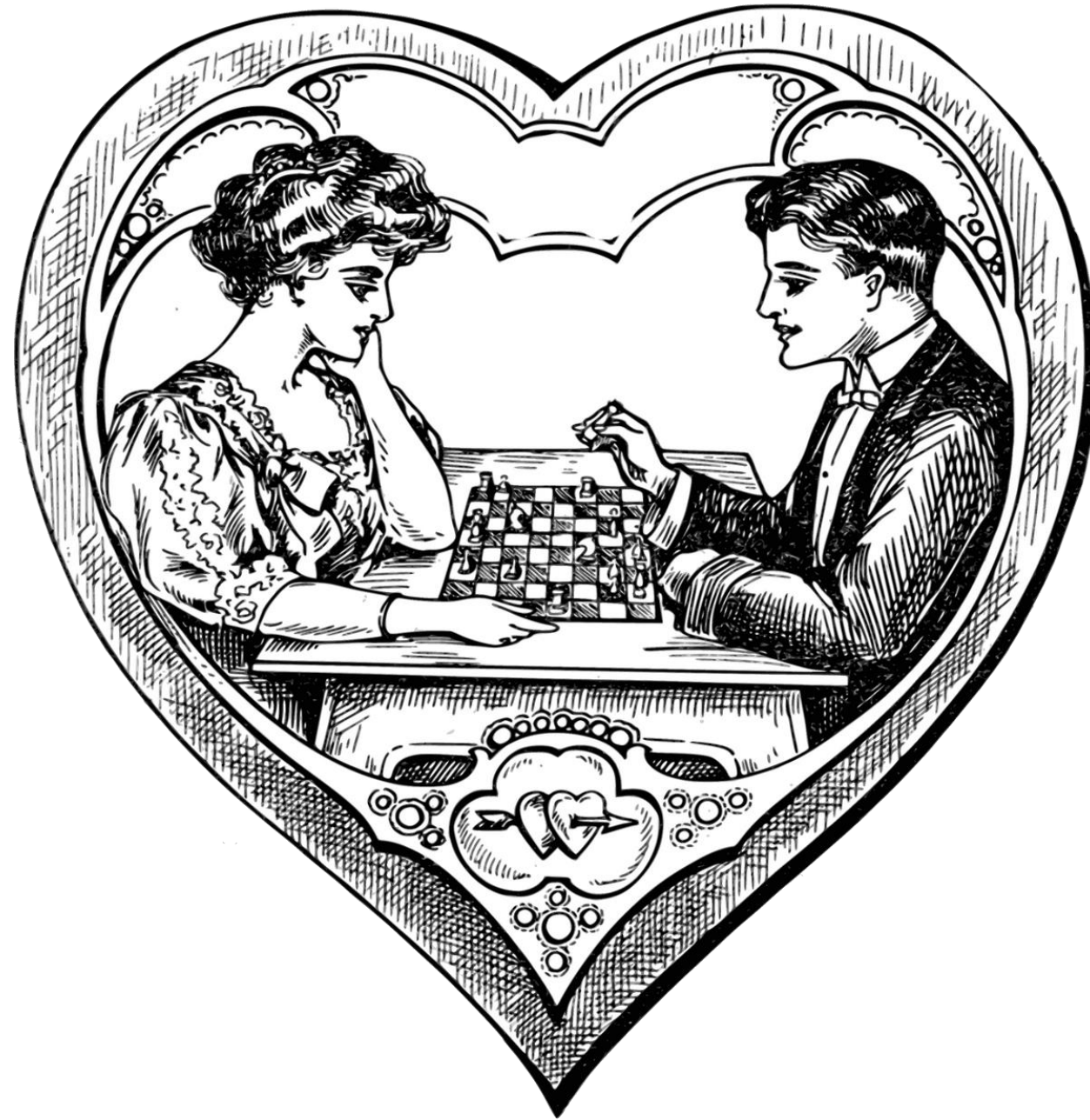
## Ajedrez



*kwetwer*

# La historia de mi ajedrez

---



## A-je-drez

Piezas

Personajes

Realismo-mágico

Historia

Sociedad

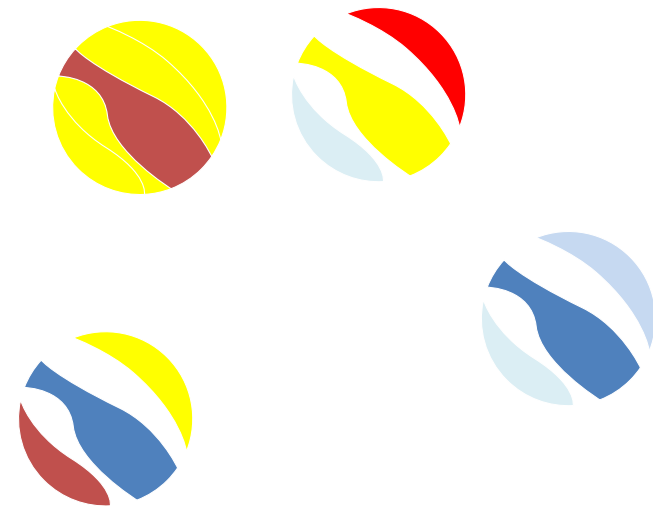
Tiempo

Juego – no juego

# Canicas

---

Son pequeñas esferas de vidrio, metal, cristal, acero, piedra o madera utilizadas en juegos infantiles. El juego principal es lanzar una o varias canicas para intentar aproximarse a otras o a agujeros objetivo, si se gana se toman las canicas del otro jugador o jugadores.



Su origen se remonta al Antiguo Egipto y la Roma Precristiana, se han encontrado canicas en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a. C. Los niños jugaban con canicas hechas a partir de materiales preciosos y su popularidad se extendió hasta la Edad Media.

C

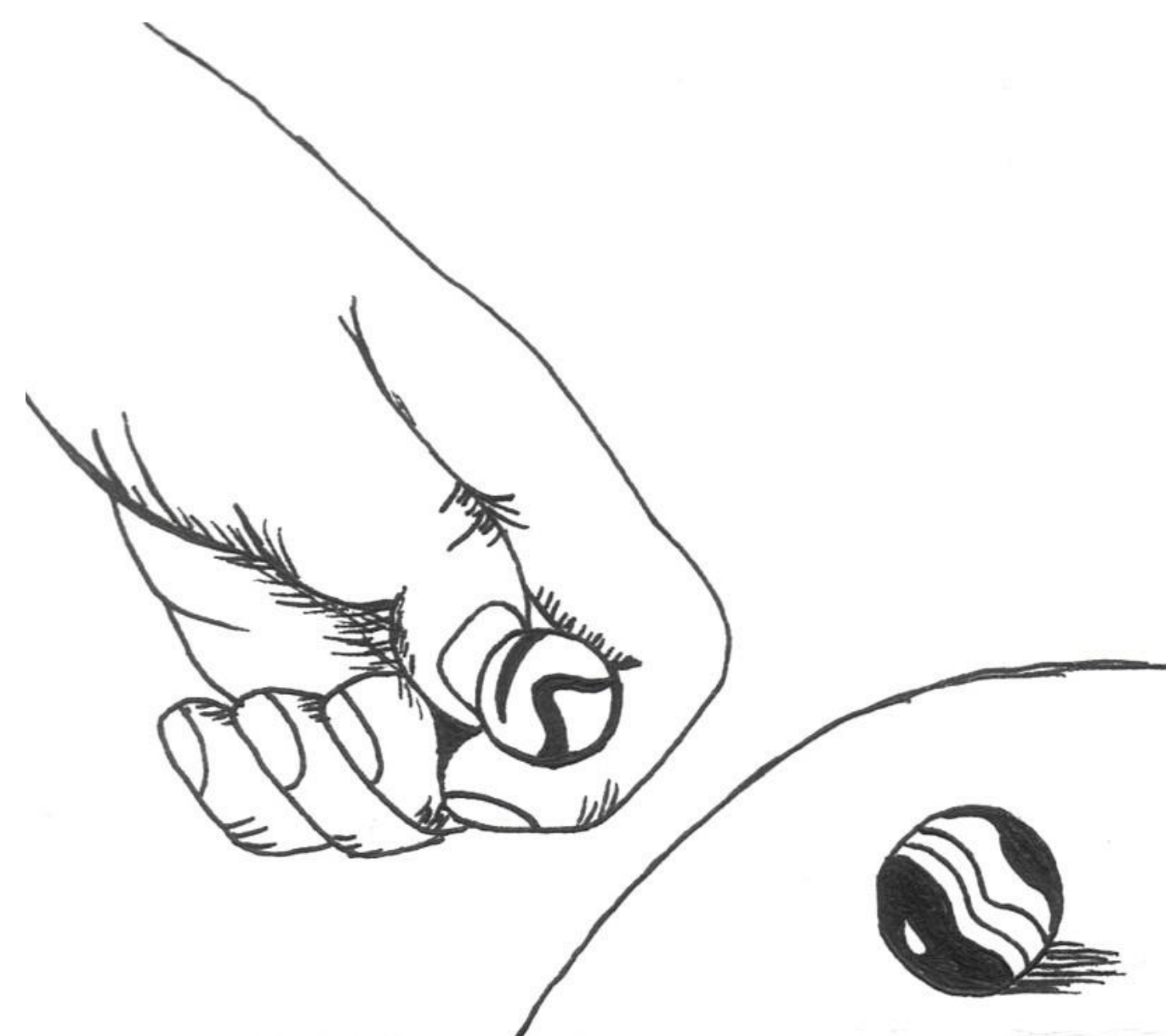
Canicas



*Canique*

# La historia de mis canicas

---



## Ca-ni-cas

Nombres  
Tamaños  
Colores  
Amigos  
Cuadrito  
Colección  
Juego  
Niñez



# Cocinitas y vajillas

---



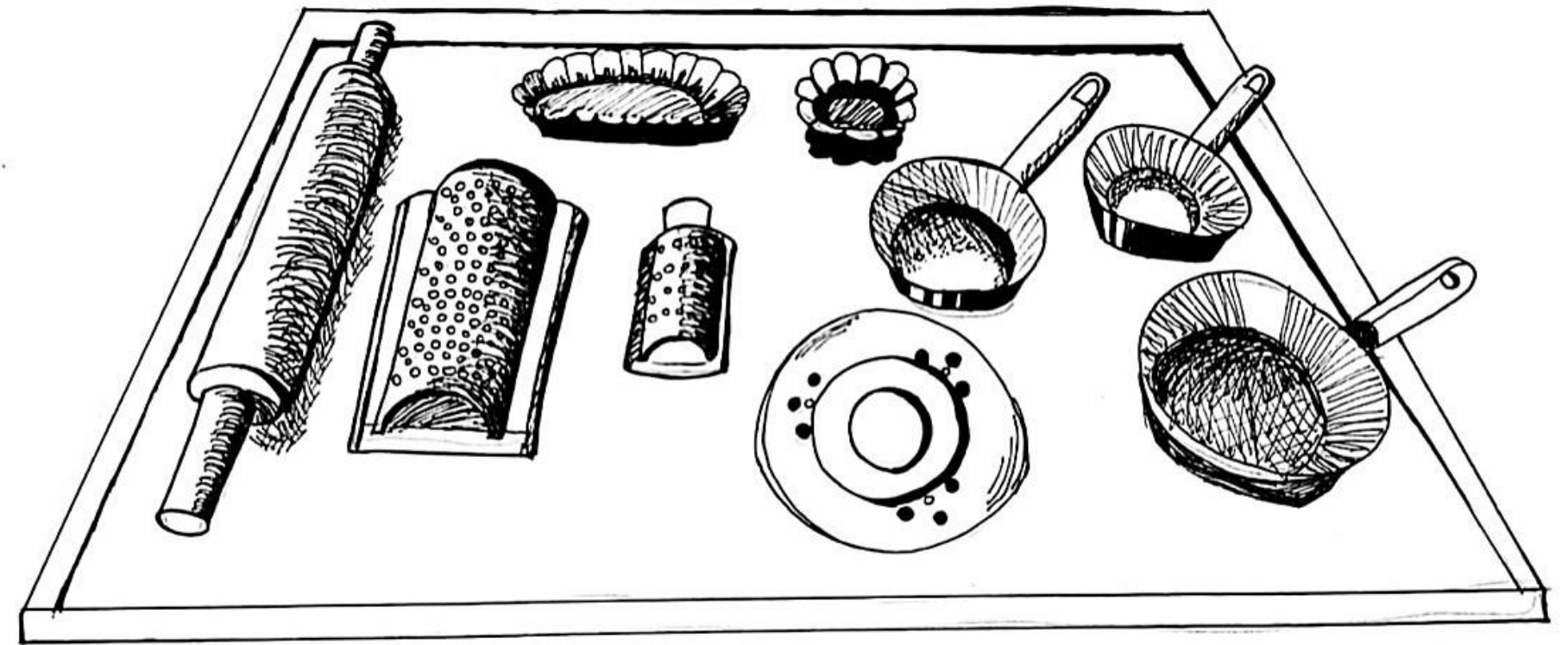
"Mi pequeña batería de cocina. Fabricante: Búfalo.  
Material: Hojalata y pasta. Año: Década de los años  
50, Colombia.

Desde las décadas de los años 30, 40 y 50, periodos de guerra y posguerra mundial, se tuvieron que crear empresas propias de juguetes en Colombia, entre ellas la famosa fabrica Búfalo, ya que en este punto era costoso para muchos habitantes de clase media seguir importando los juguetes desde el extranjero. En estas empresas nacionales, se comenzaron a implementar este tipo de cocinas en miniatura hechas en hojalata, material primario de la industrialización del juguete en la primera mitad del siglo XX, que iban dirigidas a las niñas, con la pretensión, por parte de los adultos, de elaborar una formación o unos roles sobre las niñas en las tareas del hogar.

C

Los juguetes miniaturas del hogar me hicieron recolectar alimentos imaginarios que alimentaban más que los del mundo adulto, con ellos se compartía; había comida infinita para todos y todas. Allí entendí la labor dura e importante de mi madre.

## Cocinitas y vajillas



*Coquere y vascellium*

# La historia de mi cocina y vajilla

---



## Co-ci-na / Va-ji-lla

Recuerdos rurales  
Hermana y madre  
Plantas  
Pérdida  
Soledad  
Materialidad  
Olores y colores



# Máquina de coser *Casige*

---



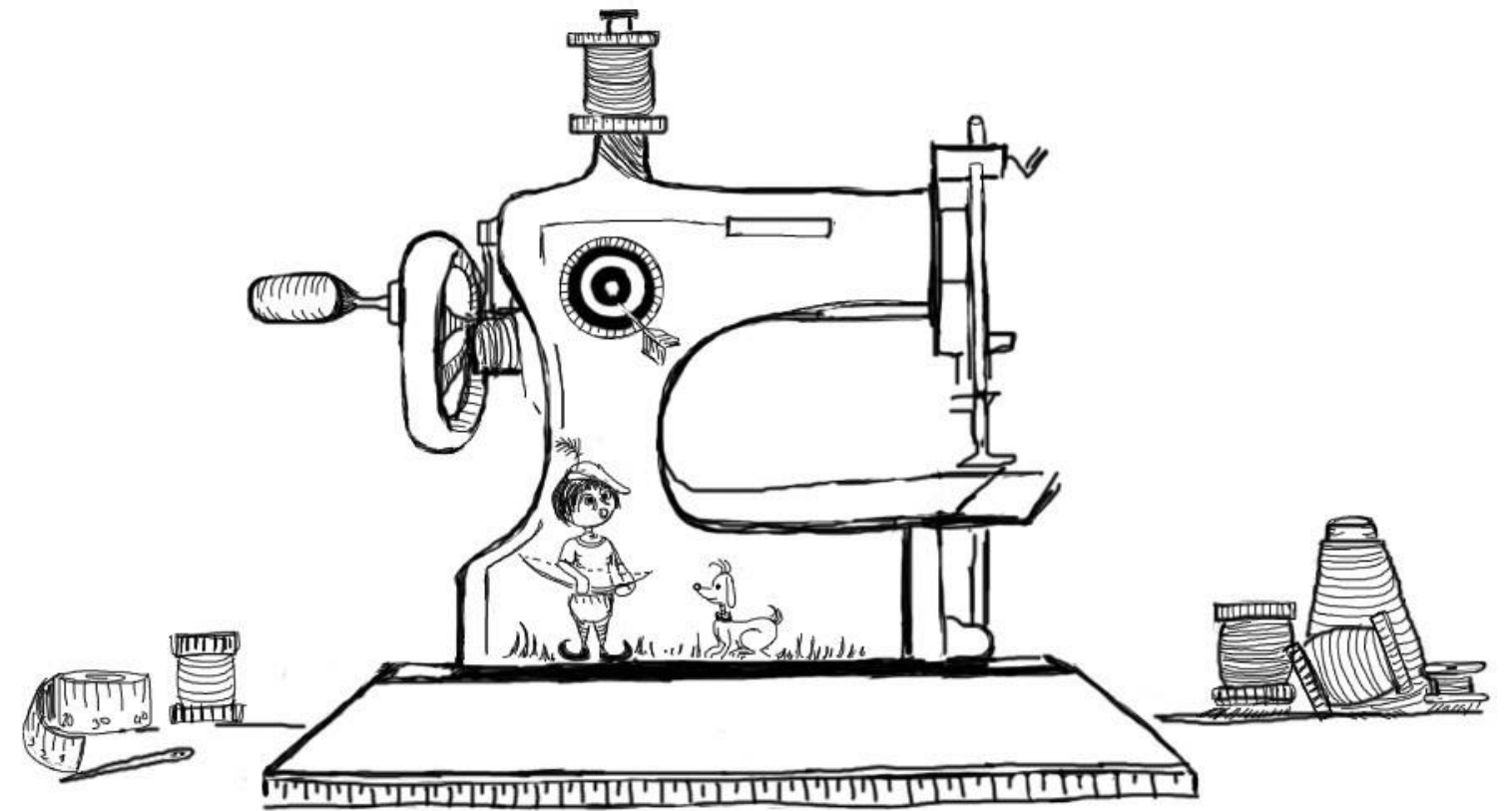
Máquina de coser *Casige*.  
Fabricante: *Casige*. Material: Hojalata, Década de los años 30, Alemania.

*Casige* fue creada por el señor Carl Sieper, quien procedía de la ciudad alemana de Gevelsberg. La particularidad de estas máquinas es que funcionaban como una máquina de coser normal. Estaban pensadas para que las niñas aprendieran a hacer las prendas de sus muñecas. Esto era importante porque le permitía a la niña apropiarse de aspectos del trabajo doméstico, como la creación y arreglo de las prendas de la familia, labor asociada con roles asignados a las mujeres en el hogar y a la sastrería, entre otros oficios que solo ella tendría que desempeñar.

M

Con un solo pie logras dejar huellas tras tu paso, noche tras noche vi como una serie de engranajes daban espacio a un movimiento que combinado con unas sabias manos creaban los vestidos más hermosos que una niña podía imaginar, soñaba entonces con dar vueltas alrededor, haciendo que la falda se encontrara con el viento y creara círculos de ensoñación y libertad.

## Maquinita de coser

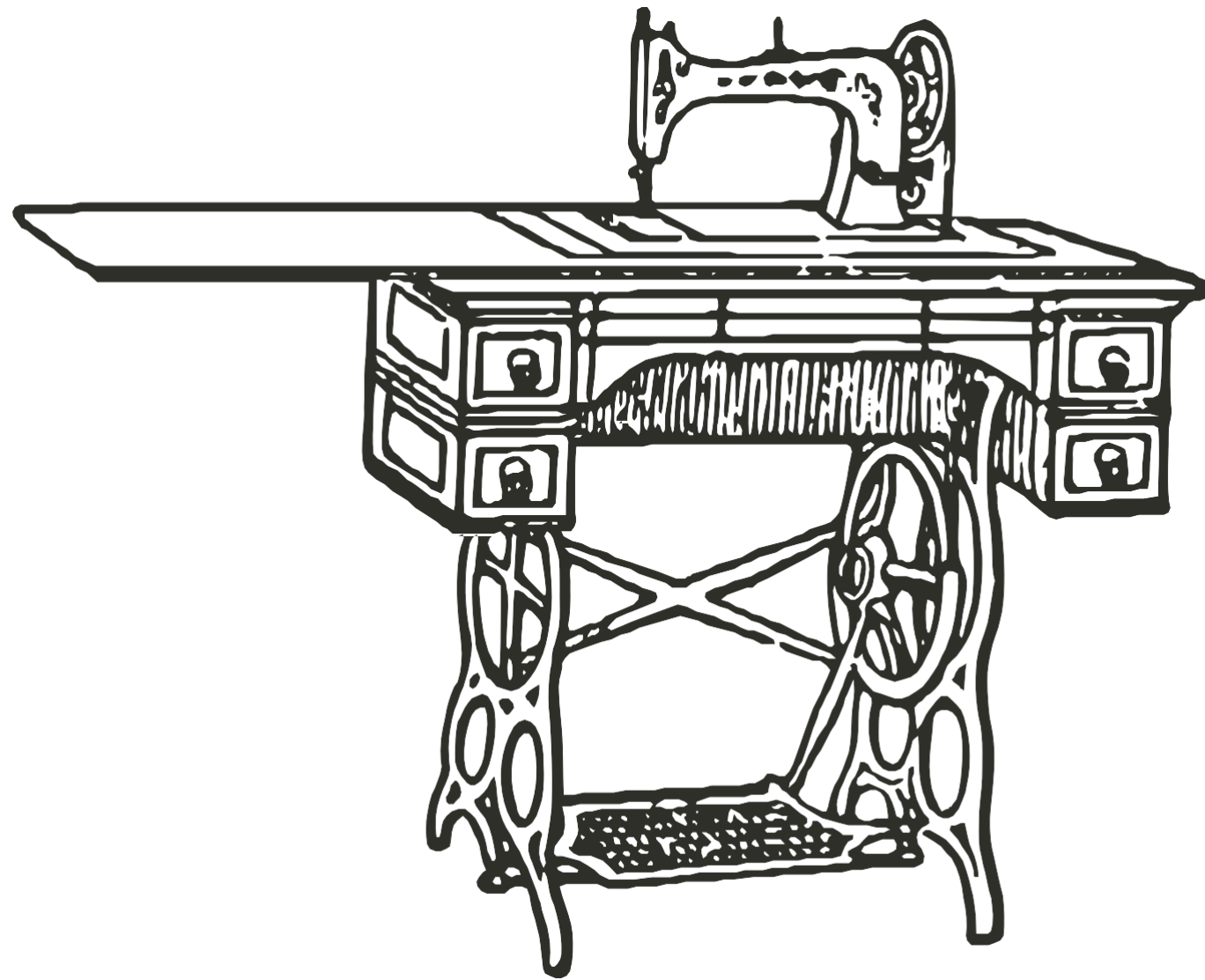


*Machina*



# La historia de mi maquinita de coser

---



## Má-qui-na

Hilos de unión

Ausencia

Presencia

Madre

Vacío

Ensoñación

Pasillo profundo

Colores

Texturas

Sonrisa



## Muñeca *effanbee*

---

La fábrica *Effanbee* es una de las firmas de muñecas más antiguas de América. Fue fundada en 1910 por Bernard Fleischaker y Hugh Baum. Su muñeca más famosa se llamaba Patsy que parece una niña de verdad con ojos pintados, una boca pequeña y cerrada. Las muñecas Effanbee se consideran de colección y cuando estas se encuentran en su caja y son originales son objetos de colección muy preciados.

Muñeca de cuerda.

Fabricante: Effanbee.

Material: Celuloide y tela. Mecanismo: Cuerda.

Década de los años 50, Estados Unidos.

# Muñeca

Mi amiga leal y fiel compañera,  
que me acompaña  
en la noche bajo mi brazo  
y de día en mis juegos.



*Monnula*

# La historia de mi muñeca Mimi

---



## Mu-ñe-ca

Niña

Personaje principal

Mágicas

Historias sin fin

Sentimiento

Madre e hija

Recuerdo

Parte de mi

Disfruto

Poner prendas



# Osa tejedora

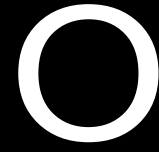
---



Osa tejedora.  
Material: hojalata, peluche y pasta.  
Década de los años 60. Japón.

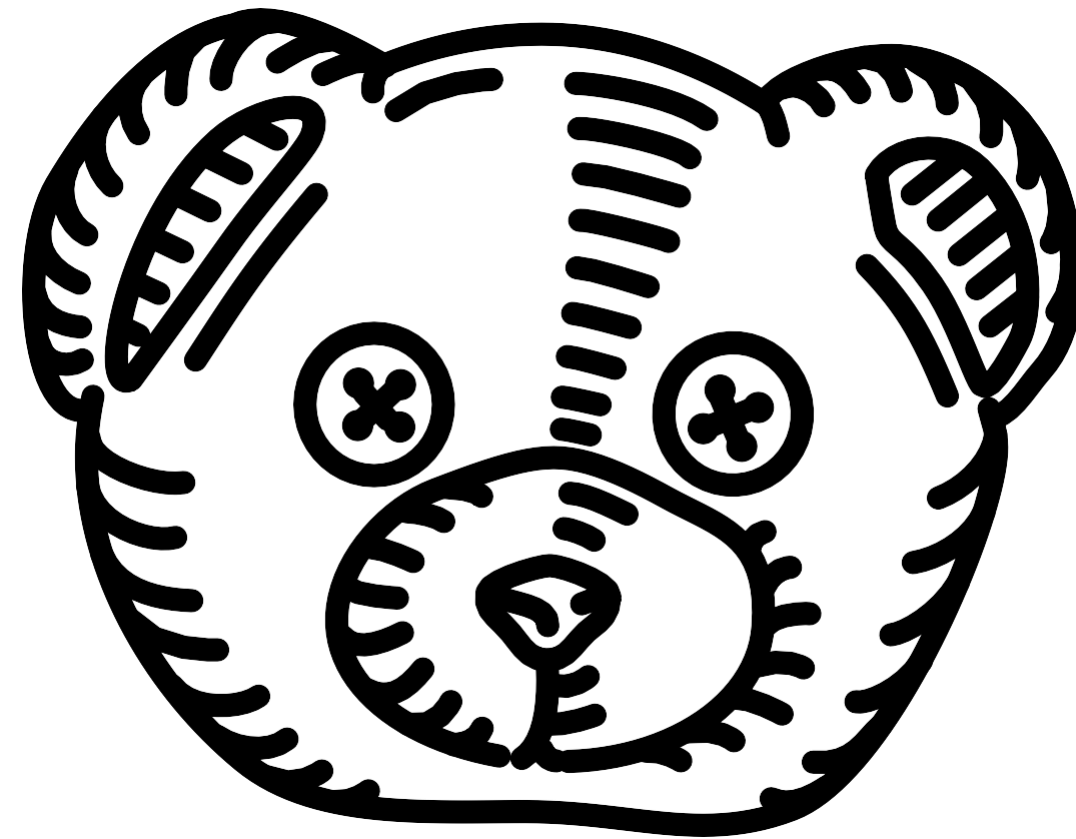
TN *Nomura* se fundó en Tokio en 1923. *Nomura* significa 'aldea de campo' o 'campo salvaje' y también se conoce como TN. Fue uno de los fabricantes de juguetes japoneses más grandes y prolíficos de la posguerra y estaba especializado principalmente en juguetes mecánicos y de cuerda con diseños muy creativos. Entre los más destacados encontramos los osos de hojalata, los cuales hoy en día se han convertido en peluches de colección y uno de estos se encuentra en el museo pedagógico Colombiano “la versión oso tejedor”.





Un peluche es un juguete de tela relleno de algodón, felpa, poliéster, hebras, recuerdos, suspiros, sentimientos u otros materiales, a menudo con forma de animal o hasta donde la imaginación pueda llegar, los más populares son los osos de peluche. Una de las características de los peluches es que suelen ser muy blandos, abrazables, esponjosos y suelen ser usados para entretener a los niños, además se han convertido en una tradición: dar un peluche como regalo en símbolo de amor o de amistad.

## Osa tejedora



*peluchier , pilus*

# La historia de mi osito

---



O-sa

Peluche

Regalo

Recuerdo

Juego

Animales de felpa

Oso Teddy

Imaginación

Sentimientos

Suavecito

Esponjoso

Abrazable

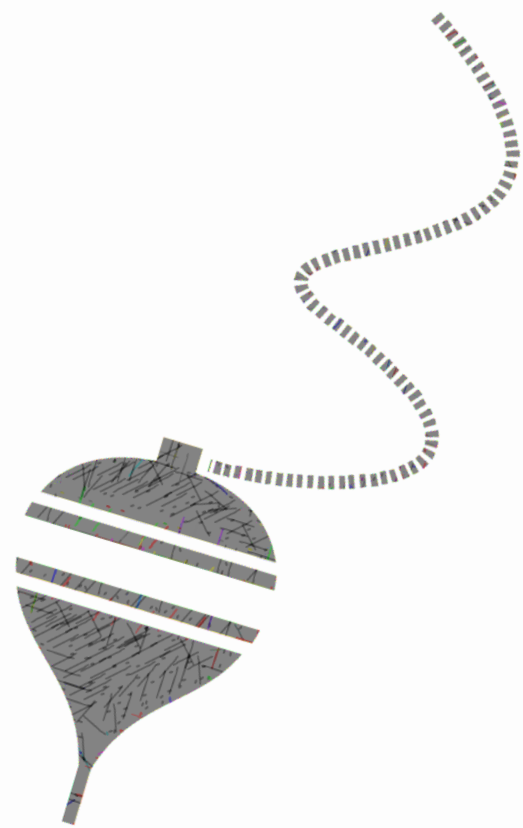
Apapachable

# Trompo

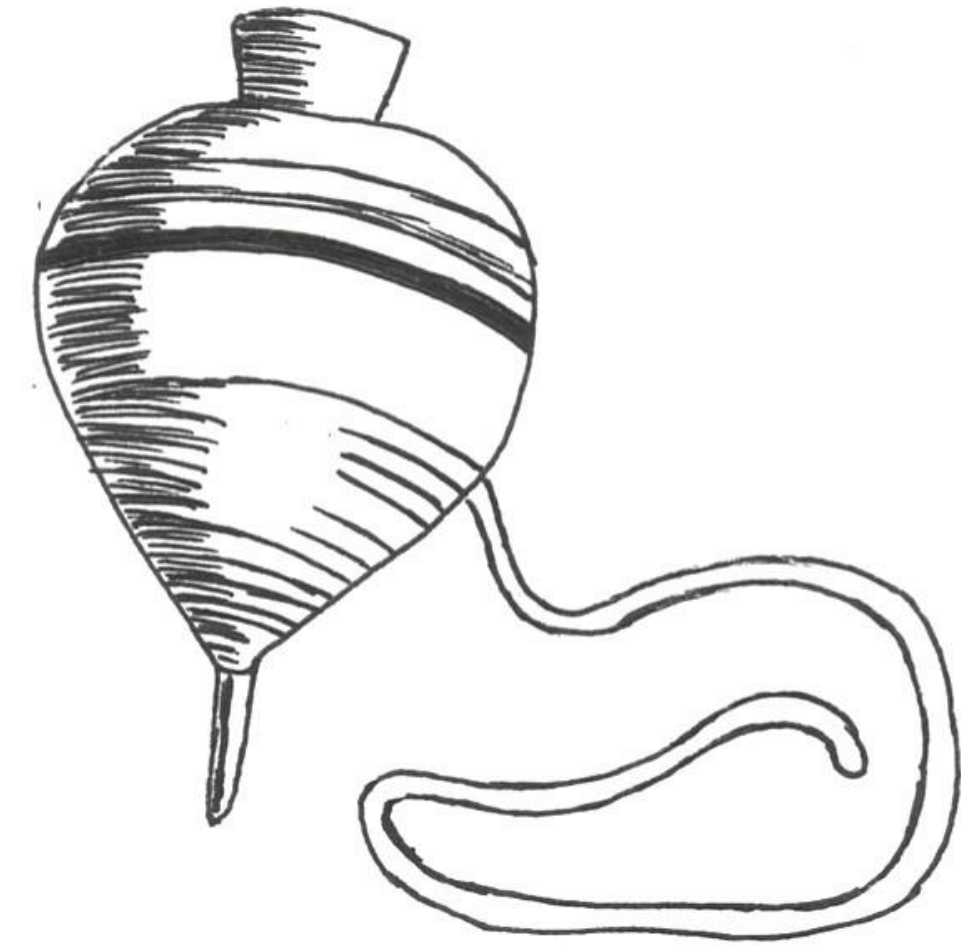
---

Se tiene conocimiento de la existencia de los trompos desde el año 4000 a. C., ya que se han encontrado ejemplares hechos de arcilla en las orillas del río Éufrates, también aparecen en algunas pinturas antiguas donde se encuentran representados.

Una vez que se ha desarrollado la técnica de hacerlo girar se pueden realizar diversos juegos que resultan vistosos y aumentan la dificultad. Estos pueden realizarse individual o grupalmente, en estos últimos lo más común es jugar dentro de un círculo al que también se le conoce como "Troya".



Trompo



*Turbo*

# La historia de mi trompo

---



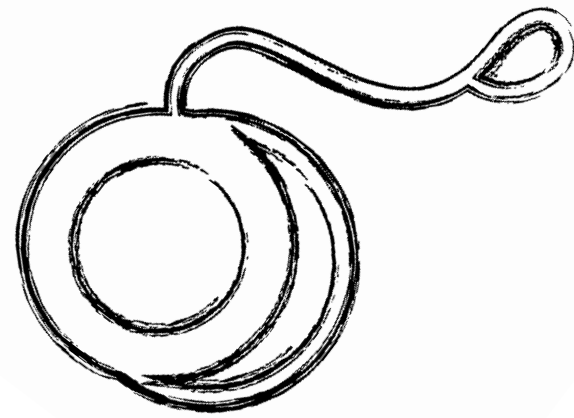
## Trom-po

Fuerza  
Gira  
Levanta  
Pesado  
Enrollar  
Reto  
Ganador  
Pirueta



# Yoyo

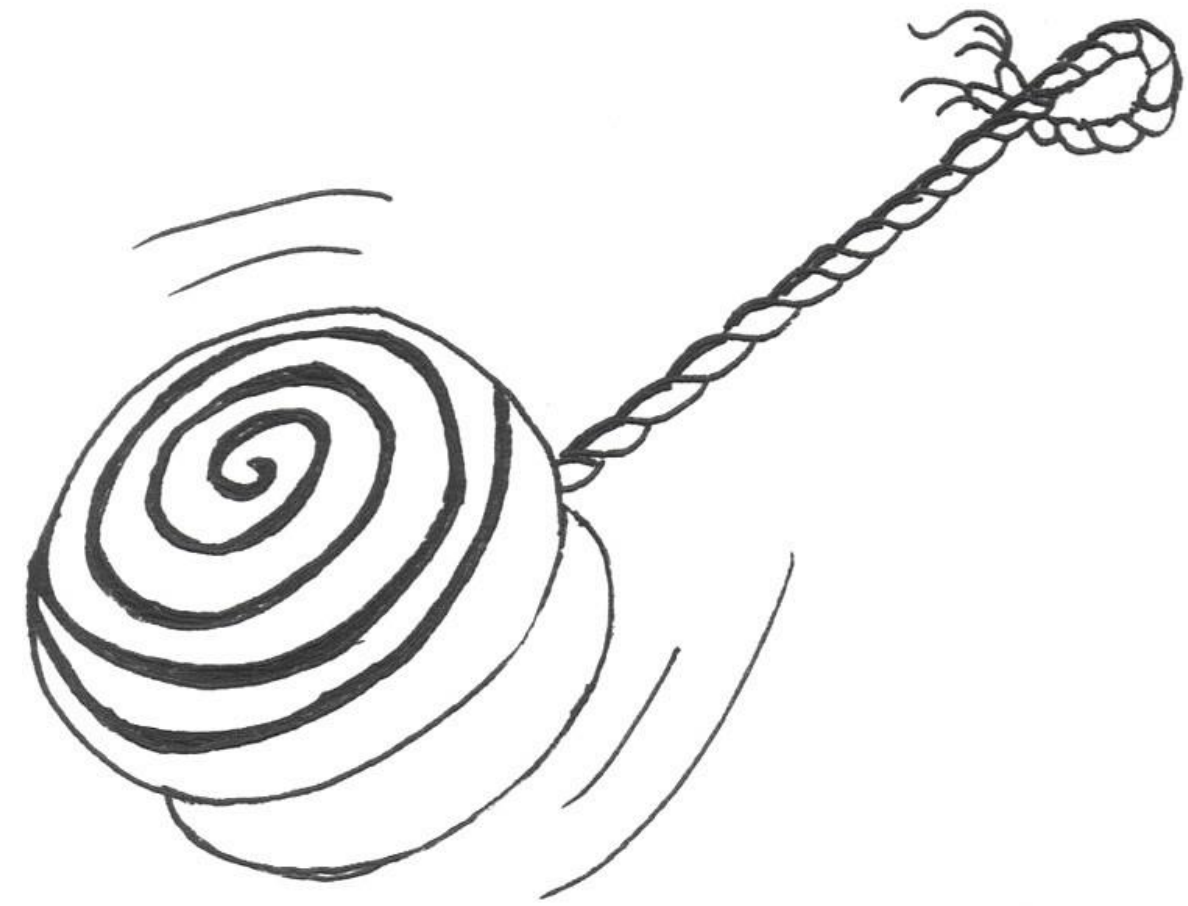
---



En 1928 un filipino-estadounidense llamado Pedro Flores abrió la fábrica *Yo-yo Manufacturing Company* en California. En los años sesenta aparecieron las empresas de juguetes Plastimarx e Impala, que producían este juguete, así como la empresa Jack Russell, que promovía a la empresa Coca-Cola en todo el mundo.

El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón. Se anuda al dedo y mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo se hace subir y bajar alternativamente.

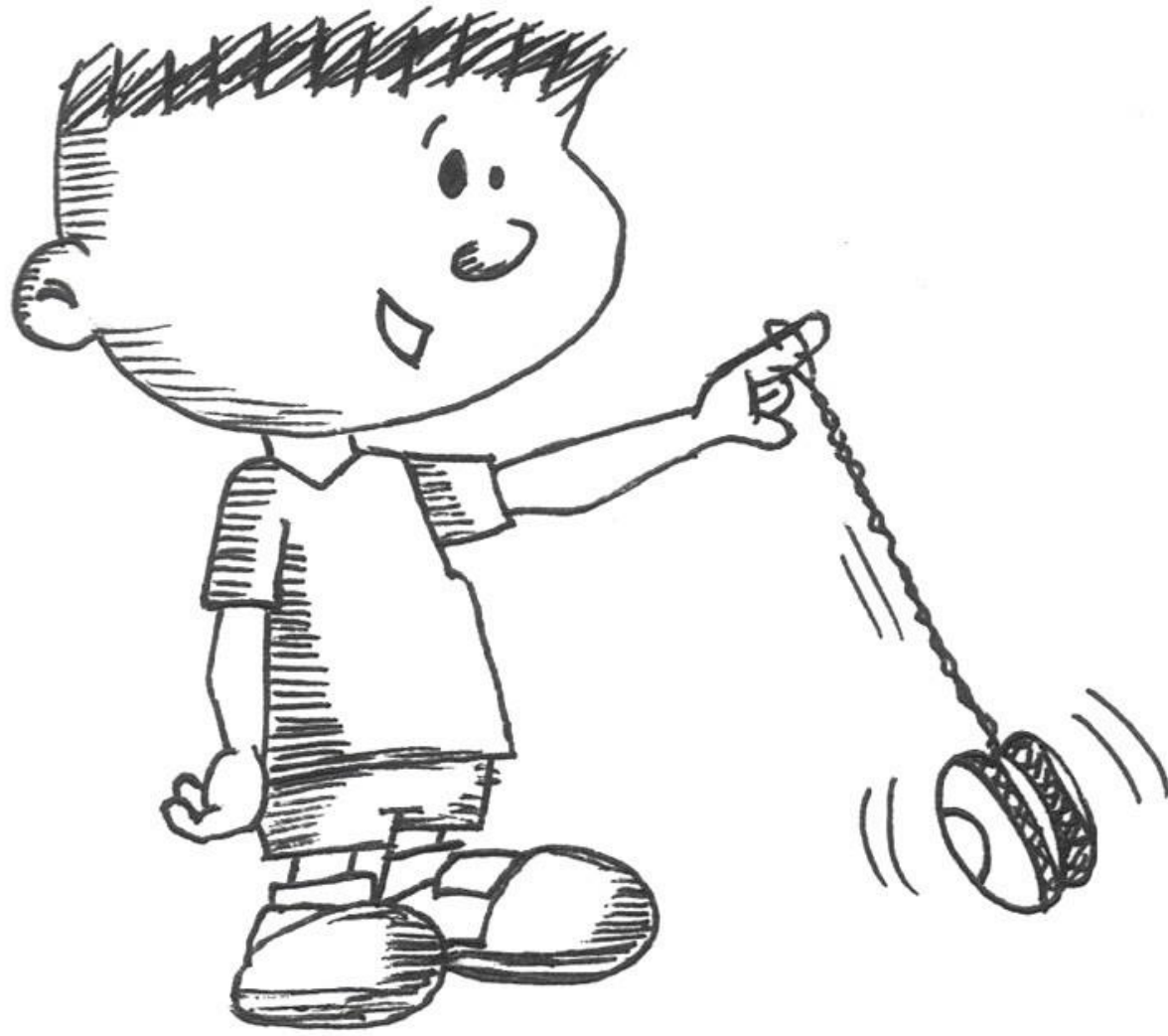
Yoyo



*Viene-viene*

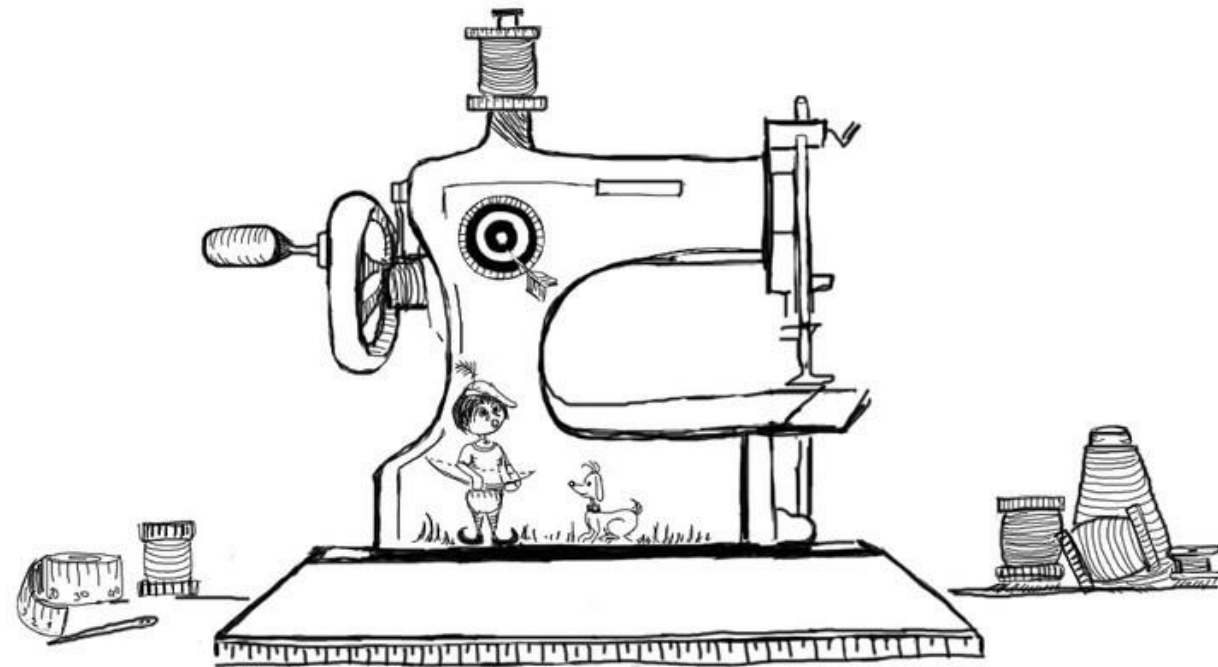
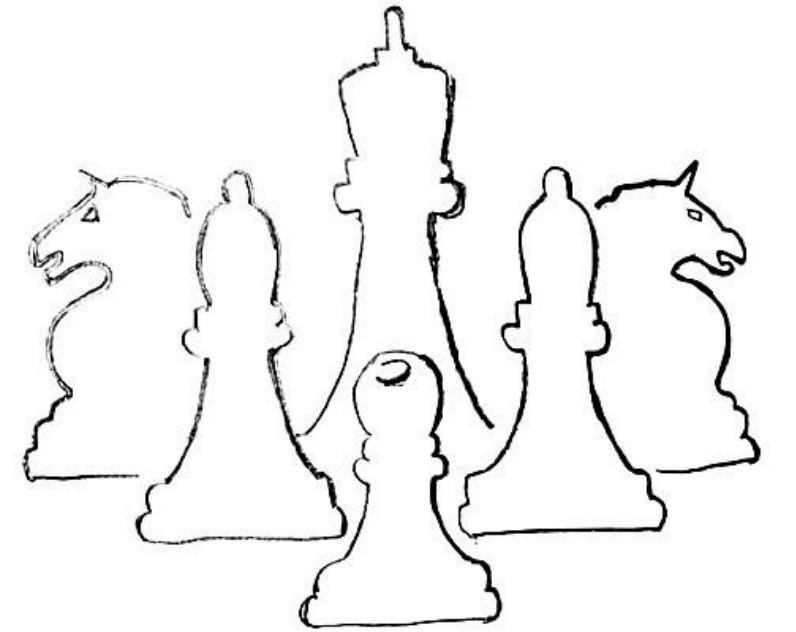
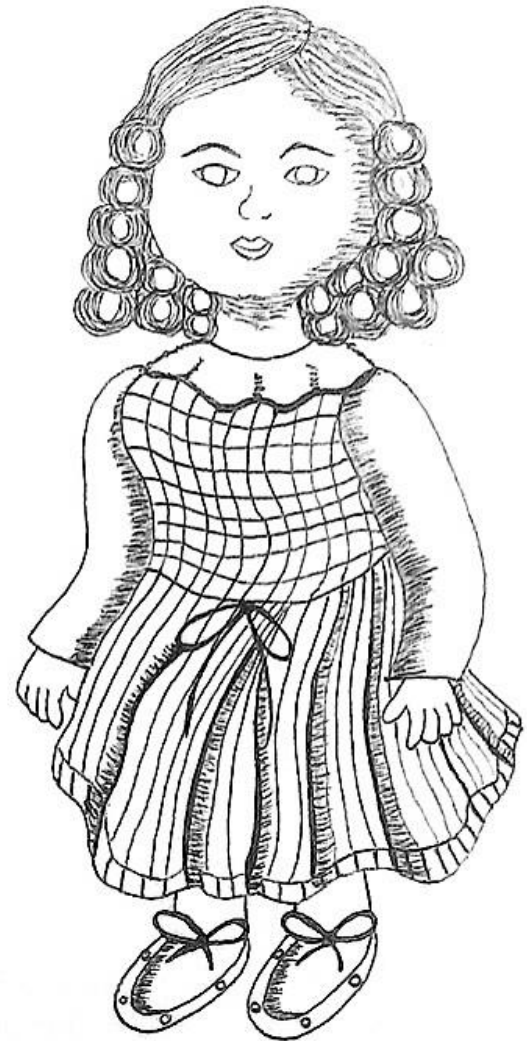
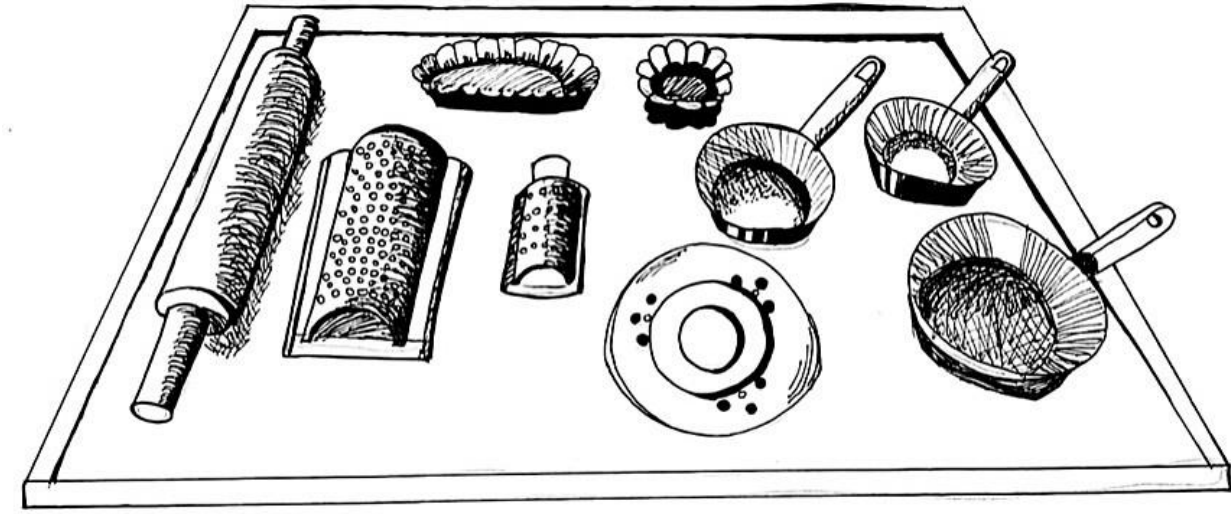
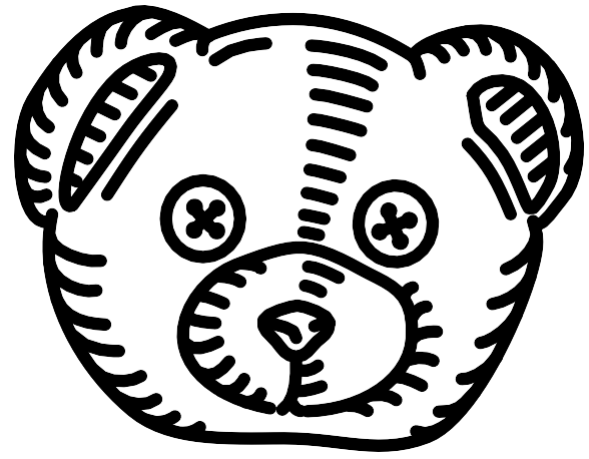
# La historia de mi yoyo

---



## Yo-yo

Diversión  
Juego  
Competencia  
Malabares  
Pasado  
Reto  
Diseños  
Colores





# LOS JUGUETES ANTIGUOS EN IMÁGENES

Construyendo una parte de la historia

## Referencias

Benjamin, W. (2015) *Juguetes*, ed. Casimiro, Madrid. Trad. Juan J. Thomas.

Comenius, I (2017) *Orbis Sensualium Pictus*. El mundo en imágenes, libros del zorro rojo, Barcelona.

## Texto e Ilustraciones

Ximena Caicedo

Alix Rocío Vargas

Viviana Patricia Rojas

Anyi Paola Cubaque

Luísa Fernanda Borbon

Omar Hernando Ortiz

Miguel Angel Castañeda Tautiva

Docente Asesora Rocío Pérez

Docente Licenciatura en Artes Visuales

