

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS

Y

ARTES DE CHIAPAS

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Elaboración de Textos

**HEROES DEL SUMIDERO: PASAJE DE LA HISTORIA DE
CHIAPAS PARA LOS MÁS PEQUEÑOS.**

PROTOTIPO DE SALA MULTISENSORIAL

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

PRESENTA

ASENAT JAGGUIT HERNÁNDEZ ESTRADA

ASESORA

Dra. María de Lourdes Morales Vargas





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL

DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
 24 de octubre de 2025

C. ASENAT JAGGUIT HERNÁNDEZ ESTRADA

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

HÉROES DEL SUMIDERO: PASAJE DE LA HISTORIA

DE CHIAPAS PARA LOS MÁS PEQUEÑOS.

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Mtro. Eric Antonio Vázquez Rodríguez

Mtra. Sandra Beatriz Astudillo Constantino

Dra. María de Lourdes Morales Vargas

Firmas:

c. c. p.. Expediente



Pág 1 de 1
 Revisión 1

AGRADECIMIENTOS

Dedico este trabajo primeramente a Dios que ha estado en todo momento sosteniendome, se lo dedico a mi familia que estuvo en todo momento apoyandome, en especial a mis padres y mis hermanas; la profesora Ruth Estrada Becerra, profesor Segundo Aurelio Hernández Calvo, ingeniero y maestra Nimsy Athalia Hernández Estrada, Maestra Ruth Thamara Hernández Estrada. Tambien se lo dedico a mis sobrinas Leah Edahya Alfaro Hernández y Julia Ehyrana Alfaro Hernández .

Por ultimo me lo dedico a mi misma, que a pesar de las adversidades sucedidas en la carrera tanto a nivel academico, como en vida personal y los momentos gratificantemmente compartidos, han sido un rrecorrido largo, pesado e inesperado, que honestamente nunca pense que llegaria pero sabia que tenia que lograrlo y este proyecto es una pequeña muestra de mis logros, mi esfuerzo, mi dedicación, del amor de Dios, del amor de mi familia , y del gran amor de lo vivido en mi niñez y de mi amor hacia los demás.

Porque este proyecto es considerado como un plan futuro a las infancias y la preserva de sus sueños, ilusiones y aprendizajes.

Asi que agradezgo a lo mencionado y los mencionados que han sido mi fortaleza en el gran mundo del saber.

ÍNDICE CAPITULARIO

Introducción

I. CAPITULO: MEMORIA,MITO,LEYENDA Y APRENDIZAJE EN NIÑOS

- 1.1. Historias mitos y leyendas de la batalla del sumidero.
- 1.2. Importancia de la recuperación de memorias históricas en las infancias: Cuentos, leyendas, mitos.
- 1.3. Aprendizaje lúdico en las infancias a través de las imágenes.
 - 1.3.1.1. El uso extendido de las imágenes
 - 1.3.1.2 Relación de escena + esquema
- 1.4 Las cabinas multisensoriales. De que son y cómo se vinculan con las artes visuales.
- 1.5 Las cabinas multisensoriales para el aprendizaje de las infancias. Propuesta
- 1.6 Las salas multisensoriales. Desde que son, para que sirven y como se vinculan con las artes visuales
- 1.7 Las cabinas multisensoriales para el aprendizaje de las infancias. Propuesta

II. CAPITULO: REFERENTES ARTISTICOS.

- 2.1 Autores y literatura
- 2.2 Ambientación y estructura
- 2.3 Colorimetría

III. PROCESO CREATIVO OBRA

- 3.1 Recopilación de contenidos históricos.
- 3.2 Determinación del público destinatario.
- 3.3 Elección del mensaje central.
- 3.4 Guión general adaptado
- 3.5 Estructura de escenas, desarrollo visual y escenográfico.
- 3.6 Diseño sonoro y escenográfico
- 3.7 Interacción y experiencia lúdica

Conclusiones

Bibliografía

Anexos

INTRODUCCIÓN

Mediante este texto titulado: ***Pasaje de la historia de Chiapas para los más pequeños. Prototipo de sala multisensorial.*** Propongo la idea y el desarrollo de una sala multisensorial destinada a las infancias, creada como un espacio identitario que a través de la creación, aborda el pasaje histórico de Chiapas conocido como *Los Heroes del Sumidero*. Esta experiencia viva, busca acercar a los niños y niñas al mensaje principal mediante los sentidos, la imaginación y el contexto.

Este proyecto se presenta como una guía en forma de prototipo, concebido como una herramienta pedagógica que utiliza el arte como medio de exploración. Su propósito no solo es transmitir hechos históricos, sino fomentar el pensamiento lógico a través de la deconstrucción crítica de la historia de la colonización de Chiapa de Corzo. La propuesta se desarrollará mediante una experiencia multisensorial basada en imágenes y sonido, articulada en una construcción estructurada que parte de los elementos de composición visual y sonora, continua con la ambientación del espacio, y culmina con un recorrido guiado por el área expositiva. Esta secuencia permitirá dar vida al relato histórico transformándolo en una experiencia significativa para las infancias, donde el aprendizaje se genera a través de los sentidos, la imaginación y el contexto.

La composición de la idea general está plasmado en tres capítulos principales. El primero se basa en la recapitulación de la información histórica y didáctica, este capítulo le da vida a todo el proyecto, debido que es el que compone la estructura fundamental de la información que le da sentido, es decir, este capítulo fue la inspiración literaria como medio de comunicación con las infancias, desde la parte del texto, hasta lo visual, a manera de comunicación y la importancia de transmitir el mensaje a través del juego.

El segundo capítulo sustenta las fuentes o bases que dieron la inspiración para la realización e ideas del proyecto.

El tercer y último capítulo, es el capítulo más importante de todos, porque en él se plasma la idea construida del antes, el durante y el después.

Aunque el camino fue difícil, puedo determinar que cada triunfo tiene tropiezos que te enseñan a ser más fuerte, solo consta con ser persistente en las metas, y nunca olvidar el objetivo principal de que impulsó la victoria, que en este caso se derivó de varios factores, miedo a la derrota, amor por la pedagogía, y el amor familiar.

El amor por la pedagogía y el amor familiar fue una mezcla perfecta que se formó como objetivo, es decir que era tanto el amor que le tengo a mi familia y a mi niñez que quise formar este proyecto para que los niños

sean niños en un aprendizaje de adultos, y demostrar que el aprendizaje a través del juego no tiene que ser obsoleto con el entorno, al contrario, agiliza la mente y mejora la capacidad retentiva de la información, esto se obtiene por medio de los sentidos.

CAPITULO I: MEMORIA, MITO, LEYENDA Y APRENDIZAJE EN NIÑOS

Antes de abordar la estructuración del proyecto, es necesario comprender el contexto histórico que lo fundamenta. La conquista de México por parte de los españoles ocurrió algunos años antes que sucediera la colonización de Chiapa de Corzo. Aunque el dominio español ya se había establecido en otras regiones, Chiapa de Corzo permanecía al margen, bajo vigilancia, pero sin intervención directa.

En ese entonces, el territorio de Chiapa estaba habitado por el pueblo étnico Soctona, región desconocida de origen, sin embargo fueron bilingües vinculados con el mundo mexica, esta cultura fue bautizada por los aztecas los cuales le dieron el nombre de Chiapas. Esta comunidad ocupaba una vasta región que se extendía desde lo que hoy en día es San Luis Potosí hasta el norte de Costa Rica. Su riqueza lingüística era notable: hablaban diversas lenguas como el otomí, el mangue, y el mixteco, lo que reflejaba su diversidad y complejidad cultural.

La fuerza original de los Soctones despertaron el interés codicioso del emperador Maximiliano de Habsburgo, quien los consideró un obstáculo para sus ambiciones de poder y riqueza. Movidó por el deseo de someterlos, ordenó su persecución a manos del capitán Bernal Díaz del Castillo. Sin embargo a pesar de sus esfuerzos del capitán, los Soctones lograron evadirlo un gran tiempo, desplazándose por distintas regiones, entre ellas San Cristóbal, Chiapa de Corzo, y Tuxtla Gutiérrez. Aunque Tuxtla no suele figurar en los relatos tradicionales sobre la colonización de Chiapa de Corzo, desempeñó un papel en el proceso, como se explicará más adelante.

Tras huir de los españoles, los soctones decidieron asentarse en la zona noroeste del río, que hoy conocemos como el río Grijalva. El momento decisivo en la colonización no fue protagonizado por Bernal Díaz del Castillo, sino por un infante integrante de la comunidad Soctona: Diego de Nacayola a la edad de diez años, Diego se reveló contra su propia tribu, lo que provocó su castigo y encierro. Fue custodiado por dos miembros de su comunidad, y este hecho marco un punto de inflexión en la historia de la colonización de Chiapa de Corzo.

La audacia y el coraje, como suele decirse, vuelan más rápido que el viento. Así lo demostró Diego de Nacayola quien logró escapar de su encierro, en busca del capitán Bernal Díaz del Castillo. Aunque el capitán dudó de la fidelidad de aquel niño, decidió aliarse con él para finalmente someter a la tribu soctona. Este episodio sucedió el 21 de octubre de 1524 y 1534, en el puente que conectan a Chiapa de Corzo con Tuxtla Gutiérrez.

Ante las amenazas de los españoles, los soctones no tuvieron más opción que rendirse. Algunos miembros rebeldes intentaron resistir, pero fueron doblegados por la fuerza. Según el historiador Jan de Vos, varios cayeron por sí mismos, vencidos por la tensión y el miedo que provocaba la situación al intentar rebelarse.

Con el paso de los años, la ciudad comenzó a transformarse incorporando elementos emblemáticos, que hoy forman parte de su identidad. Entre ellos destacan la pila de Chiapa de Corzo ubicada, en el centro del parque principal, y la pochota que se encuentra plantada junto a ella.

Es importante hacer un paréntesis en este relato: hasta este punto, la historia hace referencia únicamente al proceso de colonización, sin abordar aún el origen del nombre actual del municipio. Chiapa de Corzo ha pasado por varios cambios de denominación. En un principio, los españoles lo llamaron *Chiapa de los Indios*. Posteriormente, un influyente personaje de Tuxtla, propuso el nombre de *Chiapa*. Finalmente el tuxtleco Ángel Albino Corzo donó su apellido a la ciudad, convirtiéndose en parte de su identidad y dando lugar al nombre que conocemos hoy: *Chiapa de Corzo*. Una vez comprendido el contexto histórico de la colonización, podemos adentrarnos en un tercer fragmento que aborda la leyenda del cañón del sumidero, marcada por los drásticos cambios en la interpretación de los hechos. Existen diversas versiones sobre la lucha entre los Soctones y los españoles en esta región, algunas narradas por el capitán Bernal Díaz del Castillo, otras por el historiador Jan de Vos, y muchas más que han surgido con el tiempo.

Algunas versiones afirman que los chiapanecas se enfrentaron valientemente y murieron en combate. Otras sostienen que, al verse acorralados, no tuvieron más opción que lanzarse desde el peñasco del cerro del río Grijalva, como un acto de protesta y resistencia. Este gesto simbólico representó su decisión de preservar la dignidad, el orgullo, la vida, la familia y el sentido patriótico que da identidad a cada ser humano a ser orgulloso de su origen.

Inspirada por estas narraciones y por las memorias de mi infancia, llegue a una delimitación creativa que da forma al corazón de este proyecto. Mi intención es comunicar estas leyendas a niños y niñas de primera infancia, especialmente en edad preescolar, a través de una propuesta dividida en dos fragmentos: uno teórico y otro práctico. Ambos son fundamentales para transmitir mi mensaje creativo, que une cultura, historia, educación, y arte en una sala multisensorial.

Esta sala ha sido diseñada en distintas etapas, adaptando las versiones históricas y legendarias para conservar el misterio y la intriga, con el objetivo de generar asombro e interés por el aprendizaje. Utilizo materiales lúdicos como apoyo pedagógico, junto con una ambientación envolvente que incluye luces neón, pinturas fluorescentes, sonidos e imágenes breves pero impactantes. Todo esto busca que los niños no se sientan en un museo tradicional, sino dentro de una leyenda viva, donde el conocimiento se experimenta con los sentidos.

La intención es que las leyendas no se perciban como simples relatos populares o "chismes culturales", sino como parte esencial de su identidad. El conocimiento se guarda, así como un recuerdo memorable, capaz de inspirar sueños, despertar emociones y fomentar el amor por la lectura sin que esta se sienta como una obligación.

El medio de transmisión principal son las imágenes, un lenguaje visual que me permite expresar como artista, el esfuerzo y la dedicación que pongo en este proyecto. Es también un homenaje melancólico a quien fui como niña, una muestra de lo que soy capaz de crear como artista, y una declaración de lo que deseo ser como docente: alguien que invita a soñar sin límites, porque el cielo es el único horizonte posible.

1.2 HISTORIAS, MITOS Y LEYENDAS DE LA BATALLA DEL SUMIDERO

Cuando comencé a leer sobre la batalla del sumidero, me sentí confundida. Había muchas versiones, muchas voces que contaban cosas distintas. Fue el libro *La batalla del sumidero Jan de Vos (2002)* el que me ayudó a aclarar mis ideas. Descubrí que muchas de las versiones que habían encontrado no eran hechos históricos como tal, sino leyendas, especialmente aquellas narradas desde la perspectiva española, donde se presentaba a los chiapanecos como mártires.

Durante la lectura, encontré una versión que explicaba quiénes eran los chiapanecas y como ocurrió la batalla del cañón del sumidero. Se decía que era un ejército aguerrido, originario del nororiente de Chiapas, desde la región que coordinaba con Tabasco. En su intento por persistir, se refugiaron en San Cristóbal, donde enfrentaron una batalla y luego huyeron hasta llegar a Chiapa de los indios.

Este suceso fue tan impactante que generó una profunda intriga en la memoria colectiva. Se le compusieron canciones, poemas, relatos que lo convirtieron en leyenda. Las distintas versiones lo transformaron en símbolo de resistencia, orgullo y dignidad. Algunas narraciones decían que los chiapanecas se lanzaron desde el peñasco del cañón como acto de protesta, para no ser sometidos, salvando así su honra, y su sentido de pertenencia.

A partir de esta información, sentí la necesidad de transmitirla a los niños, pero no desde una versión rígida o académica, sino desde una experiencia que les permitiera pensar, sentir y conectar. Por eso decidí crear una sala multisensorial como una herramienta pedagógica que les permita vivir esta historia desde el análisis racional, pero también desde la emoción.

La inspiración de este proyecto nace de lo que para mí fue una leyenda viva, algo que me marco desde la infancia. Esa emoción de lo inesperado, de lo intrigante, es lo que permanece en la memoria por años. Me pregunté porque nadie más había construido una leyenda que tuviera un impacto real, algo que conectara la historia con la ficción, como lo hacen muchas películas, pero enfocado en los niños. Me entristecía ver que esta historia, tan rica en conocimiento, estaba tan pobre en emoción. Había videos, poemas, canciones, pero aún se sentía que algo faltaba.

Por eso decidí hacer el cambio. Tomé la versión histórica y la versión legendaria del suceso, y la transforme en una nueva historia, una que invite a las nuevas generaciones a leer, a imaginar, a sentir. Una historia que no se quede en libros, sino que se viva con los sentidos. La sala multisensorial, será ese espacio donde la historia se convierte en experiencia, donde los niños no solo aprendan, sino que se emocionan, sueñan y reconocen que las leyendas no solo son cuentos, sino parte de su identidad.

Las leyendas, como la de los Héroes del sumidero, no solo guardan fragmentos de la historia: son portadoras de la memoria de los lugares. Recuperarlas, es recuperar el alma de los pueblos. Y cuando esa memoria se transmite en las infancias, se convierte en semilla de imaginación. Los niños no solo conocen su pasado, lo sienten, lo interpretan y lo transforman. Así la historia deja de ser una línea de tiempo y se convierte en un universo de posibilidades, en donde cada niño puede soñar con ser parte de ella.

Este proyecto titulado: *Héroes del sumidero: pasaje de la historia de Chiapas para los más pequeños*, es mi forma de rendir homenaje a esa memoria viva. Es una invitación a mirar el pasado con ojos curiosos, a sentirlo con el corazón, y a imaginarlo con libertad. Porque cuando la historia se convierte en leyenda, y la leyenda en experiencia, el aprendizaje se vuelve eterno.

1.3 IMPORTANCIA DE LA RECUPERACIÓN DE LA MEMORIA HISTORICA EN LAS INFANCIAS: CUENTOS, LEYENDAS Y MITOS.

En este apartado hago énfasis a la importancia de las informaciones históricas en las infancias, como un medio de mecanismo lógico y analítico que amplía sus habilidades de desarrollo.

La recuperación y transmisión de la memoria histórica hacia las infancias no solo representa un acto educativo, sino también una forma de resistencia cultural. A través de ella se desafían los modelos tradicionales de enseñanza y se construyen nuevas formas de aprendizaje que conectan con la sensibilidad, la imaginación, y la identidad de los niños y niñas.

Los formatos narrativos como los cuentos, las leyendas, y los mitos han sido fundamentales, en la formación de pensamiento desde los tiempos antiguos, en esta propuesta se toman no solo como simples relatos, sino como herramientas pedagógicas que permiten al niño desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Al presentarse en formatos orales, visuales y experiencias inmersivas, estas historias despiertan la imaginación y enriquecen la sensibilidad social, fomentando el pensamiento creativo y la construcción ciudadanía crítica, empática y culturalmente consciente.

Desde un enfoque pedagógico contemporáneo, el uso de narrativas históricas en espacios lúdicos – como la sala multisensorial que propongo-permite que el aprendizaje se vuelva significativo. El niño no memoriza datos, sino que interpreta símbolos, escenarios y personajes que le ayudan a comprender el pasado como parte de su presente. Así se construyen puentes entre el ayer y el hoy, donde el hecho histórico, se transforma en vivencia personal.

El acompañamiento de adultos mayores como mediadores en este proceso fortalece aún más la experiencia. Su voz, su memoria y su presencia, vinculan el contexto visual y el auditivo con el emocional, haciendo que el niño se sienta parte de la historia. Esto genera un ambiente familiar, donde la curiosidad se convierte en motor de aprendizaje y el pensamiento crítico se desarrolla desde la autonomía.

El arte, en todas sus formas, ha sido siempre un medio poderoso para comunicar lo que las palabras no alcanzan. En este proyecto, el juego y la imagen se convierten en estructuras de impacto que transforman el

conocimiento en una sola lengua: la del sentir. Se refuerza la autoestima, la identidad cultural y el sentido de pertenencia, convirtiendo el espacio en un escenario activo donde la historia se vive, no solo se estudia.

No se trata únicamente de preservar la memoria colectiva, sino de transmitirla de forma que las infancias, puedan sentirla, comprenderla, cuestionarla y resignificarla desde su propio lugar en el mundo. Las leyendas como las de los Héroes del Sumidero, guardan la esencia de los pueblos. Recuperarlas es recuperar el alma de los lugares. Y cuando esa memoria se convierte en una memoria sensorial, el aprendizaje se vuelve eterno.

Este proyecto multisensorial nace de esa necesidad: transformar la historia en una vivencia que despierte la imaginación, que emocione, que inspire. Porque cuando un niño se siente parte de una leyenda, no solo aprende: sueña y reconoce que su origen también tiene voz.

1.3.1 EL USO EXTENDIDO DE LAS IMÁGENES

Las imágenes son utilizadas como una vía de comunicación, la cual se centra en transmitir emociones de la historia de manera psicológica, conciente e inconsciente. Esto se deriva mediante el color, el trazo, y las expresiones del o de los personajes. Estas pueden ser en cualquier formato, tanto interactivas, bidimensionales o tridimensionales.

Como en el caso de este proyecto las imágenes son interactivas, porque independientemente de la colorimetría y expresión de las imágenes. Estas interactúan con toda la escenificación del ambiente, volviéndose parte de la misma sala, jugando con el pensamiento lógico y los sentimientos, transformándose en un papel estratégico, donde la experiencia se transforma en una vivencia.

El uso de la imagen en la didáctica.(2018). Es un libro que habla acerca del uso de la imagen y su impacto. En cómo ésta ha abordado la sociedad, es decir, desde la parte comercial, hasta la parte educativa. Ha sido una gran influencia comunicativa que aborda desde los comerciales, y más. Como estudiante de las artes visuales y futura docente, esta lectura me ayuda a desarrollar mi planeación para con la estructuración creativa. Lo cual es fundamental para una transmisión de mensaje adecuada.

1.3.1.2 RELACIÓN DE ESCENA + ESQUEMA

En este apartado abordaré la estructura: en la que lo categoricé para la parte de ambientación.

El apartado de escena se aborda el panorama de estructura general. La colocación de las luces y elementos visuales que irán en la sala, de manera externa a la escena pictórica que narra el guion, a manera de complementación ambiental. Es decir se le colocará unos árboles secos siguiendo la estructura de caligrafía visual en los árboles aztecas en honor a los que le bautizaron como Chiapa. Que darán estructura escenográfica con aspecto de bosque en su totalidad verde. Secundado por un río de pelotas fosforescentes color azul. Este fragmento se utilizarán en dos salas en la A y C. en la sala B se cambiará un poco la ambientación, seguido por la estructura de la secuencia geométrica de la sala B.

En la cual la sala B está pensado romper un poco la estructura, guiándose como con una ambientación con puntos y círculos, esto para dar alusión a que están en otra dimensión pero dentro de la misma historia.

El sonido irá guiado mediante el guión, se planea que sea con sonidos originales grabados desde el mirador del cañón del sumidero, con bandas de nativos de Chiapa de corzo en cuanto a tambores, y las pisadas marcadas en la estructura que se concreta en un apartado del documento, estas pisadas mencionadas se plantea grabar desde 0.

La estructura de las luces irán guiadas por luces led negras o llamadas ultra violetas, en versión tiras y focos, esto consecutivo para 2 salas y con montaje recubriendo las escenas.

Por la parte del audio se plantea estructurar las bocinas en estrategias de esquinas específicas para tener una excelente calidad de audio.

Las salas mencionadas más adelante del documento, serán a modo de pasillos y por fuera se planea ver desde arriba como un pentágono, la sala A será colocada como la base pegada a la puerta con una intersección anticipada como 0 donde, será una zona oscura donde se darán las instrucciones de la sala y un breve resumen de la importancia de la historia, la sala A será el inicio de la historia, al termino tendrá otra intersección en un apartado oscuro entre la sala A y B para causar la intriga del espectador y dar paso a la intriga, que la sala B estructurará en color blanco y negro para desarrollar un pensamiento critico-logico en las infancias, y así sucesivamente se reiniciará el sistema de la sala A con la sala C y llegar al termino de la experiencia hasta llegar al final de la salas.

Está pensado en esta forma para que el juego del escenario con los espacios de una estructura adecuada de todo el montaje y llegar al fin del misterio e intriga que causan las leyendas, dando una experiencia vivida adecuada.

1.4 APRENDIZAJE LÚDICO EN LAS INFANCIAS A TRAVÉS DE LAS IMÁGENES.

El aprendizaje lúdico en las primeras infancias puede desarrollarse mediante la incorporación de recursos visuales y estímulos multisensoriales. Desde la perspectiva del psicólogo Lev Vygotsky (1995) el aprendizaje se construye a través de la interacción y el uso de recursos culturales que equilibran la experiencia, transformándola en nuevas formas de análisis y comprensión.

En este sentido, el uso de las imágenes, luces, sonidos, escenificaciones e interacción táctil funciona como una mediación simbólica e identitaria que favorece el desarrollo del pensamiento. Estas herramientas también fortalecen habilidades lingüísticas y perceptivas, como la identificación de formas, colores y sonidos, lo que permite el reconocimiento del entorno y estimula el pensamiento creativo desde edades tempranas.

La imagen en este marco, se transforma en un lenguaje narrativo que actúa como sujeto y como conocimiento. Según los planteamientos de Vygotsky (1995), este tipo de mediaciones permiten que el aprendizaje se dé primero en un plano social (interpsicológico) y luego en un plano individual (intrapicológico). En el caso de este proyecto, la paleta cromática y la ambientación escénica –inspirada en la guerra de Los Héroes del Sumidero– crean un entorno significativo que fomenta la participación activa y la construcción de la identidad a través de los sentidos.

El papel del adulto, ya sea como docente, mediador o facilitador, adquiere una relevancia especial. Es quien reconoce la zona de desarrollo del próximo niño, y al conectar con lo cercano, fortalece la autoestima, el sentido de pertenencia y la construcción de una subjetividad crítica. Esta conexión emocional y pedagógica permite que el aprendizaje no solo sea efectivo, sino también significativo.

Estas dinámicas educativas abren la posibilidad de una educación más inclusiva, gracias a los estímulos multisensoriales que permiten llegar a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Se favorece así la participación activa de niños y niñas con diversas capacidades, trayectorias y contextos, haciendo del espacio multisensorial un lugar de encuentro y expresión.

La estimulación de múltiples dimensiones del pensamiento fomenta diversas inteligencias: visual-espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal e intrapersonal. Además facilita el acceso a contenidos históricos a través de instalaciones como la sala multisensorial propuesta en este proyecto. Esta sala se convierte en una apuesta pedagógica por la inclusión y la facilitación del conocimiento, activando la memoria afectiva, estimulando el pensamiento simbólico y estableciendo límites profundos entre el saber y la experiencia sensitiva emotiva.

En el contexto de *Héroes del Sumidero*, esta propuesta multisensorial permite que las leyendas y pasajes históricos de Chiapas no solo se transmitan, si no que se vivan. Las imágenes, los sonidos y las escenificaciones no solo recursos estéticos: son puentes entre la historia y la imaginación. Cuando un niño se sumerge en este entorno, no solo aprende sobre su pasado, sino que lo interpreta, lo siente y lo transforma en parte de su identidad.

1.5 EL USO EXTENDIDO DE LAS IMÁGENES.

La imagen juega un papel fundamental en la construcción, transmisión y resignificación de mensajes culturales. No se trata solo de un elemento decorativo o llamativo, sino de una herramienta simbólica y expresiva que permite recrear sentidos, emociones y memorias.

En el contexto de una sala multisensorial dirigida a las infancias, la imagen se configura como un lenguaje de comunicación directa a los niños, capaz de conectar con sus emociones, despertar su curiosidad y facilitar el aprendizaje.

La profesora Dondis (1973) y el historiador Le Goff (1991) describen a la imagen como un código visual que actúa como transmisor conceptual. Este código permite comprender como una sociedad se construye desde su perspectiva histórica, promoviendo mensajes significativos, que invitan a la interpretación crítica, la reflexión sensible, la empatía y la conciencia. A diferencia de una imagen pensada únicamente desde las artes visuales, la imagen pedagógica se vuelve más sentimental y conceptual, cargada de simbolismo. Es un recurso multidimensional: estético, educativo y cultural.

En el ámbito histórico, la imagen asume el rol de testimonio gráfico, se convierte en un documento visual que procesa acontecimientos y discursos del pasado, permitiendo que los niños accedan a la historia, no solo como relato, sino como experiencia. En su dimensión cultural, la imagen funciona como un lenguaje que transmite y resignifica valores, creencias, tradiciones y narrativas propias de una comunidad. En este caso, las leyendas de Chiapas, como los Héroes del Sumidero, se transforman en imágenes vivas que los niños pueden ver, tocar, imaginar y sentir.

La imagen, el color y la textura visual, no solo buscan captar la atención de los niños, sino que se congregan como recursos pedagógicos, y estrategias de enseñanza. En una sala multisensorial, estos medios se convierten en medios experienciales que permiten que el aprendizaje se dé a través de los sentidos. La lectura de la imagen, no es superficial: es profunda crítica y simbólica. Funciona como un espacio, donde se negocian identidades, donde el niño puede reconocerse, cuestionarse, y construir su propia interpretación del mundo.

Estas dimensiones evidencian, que la imagen no debe ser comprendida únicamente como objeto visual, sino como un objeto complejo que articula estética, memoria, conocimiento y cultura. Su lectura activa procesos de pensamiento contemporáneo, donde el saber se transforma en experiencia y la experiencia en identidad.

En *Héroes del sumidero*, la imagen es el puente entre la historia y la imaginación. Es el medio que permite que los niños vivan la leyenda, que la sientan como propia, que la recuerden no como una obligación escolar, sino como una aventura que los conecta con su origen. Así, la sala multisensorial se convierte en un espacio de aprendizaje activo, donde el conocimiento histórico se transmite desde la emoción, la sensibilidad y el juego.

1.6 LAS SALAS MULTISENSORIALES. DESDE QUE SON, PARA QUE SIRVEN Y COMO SE VINCULAN CON LAS ARTES VISUALES.

Las salas multisensoriales son espacios diseñados para estimular de manera integrada los sentidos del ser humano: la vista, el oído, el olfato, el tacto e incluso el gusto. Su propósito principal es generar experiencias perceptivas, cognitivas y emocionales de alto valor significativo. Estas experiencias buscan propiciar una relación activa entre el cuerpo y el entorno, a través de estímulos que favorecen la exploración sensorial, la concentración, la relajación, el aprendizaje y la construcción subjetiva del conocimiento.

En el ámbito educativo, especialmente en el trabajo con infancias, estas salas se convierten en herramientas pedagógicas que permiten que el aprendizaje se dé a través de la experiencia. En el caso de los alumnos con necesidades de educaciones especiales, las salas Snoezlen-originadas en los Países Bajos en la década de 1970- fueron creadas para mejorar el bienestar y la comunicación con discapacidades físicas, sensoriales y cognitivas.

Desde el enfoque artístico, autores como Neil Gaiman (2001) y David Howes (2005) han reflexionado sobre el arte contemporáneo como una estética expandida, donde la corporalidad y la percepción multisensorial se integran en la experiencia artística. Esta visión permite entender que el arte no solo se observa, sino que se vive, se toca, se escucha y se siente. En este sentido, las salas multisensoriales se vinculan directamente con las artes visuales, ya que utilizan la imagen, el color, la textura y la luz como lenguajes que comunican, enseñan y emocionan.

Los psicólogos Rudolf Arnheim (1974) y Howard Gardner (1983) han aportado desde la teoría del aprendizaje al reconocer que las inteligencias visual –espacial y corporal-kinestésica son fundamentales en los procesos pedagógicos artísticos. Estas inteligencias activan los sentidos y permiten que el niño aprenda a través del movimiento, la observación, la exploración y la creación. En una sala multisensorial, estos procesos se potencian, ya que el entorno está diseñado para provocar respuestas sensoriales que se transforman en conocimiento.

En el marco del proyecto *Héroes del Sumidero*, la sala multisensorial se convierte en un espacio donde la historia, el arte y la pedagogía se entrelazan. La imagen no solo es un recurso decorativo: es un lenguaje que comunica. El color no solo llama la atención: transmite emociones. La textura visual no solo adorna: invita a

tocar, a explorar, a imaginar. Estos elementos se congregan como estrategias de enseñanza que permite que los niños vivan la historia, como una experiencia no como una lección.

Así, las salas multisensoriales, no solo sirven para estimular los sentidos, sino para activar la memoria afectiva, fortalecer la identidad cultural y fomentar el pensamiento crítico desde la infancia. Son espacios donde el conocimiento se transforma en vivencia, y donde la historia se convierte en leyenda viva que se recuerda, se siente y se sueña.

1.7 LAS CABINAS MULTISENSORIALES PARA EL APRENDIZAJE DE LAS INFANCIAS.

PROPUESTA

En el desarrollo del presente proyecto se planteó el diseño de una cabina multisensorial como prototipo, con el objetivo de estimular los sentidos visual, auditivo y táctil, mediante el uso de escenografía, pintura y sonido. Esta propuesta se construyó como una experiencia sensorial basada en la adaptación de la historia de la colonización de Chiapa de Corzo, situada en el contexto de la batalla del cañón del sumidero. Se trabajó desde una perspectiva que combinó el hecho histórico con elementos de leyenda, con la intención de generar en los niños la sensación de estar viviendo una historia que forma parte de la memoria colectiva de México, y especialmente de mi vida.

El prototipo fue creado pensando especialmente en el público infantil, en particular niños de nivel preescolar. Se diseñó con el propósito de introducir el pensamiento lógico y fomentar el desarrollo de la lectura, utilizando estrategias pedagógicas contemporáneas que integraran el aprendizaje lúdico y la narración de método activo. Sin embargo, la sala multisensorial, aún no ha sido puesta en marcha, ya que su implementación requiere de un esfuerzo considerable en términos humanos, económicos y materiales. A pesar de ello, el diseño del prototipo permitió visualizar con claridad del potencial educativo, cultural y emocional que este espacio podría ofrecer a las infancias.

Las cabinas multisensoriales fueron entendidas como espacios diseñados para integrar estímulos dirigidos a los cinco sentidos: vista, oído, tacto, olfato e incluso gusto. No se trató de una ambientación decorativa, sino de una propuesta educativa que busco provocar respuestas sensorial significativas. El prototipo incluyó elementos visuales como imágenes, colores, luces y texturas; auditivos como narraciones, sonidos ambientales y música; táctiles, como superficiales rugosas y moldeables; olfativos que evocaron ambientes naturales e históricos relacionados con la región.

En la primera infancia, este tipo de estímulos resulto esencial, ya que los niños aprenden principalmente a través de los sentidos y el movimiento. La propuesta permitió que el aprendizaje se construyera desde lo sensorial, lo emocional y lo simbólico. La historia no se presentó como una lección cerrada, sino como una invitación a imaginar, a preguntar, a sentir. El niño no solo escuchó la leyenda: la vivió, la interpretó y la interpretó en parte de su memoria afectiva.

Además, se consideró que esta propuesta podía fomentar la cultura intra-familiar, ya que los niños que vivieron experiencias significativas tendieron a compartirlas en casa, generando diálogos, preguntas y reflexiones, que fortalecieron el vínculo con sus raíces. La historia identitaria de una región de Chiapas no debía quedarse en los libros ni en los adultos: debía ser contada, vivida y reinterpretada por los niños, porque ellos también forman parte de esa memoria.

La cabina multisensorial, en este sentido, se propuso no solo como una herramienta educativa, sino como una apuesta por la construcción de identidad desde la infancia. Fue pensada en un espacio donde el pasado se volvió presente, donde la historia se transformó en juego y donde el aprendizaje se volvió experiencia. En el marco del proyecto *Héroes del Sumidero* esta propuesta buscó que los niños no solo conocieran su historia, sino que la sintieran como propia, que la recordaran no como una lección, sino como una vivencia que los conectó con su tierra, su gente y su cultura.

CAPITULO II: REFERENTES ARTISTICOS

En este capítulo se abordó la inspiración y el auge que ha tenido para mí el desarrollo creativo, tomando como base mis referentes, que provienen de distintos lugares, momentos y experiencias. Cada uno de ellos ha sido fundamental para construir la propuesta de la sala multisensorial, no solo como idea, sino como una estructura que se alimenta de lo que he leído, visto, vivido y sentido.

Como primer punto, están los referentes literarios. Me base en ellos para la creación de personajes y en la forma narrativa que estructuran en sus cuentos. También retome elementos como los diálogos que se manejan dentro de algunas películas, los cuales fueron inspiración directa para el guion que desarrollé. Sin embargo, el elemento central de la estructura de mi proyecto fue la lectura de Jan de Vos (1995), quien se convirtió en mi mayor referente creativo. Su forma de narrar la historia de Chiapas me permitió construir la base de todo el documento, dándole sentido a la propuesta de todo el documento, dándole sentido a la propuesta de lo histórico, lo simbólico y lo emocional.

En cuanto a la inspiración del montaje escénico, me basé en experiencias autónomas que viví durante mi formación académica, como la exposición organizada por el taller de ilustración, del cual soy parte. Hubo una muestra en particular que me generó una sensación única, una idea innovadora que fue impartida por la sala de ecología del museo de Chiapas. Recordar esa experiencia fue tan impactante que decidí replicar algo similar en mi proyecto. Durante el proceso creativo, al no saber cómo resolver ciertas partes, volví al museo para buscar evidencias más concretas. Al no encontrarlas, me enfrenté al desafío de buscar nuevos elementos que me pudieran servir. Así fue como tomé de referente la sala de proyección del mismo museo, que funcionaba como un mini cine. Luego, recordé momentos personales, como cuando iba a fiestas de desconocidos y veía cabinas fotográficas. Por eso, decidí tomar de referente a un proveedor de cabinas fotográficas que encontré en Instagram.

En la parte sensorial de la ambientación, utilice una mezcla de elementos de arte interactivo, tanto artistas como experiencias cotidianas, como las ferias. Un ejemplo fueron las casas de terror, a las que nunca había podido entrar por traumas de infancia causados por películas de terror que me impiden dormir. Sin embargo, por lo que me contaban mis hermanas y por la emoción de la gente, me nació el deseo de experimentarlo. Fue hasta este proyecto que decidí investigar cómo eran por dentro.

Aunque ya tenía una idea, ver imágenes reales de las casas de terror, me ayudó a entender que para lograr esa sensación de temor y suspenso se necesitaba una serie de elementos artísticos de elementos artísticos como luz, sonido, y personificación mediante disfraz o body paint. Eso fue justamente lo que estructuré en mi proyecto. Incluso tomé como referente una imagen de internet que me llevó a una casa de terror en Medellín.

También incluí como referente el *spa inmersivo de Italia*, y por otro lado, la artista Yayoi Kusama, quien tiene una exposición en un cuarto totalmente blanco donde se agregan puntos de colores. Esa parte interactiva fue algo que quise replicar en mi proyecto, por eso esos son mis referentes sensitivos y de ambientación. como estrategia de perspectiva visual en las salas.

Tuve muchos retos con este proyecto, pues no sabía por dónde empezar. Tomé creadores que me habían inspirado en mis proyectos anteriores, especialmente los literarios, que me ayudaron a comprender que no siempre es tan importante el desarrollo técnico de la imagen, sino cómo se plantea el contexto con base en ella. También me permitieron jugar con las formas de los elementos en mis pinturas para la sala multisensorial. Otros referentes me inspiraron en la colocación de la colorimetría de las imágenes, y los auditivos fueron clave para desarrollar la composición del audio.

Los artistas o creadores que inspiran o de los cuales se retoman elementos, ideas, temas son fundamentales en este tipo de obras. Ayudan a pensar, organizar y replantear ideas, ya sea a través de los temas, el color, la forma, la experiencia o la reflexión que dejan. No solo sirven como inspiración, sino como guía para construir propuestas más sólidas, sensibles y coherentes. En mi caso, cada uno fue una pieza que me permitió imaginar cómo debía sentirse, verse y vivirse la sala multisensorial. Cada uno de los elementos tratados en este capítulo fue un granito de inspiración que me acompañó en la construcción de la propuesta para la sala multisensorial. Todo lo que vi, leí, sentí y recordé se convirtió en parte de este proyecto, que busca que los niños vivan la historia como una experiencia sensorial, emocional y significativa.

2.2 AMBIENTACIÓN Y ESTRUCTURA

La ambientación y estructuración de la sala multisensorial fueron elementos esenciales para la creación de una experiencia inmersiva, que permitiera a las infancias acercarse de manera lúdica a *Los Héroes del Sumidero*. Cuando hablamos de ambientación, nos referimos al conjunto de estímulos visuales, sonoros, táctiles y espaciales que configuran el entorno y provocan sensaciones específicas en quienes lo habitan. La estructuración, por su parte, implica la organización física, narrativa y simbólica del espacio: cómo se distribuyen los elementos, qué recorrido se propone, qué historia se cuenta y cómo se vive.

La inspiración para este apartado surgió de una experiencia personal vivida en el Museo de Ciencia y Tecnología de Chiapas, donde una cabina de espejos con proyección en el techo transformaba el espacio en un entorno envolvente y cautivador. Ese recuerdo se convirtió en un referente clave para el diseño del proyecto, ya que mostraba cómo el juego entre imágenes, iluminación y superficies reflejantes podía generar sensaciones de profundidad, exploración y asombro.

A partir de esa vivencia, el análisis me llevó a concluir que una estructura similar sería adecuada para la obra multisensorial, por su carácter interactivo, concreto y llamativo. El objetivo fue que los niños pudieran comprender la importancia de las leyendas y la memoria histórica desde una aproximación sensorial, en la que la ambientación jugara un papel central en el aprendizaje. La cabina fue pensada para trabajar en tres niveles: visual, auditivo y sensitivo, permitiendo que la historia no solo se narrara, sino que se experimentara a través de los colores, los sonidos y las texturas.

La estructuración de la obra buscó generar un entorno envolvente, en el que los niños pudieran sentirse parte de la historia y conectar con ella desde la emoción y la exploración activa. Cada elemento fue pensado para provocar una respuesta sensorial que despertara la curiosidad y el sentido de pertenencia. La historia de *Los Héroes del Sumidero* no se presenta como un relato distante, sino como una vivencia que se toca, se escucha y se siente.

En este apartado hice un recorrido por los referentes que me inspiraron tanto en la estructura como en el ambiente. Reflexioné sobre qué elementos podía utilizar y cuáles no, desde la organización escrita hasta la estructura de la colorimetría. Los referentes artísticos fueron fundamentales para pensar y organizar la propuesta: me ayudaron a retomar ideas, a jugar con los temas, los colores, las formas, y sobre todo, con la experiencia y la reflexión que cada uno de ellos me dejó.

Los referentes no solo aportan inspiración, sino que permiten comprender cómo se construyen espacios que comunican, que emocionan y que enseñan. Algunos me ayudaron a entender que no es tan importante la imagen en sí, sino el contexto que se genera a partir de ella. Otros me guiaron en la elección de la paleta cromática, en la composición del audio, o en la forma de presentar los elementos visuales. Incluso experiencias personales, como exposiciones, museos, ferias o recuerdos familiares, se convirtieron en fuentes valiosas para imaginar cómo debía sentirse, verse y vivirse la sala multisensorial.

De esta manera, la cabina multisensorial se propuso como un puente entre el arte, la historia y el juego, transformando la enseñanza en una experiencia viva, sensible y significativa. Cada referente fue una pieza que me permitió construir esta propuesta, que busca que los niños vivan la historia como una experiencia sensorial, emocional y profundamente conectada con su identidad. Como lo hablado en el documento *El color y las emociones en los infantes de edad preescolar*: que el psicólogo Jean Piaget el infante de los dos a los siete años de edad atraviesa por una etapa llamada periodo pre operacional en el cual el infante muestra avances en el despliegue de la imaginación y la capacidad de retención de imágenes en la memoria. El niño demuestra capacidad para llevar a cabo tareas que implican seguir una cierta secuencia y comienza un pensamiento lógico en el que hace uso de esquemas cognoscitivos (2022).

La ambientación y estructuración de una sala multisensorial no se limitan a la decoración o al acomodo físico de los elementos. Se trata de construir un entorno que provoque sensaciones, despierte emociones y active la imaginación. En este sentido, los referentes que utilicé fueron fundamentales para pensar cómo debía sentirse, verse y vivirse el espacio. Cada uno me ayudó a organizar ideas, retomar conceptos y desarrollar elementos clave como el color, la forma, la narrativa y la experiencia sensorial.

Imagen 1: *Canción de dos niños*, Efraín Bartolomé

Este poema fue un punto de partida emocional. Me conectó con la infancia desde la ternura, la memoria y la raíz. La musicalidad del texto, su ritmo y su carga afectiva me ayudaron a pensar en cómo la historia de los Héroes del Sumidero podía ser contada desde la sensibilidad, no desde la rigidez. Este referente me permitió imaginar una narrativa poética dentro de la cabina, donde el sonido y la palabra tuvieran un papel central.

Imagen 1: Canción de dos niños de Efraín Bartolomé



Fuente: personal

Imagen 2: *En la selva de la niebla*, Efraín Bartolomé

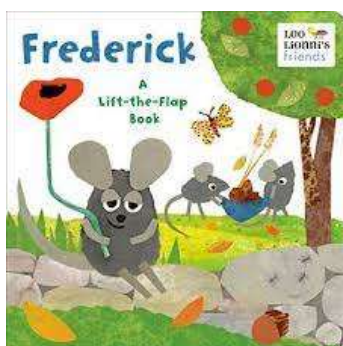
Este texto me inspiró a pensar en la ambientación como un espacio natural, envolvente y lleno de misterio. La niebla como símbolo me ayudó a imaginar cómo los efectos visuales, como luces difusas o proyecciones suaves, podía generar una atmósfera de exploración y descubrimiento. Este referente fue clave para construir el tono sensorial del proyecto, donde lo que no se ve del todo también comunica.



Fuente: personal

Imagen 3: *Frederick*, Leo Lionni

Este libro infantil fue un referente importante por su sensibilidad narrativa y visual. Frederick no actúa desde la fuerza, sino desde la imaginación, el color y la poesía. Su forma de ver el mundo me inspiró a pensar que los niños pueden acercarse a la historia no solo desde los hechos, sino desde lo simbólico. La estructura del cuento, el uso de los colores y la manera en que se transmite la emoción fueron elementos que retomé para construir la atmósfera de la cabina multisensorial.



Fuente: Imagen recabada de buscalibre España.: <https://www.buscalibre.es/libro-frederick-leo-lionni-s-friends-a-lift-the-flap-book/9780593382141/p/54149827>

Imagen 4: *La batalla del Sumidero*, Jan de Vos

Este texto fue el eje histórico y conceptual del proyecto. Jan de Vos no solo narra los hechos, sino que los interpreta desde una mirada crítica y profunda. Su forma de contar la historia me permitió construir el guión base de la experiencia multisensorial, donde la leyenda se mezcla con la memoria y la reflexión. Este referente fue el más importante para estructurar el contenido narrativo de la cabina.



Fuente: personal

Imagen 5: Cabina fotográfica

La idea de la cabina fotográfica surgió de recuerdos personales y de experiencias en fiestas. Este referente fue clave para pensar en la estructura física de la sala multisensorial: un espacio cerrado, íntimo, donde el niño entra y vive una experiencia única. La cabina como formato me permitió delimitar el espacio de inmersión y pensar en cómo se puede transformar un lugar pequeño en una experiencia profunda.



Fuente:instagram

Referente: https://www.instagram.com/don_cabina/

Imagen 6: Sala de cine

Este referente me ayudó a pensar en la proyección como recurso narrativo. En una sala de cine, la imagen y el sonido se combinan para contar historias. Retomar esta idea me permitió imaginar cómo la proyección dentro de la cabina podía ser utilizada para narrar la leyenda de los Héroes del Sumidero, generando una atmósfera envolvente que atrapara la atención de los niños.



Fuente: personal

Imagen 7: Castillo del terror en Medellín

Aunque nunca he podido entrar a una casa de terror por experiencias personales, este referente me permitió entender cómo se construye una emoción a través de la ambientación. El uso de la luz, el sonido y la personificación son elementos que provocan sensaciones intensas. En mi proyecto, tomé esta referencia para pensar cómo generar suspenso, sorpresa y emoción, sin caer en el miedo, pero sí en la intensidad sensorial.



Fuente: <https://share.google/images/81Bb93FgkVDXmEQAY>

Imagen 8: *Qc Termemilano*, storm spa en Milán, Italia

Este spa inmersivo fue un referente para pensar en la ambientación como experiencia corporal. El uso de sonidos de tormenta, luces tenues y efectos climáticos me inspiró a crear una atmósfera que no solo se ve, sino que se siente. Retomar esta idea me permitió pensar en cómo el entorno puede influir en el estado emocional del niño, y cómo la historia puede ser vivida desde el cuerpo.



Fuente: Youtube

Archivo recabado de: <https://youtu.be/QRV5nX34IWg?si=nVIAfvS4klhROPzQ>

Imagen 9: *El cuarto borrado*, Yayoi Kusama

La obra de Kusama fue fundamental para pensar en la interacción como parte del aprendizaje. Su cuarto blanco con puntos de colores me mostró cómo el arte puede ser participativo, lúdico y sensorial. En mi proyecto, esta referencia me ayudó a imaginar cómo los niños podían intervenir el espacio, dejar huella, jugar con los colores y formar parte activa de la historia.



Fuente: tate/Canal de youtube

Recabado de: https://youtu.be/-xNzr-fJHQw?si=MO3sl36R5_aKfHZa

Imagen 10: Proyector de estrellas con luz LED, Archy México

Este dispositivo fue un referente técnico para pensar en la iluminación como recurso narrativo. Las estrellas proyectadas en el techo me recordaron la cabina del museo de ciencia y tecnología, y me ayudaron a pensar en cómo la luz puede transformar el espacio, generar profundidad y crear una atmósfera mágica. En la sala multisensorial, este tipo de iluminación sería clave para envolver al niño en la historia.



Fuente: Archy Mexico.

Archivo recabado de: <https://archy.mx/producto/proyector-de-estrellas-con-luz-led-rotacion-360-dormitorio-hogar-nocturna-cable-usb-portatil/>

2.3 COLORIMETRIA

Durante el proceso de experimentación con materiales para la propuesta de la sala multisensorial, se concluyó que se utilizaría una paleta de colores fluorescentes compuesta por azul, amarillo y rojo, además de pintura blanca y negra. Esta selección se hizo con la intención de centrar la atención del espectador en la escenografía, profundizando el mensaje desde una técnica basada en colores primarios que, por su intensidad, captan la mirada del ojo humano. Esta decisión se relaciona con la teoría de la luz de Isaac Newton, que explica cómo la luz blanca se descompone en colores, y cómo estos pueden ser utilizados para generar contraste, emoción y dirección visual, especialmente cuando se aplican sobre una base negra.

La elección de esta paleta también responde a la necesidad de generar tensión visual en la obra y captar la atención del público infantil. El uso de colores fluorescentes permite que los elementos resalten en la oscuridad o bajo iluminación puntual, lo que contribuye a crear una atmósfera envolvente y dinámica. Además, se incorporará cinta verde fluorescente como parte de la ambientación, inspirada en el paisaje del Cañón del Sumidero, en los gráficos aztecas, en la obra de Van Gogh, en el movimiento del pop art y en la cultura mexicana representada por los alebrijes.

Cada uno de estos referentes artísticos aportó una visión distinta sobre el uso del color. Por ejemplo, Van Gogh utilizaba el amarillo como símbolo de luz, energía y emoción, especialmente en obras como *La noche estrellada* o *Los girasoles*, donde el color no solo representa, sino que transmite. El pop art, por su parte, emplea colores saturados y contrastantes para llamar la atención y provocar una reacción inmediata, como se ve en las obras de Andy Warhol o Roy Lichtenstein, donde el color es protagonista y no solo acompañante. En el caso de Yayoi Kusama, el uso repetitivo de puntos de colores sobre fondos neutros genera una experiencia inmersiva que transforma el espacio en una vivencia sensorial.

Estos referentes me ayudaron a pensar que el color no solo comunica, sino que también educa. En la cultura prehispánica, el rojo se usaba en momentos de tensión o escenas trágicas, como símbolo de sangre o peligro. El amarillo representaba el maíz, pero también el sol y la energía vital. El azul evocaba el agua, la profundidad y la calma. En la cultura azteca, el verde no solo estaba presente en la naturaleza, sino que también simbolizaba el jade, una piedra preciosa que representaba la vida, la fertilidad y el poder espiritual.

La importancia de la paleta de colores que elegí no se limita a llamar la atención del espectador. También la utilicé como herramienta para estimular la inteligencia lógica y emocional. El color, como estímulo sensorial, tiene la capacidad de activar procesos cognitivos, emocionales y memorísticos. En una sala multisensorial, el

uso consciente del color potencia otras funciones del aprendizaje: permite que la información se fije con mayor profundidad, que se relacione con experiencias previas, y que se transforme en vivencia significativa.

Cada color tiene una carga simbólica, cultural y emocional que puede ser aprovechada para construir narrativas visuales que enseñan, conmueven y permanecen. En el caso de esta propuesta, la colorimetría no fue un elemento decorativo, sino una estrategia pedagógica y artística que buscó generar una experiencia sensorial potente, capaz de conectar a los niños con la historia, la leyenda y su propia identidad.

Los referentes en cuanto a colorimetría desempeñaron un papel crucial en la construcción de la propuesta multisensorial, ya que el color no solo tiene un valor estético, sino que también influye directamente en la percepción, la emoción y la interpretación del espacio. En el caso de la sala dedicada a *Los Héroes del Sumidero*, la selección de una paleta cromática adecuada permitió imaginar una atmósfera envolvente que reforzara la narrativa histórica y potenciara la experiencia sensorial de las infancias.

Uno de los primeros referentes fue una imagen recabada de Instagram del perfil *playerasneon* donde el uso de colores fluorescentes como el verde, el rosa y el amarillo genera un impacto visual inmediato. Este tipo de coloración me ayudó a pensar en cómo los tonos vibrantes pueden captar la atención del espectador infantil y provocar una reacción emocional. En la cabina multisensorial, estos colores no solo decoran, sino que guían la mirada, marcan recorridos y activan la curiosidad.



Fuente : Playeras neon/instagram

Recabado de: <https://www.instagram.com/p/CCJMyrMBoxm/?igsh=MmdyMHRjaXdla3hv>

Otro referente importante fue el trabajo del artista Elí Álvarez, conocido como *elivaj*, también encontrado en Instagram. Su manejo del color, especialmente en degradados y superposiciones, me permitió comprender cómo los artistas construyen atmósferas a través de la mezcla cromática. En sus composiciones, el color no está aislado: se transforma, se funde y se multiplica. Esta técnica fue clave para pensar cómo representar visualmente la batalla del Sumidero, no como una escena estática, sino como una experiencia envolvente donde cada tono refuerza la narrativa.



Fuente: Instagram

Recabado de: <https://www.instagram.com/elialvaj/>

También tomé como referente una imagen de un mural elaborado en el Museo Regional de Tuxtla Gutiérrez. Este mural, lleno de colores intensos y contrastantes, me inspiró a pensar en la historia como algo vivo, que se puede contar desde la imagen. El uso de colores cálidos como el rojo y el naranja genera cercanía y emoción, mientras que los tonos fríos como el azul y el verde remiten al misterio, la profundidad y la naturaleza del Cañón del Sumidero. La combinación de luces y sombras en este mural también me ayudó a entender cómo se puede dirigir la atención hacia elementos clave de la obra, creando puntos de énfasis que guían la experiencia del espectador.



Fuente: google imágenes

Recabado de: <https://share.google/images/1Hzflq0wjJPNoJla>

Finalmente, los alebrijes fueron una fuente de inspiración constante. Estas artesanías mexicanas, conocidas por su explosión de color y formas fantásticas, representan una mezcla entre lo tradicional y lo contemporáneo. Su paleta cromática intensa y diversa me permitió pensar en cómo el color puede ser símbolo, emoción y cultura al mismo tiempo. En el proyecto, los alebrijes no solo fueron un referente visual, sino también conceptual: me ayudaron a entender que el color puede contar historias, representar identidades y provocar sensaciones que permanecen en la memoria.



Fuente: My modern Met. Recabado de: <https://mymodernmet.com/es/que-es-un-alebrije/>

CAÍTULO III

PROCESO CREATIVO OBRA

La implementación de una sala multisensorial basada en la historia del cañón del sumidero dirigida a los niños de primera infancia de educación inicial preschool. Inició desde mis memorias de infancia, es decir del impacto que tuvo para mí el escuchar las leyendas conviviendo con mis primos y hermanas, debo de decir que delimitar esta idea no ha sido nada fácil, empezó por la idea de la elaboración de un cuento sobre leyendas, luego a un cuento sobre el cañón del sumidero, consecutivamente la idea continuó y se desplazó a una cabina visual auditiva portátil para niños de preschool y delimite en una sala multisensorial.

La idea del porque esa historia se realizó, fue por una previa investigación tras una crisis emocional - educativa en el desarrollo de mi proyecto, la que me llevó a buscar una leyenda en específico. En el transcurso de mis investigaciones me llamo la atención varias lecturas referentes a ello, pero no tenía sustento ante mi perspectiva, por ello elegí esta leyenda, de la que partí una amplia investigación y me topé con su historia.

Es hermoso ver como hacen ver a los chiapacorseños como valientes y en otra historia los hacen héroes con un imperio poderoso que son emboscados y traicionados por ende colonizados, tras partir de estas dos versiones quise construir una versión de ambas, inspirándome en los aspectos de ambientación de los cerros del rio Grijalva, los gráficos artísticos de las pinturas aztecas, el dolor que transmitía la historia, en las técnicas aprendidas en la carrera, en los colores de las playeras en México, en los alebrijes, en los juegos de feria a los que no accedí de niña, en las experiencias de lo que me impactó de los museos, en lo aprendido de la enseñanza a los niños.

Todo eso ocasionó en mi, una recopilación de emociones y sensaciones creativas que me llevarían a desplazar las herramientas que construirían la estructuración de desarrollo creativo.

3.1 RECOPIACIÓN DE CONTENIDOS HISTORICOS, SIMBÓLICOS Y CULTURALES.

En la búsqueda histórica me inspiré en el libro de Jan de Vos titulado *La Batalla del sumidero* y en los trazos de los símbolos de la cultura azteca. La raíz de mi inspiración de la cultura azteca conforme a la ambientación proviene porque ellos fueron los que les dieron el nombre de chiapaneca. Por otro lado mi inspiración en colorimetría la base en los alebrijes. Se basa en su colorimetría.

Los alebrijes son artesanías de barro creadas por un mexicano que contextualizan las creencias de los mexicanos a manera de espiritualidad- leyendas. Es decir como seres mitológicos protectores, que es justo donde parto en la creación de los personajes de mi guion. Para dar contextualización al dolor ocurrido en el incidente. Además de ello las leyendas son de origen maya y azteca desde la época prehispánica que hasta hoy en día prevalece recorriendo todo México y volviéndose parte de cultura intra-familiar. La caracterización de su colorimetría llamativa es uno de los elementos que uso para captar la atención de mi remitente, es decir, los niños de prescolar.

La inspiración inicial sobre la investigación radica en las leyendas encontradas en internet debido que las distintas versiones me parecieron inspiradoras. Al ser una versión distinta en cada una decidí abordar una investigación que me llevó a descubrir libros donde la poesía era muy linda e inspiradora, pero a mi gusto era un poco carente, se sentía llena de emoción pero carente de información, el tema abordado era repetido que hasta cierto punto era hostigante, al continuar la investigación halle el libro de Jan de Vos, quien me ilustró la verdad, un conocimiento amplio que me indicó la historia verdadera y por qué había quedado en leyenda, lo cual era por las teorías e investigaciones de lo ocurrido en el cañón del sumidero.

Los trazos simbólicos de la cultura azteca son mis referentes que me llevaron a la inspiración de elementos que se utilizarán en algunas salas por cuestiones de experimentación sensorial-visual de instalación.

Los alebrijes me sirvieron como inspiración de arte mexicano para la colocación de las pinceladas y acomodación de colores neones en las pinturas, sin embargo no solo lo hice por eso, sino porque llaman la atención de los niños al ser muy fuertes y como chiapaneca me identifica porque son muy utilizados, adicionalmente si hablamos del arte dentro de la publicidad son colores que se utilizan en la psicología del color por ser demasiado fuertes y adictivos, lo cual como artista ayuda a que comprendan mejor el mensaje.

Esto es para que los niños experimenten un acercamiento de lo que fue aquella época y cause una perspectiva distinta, siendo elemento esencial de la característica multisensorial.

3.2 DETERMINACIÓN DEL PÚBLICO DESTINATARIO Y DESARROLLO PEDAGÓGICO.

La delimitación del público surgió base a una previa experimentación de técnicas artísticas empleadas en los antiguos proyectos, que hicieron retomar momentos memorables sobre mi infancia. Lo que me abrió paso a nuevas ideas que podrían ser empleadas educativamente de forma lúdica.

El público al que irá destinada es, a la educación inicial (prescolar): brindándole como artista en su desarrollo la habilidad artística visual que permite desarrollar la identificación de los colores con las formas, el gusto musical y la mejora del desarrollo sensitivo.

Lo interesante de este público específico es la habilidad con la que pueden utilizar el desarrollo de sentidos y asociarlo de forma intelectual como motor de aprendizaje.

El aborde de la sala multisensorial es justamente eso "MULTISENSORIAL" con eso me refiero que el nivel por aprender lo desarrollaran por medio de múltiples sensaciones, como la diversión, la experimentación, el descubrimiento, la investigación y la comprensión.

Como artista visual, mi método de comunicación es la imagen, el color, las formas. Por ende elegí el método de aprendizaje lúdico como medio de enseñanza del tema la batalla del cañón del sumidero. Porque me brinda el amplio panorama de desarrollo creativo instruido a lo largo de mi carrera.

Ahora. Como docente, me permite entender la forma de aprendizaje del estudiante de acuerdo a su desarrollo cognitivo, y de esa manera, mediar o reestructurar mi método de aprendizaje.

La ventaja de este método, es la creación de un vínculo afectivo memorable, ocasionado base la diversión, el dialogo y la interacción.

El énfasis del niño a modo de ventaja, es que amplía su capacidad intelectual en el momento en que este tiene que resolver un problema en un desafío autónomo inconsciente, basado en la adrenalina y la curiosidad. Como elemento fundamental base e intermediario es el sonido y la gestualidad, que indican el aprendizaje, como impulso de entendimiento para la comprensión del determinado tema.

3.3 ELECCIÓN DEL MENSAJE CENTRAL Y ESTRUCTURA NARRATIVA

El objetivo es que los niños puedan fomentar las lecturas de los documentos históricos y preservar la memoria de las leyendas, por medio de la experiencia sensorial. Y como ganancia indirecta, dar a conocer de forma inconsciente, la importancia de nuestro vecino Chipa de Corzo.

Se seleccionó la elaboración de un cuento con narrativa legendaria, basado en la recopilación de la información encontrada en leyendas y archivo histórico de lo ocurrido.

El cuento se desarrollara con la estructura de inicio, nudo y desenlace, a modo de cuento corto.

La sala tendrá su propio guion, esto sirve como método de ayuda en la estructura de la clasificación de salas y su estructuración.

- Como primer punto se hace una introducción a la información y a las indicaciones de los permisos o restricción para el uso adecuado de la sala. Esto servirá al guía o docente en el cuidado de la sala y el aprendizaje del alumno.
- Como segundo punto (desarrollo). Empezará el recorrido a través del guion previamente realizado, el cual consistirá en inicio, desarrollo y desenlace.
- El cierre, consiste en las últimas indicaciones de la sala, con recuerdos y despedida.

3.4 GUIÓN GENERAL Y ADAPTADO.

Guion general:

Entrada: indicaciones y sinopsis del tema.

Audio

[Con voz amable y pausada]

Bienvenidos sean a *Sensations and History*, una sala multisensorial dedicada a la historia de la colonización de Chiapa de Corzo. Aquí aprenderán a descubrir, a través de los sentidos, el significado profundo de esta narración histórica.

[Pequeña pausa]

Antes de ingresar a la sala, quiero contarles quiénes eran los chiapanecas. Los chiapanecas fueron un pueblo guerrero conocido como los soctones, descendientes de los aztecas. Tras conquistar varias tierras, se establecieron temporalmente en San Cristóbal, donde encontraron refugio por un tiempo. Sin embargo, su presencia despertó el interés de los españoles, y fueron finalmente capturados por el capitán Bernal Díaz del Castillo en las orillas del cerro ubicado junto al río Grijalva, conocido hoy como el Cañón del Sumidero.

[Con tono narrativo envolvente]

Una vez comprendido este contexto, pasaremos a la sala multisensorial, donde vivirán una adaptación en formato de ficción, fusionada con elementos históricos y legendarios que dan vida a esta memoria.

[Con voz clara y firme]

Por favor, tomen sus lugares bajo la supervisión de su docente o guía a cargo de la sala. Durante la narración de la leyenda, no se podrá tocar nada fuera del área exterior de sus asientos, que en este caso representa el río.

[Con tono cálido y organizativo]

Al finalizar la experiencia, tendrán cinco minutos para interactuar libremente con toda la sala, excepto en la zona de luz y sonido, que permanecerá restringida.

[Con voz suave y anticipatoria]

Prepárense para sentir, imaginar y aprender. La historia está por comenzar...

Cuento:

Inicio:

[Con voz del narrador, cálida y envolvente]

Hace muchos, muchos años... existió un comandante llamado Acoatl. Era el líder de su pueblo, y todos acudían a él en cualquier momento. Para algunos, no era solo un jefe: era una deidad. Los defendía de cualquier enemigo y curaba sus heridas cuando enfermaban.

[Con tono narrativo, pausado]

Acoatl viajaba cada año con su ejército al mando, recorriendo las tierras cercanas. Conquistó varias regiones... hasta que un día, no pudo hacerlo más.

[Con voz reflexiva]

Acoatl era un hombre de edad avanzada. Vivía en una casa bajo tierra, no en las altas construcciones de piedra como los demás. Lo hacía para protegerse de posibles ataques y planear sus estrategias en secreto.

[Con tono sombrío]

Había tenido tantas victorias, que creía que la vida de su pueblo estaría tranquila por muchos años más. Pero no contó con la inesperada visita de un enemigo sorpresa...

[Con voz grave]

Ese enemigo se llamaba Bernal Díaz del Castillo. Acechaba tierras con pistola en mano y cañones, aterrorizando a los pueblos.

[Con tono narrativo tenso]

Acoatl pensó que podría vencerlo fácilmente. Planeó atacarlos por la espalda y distraerlos en su ruta, para que no encontraran su pueblo. Pero al enfrentarse a los invasores, sus planes no salieron como esperaba. Atacaron a muchos de sus guerreros, y Acoatl decidió retirarse con su ejército, recorriendo otras regiones para confundirlos.

Efecto sonoro: Viento, pasos apresurados, tambores lejanos.

[Con voz del narrador, intensa]

Mientras tanto, Bernal Díaz del Castillo informó al emperador que habían sido emboscados por un guerrero de rostro misterioso, ágil como la noche y feroz como el calor del día.

[Con voz teatral, arrogante]

Emperador: ¡Inútiles! ¡Buenos para nada! ¡Tráiganlo ante mí y cortenle la cabeza!

Efecto sonoro: Copa rompiéndose, eco de gritos.

[Con voz del narrador, firme]

Bernal persiguió a Acoatl por varias ciudades, pero en todas partes salía emboscado. El emperador, furioso, exclamó:

[Con tono altivo y colérico]

Rey: ¿Quién es ese dichoso guerrero que se atreve a retarme? ¡YO SOY EL REY! ¡Ningún indio, ni siquiera un sirviente, puede creerse mejor que yo!

[Con voz del narrador, tensa]

Bernal, con respeto, respondió:

[Con tono firme y contenido]

Bernal: Su majestad... es imposible contener a Acoatl. Es el guerrero más oponente. No hay otro sin igual.

[Con tono amenazante]

Rey: ¿Acaso estás oponiéndote a mis órdenes?

[Con tono sumiso]

Bernal: No, señor. Nunca lo haría.

[Con voz del narrador, suave y misteriosa]

En ese momento, Bernal partió en busca de Acoatl. En su camino, se encontró con un niño que pedía ayuda... se había raspado la rodilla.

Efecto sonoro: Pasos sobre tierra, susurros del bosque, llanto leve de niño.

Nudo:

[Con voz de Bernal, amable pero desconfiada]

Bernal: ¿Qué pasa, pequeñín? ¿Te encuentras perdido?

[Con voz del niño, firme y decidido]

Niño: No, señor. Venía en busca de usted. Mi nombre es Coatzin.

[Con tono respetuoso]

Coatzin: Vine a buscarlo, capitán.

[Con voz de Bernal, intrigado]

Bernal: ¿A mí?

[Con tono afirmativo]

Coatzin: Sí, señor.

[Con voz de Bernal, curioso]

Bernal: ¿Por qué?

[Con tono dolido pero determinado]

Coatzin: Porque estoy en contra del capitán Acoatl.

[Con voz de Bernal, más serio]

Bernal: ¿Quién eres? ¿Y por qué estás en contra de Acoatl?

[Con tono resentido]

Coatzin: Porque han dudado de mis capacidades. Aun siendo el menor de los hermanos, me han insultado y encerrado. Por eso... deseo venganza.

[Con voz de Bernal, sombría]

Bernal: Por supuesto que la tendrás...

Efecto sonoro: Pisadas acercándose, viento en la cima del cerro.

[Con voz del narrador, descriptiva]

Narrador: Bernal entra en escena, en la cima de un cerro, alzando una pistola.

[Con voz de Bernal, calculadora]

Bernal: Dime, Coatzin... ¿cómo podremos atacar a tu pueblo?

[Con tono cortante]

Coatzin: Ellos no son mi pueblo. Tienen una tierra secreta en las orillas del río Grijalva, en Chiapa, justo al costado de Tuxtla Gutiérrez. Siempre se reúnen ahí cuando se acerca el tiempo de cosecha.

[Con voz de Bernal, dudosa]

Bernal: ¿Y cómo podremos saber que eso es cierto?

[Con tono solemne]

Coatzin: Tómame a mí como rehén. Y a cambio de mi vida, te daré mi aluxe. Este dije nos protegerá durante todo el camino.

[Con voz burlona]

Bernal: ¿A mí de qué me sirve ese tonto dije? Ya tengo el mío... se llama Basajun.

[Con tono desafiante]

Coatzin: De nada te servirá tu dije absurdo en tierras aztecas.

[Con voz del narrador, grave]

Narrador: Bernal, junto a su ejército, tomó a Coatzin como rehén. Le cortaron un dedo... y lo enviaron a Acoatl, sabiendo que él los perseguiría sin descanso en busca de su hermano.

Desenlace:

Audio

[Con voz profunda y misteriosa]

Acoatl: Veo que me has buscado por mucho tiempo... ¿no es así, Bernal?

[Con tono desconcertado]

Bernal: ¿Cómo sabes mi nombre?

[Con voz firme y envolvente]

Acoatl: Mis ojos están en el bosque... y yo soy el bosque mismo. El aire que respiras es mi aliento vivo.

[Con tono grave, amenazante]

Acoatl: Deja ir a mi hermano y te aseguraré tu vida. Claro, eso por mi parte... pero no hablo en nombre de los que me siguen.

[Con tono desafiante]

Bernal: ¿Para qué querría soltarlo? Si es él quien te trajo a mí.

[Con voz cortante]

Acoatl: ¿Eso es cierto? ¡Responde, Coatzin!

[Con voz del narrador, pausada y tensa]

Narrador: Coatzin mira con risa maliciosa a Acoatl.

[Con tono sarcástico y rencoroso]

Coatzin: Cada uno recibe lo que se merece. ¡Me abandonaste! ¡Me traicionaste! Por eso, hoy tú y tu ejército pagarán... aquí, frente a frente, mientras los dioses observan cómo se realiza la masacre de esta triste obra teatral... ¿o quizás feliz?

[Con tono furioso]

Acoatl: ¡Traicionero!

[Con voz decidida]

Acoatl: Mañana, en la cima de este cerro, tú y tu querido amigo Bernal se enfrentarán a mí y a mi tribu. Y veremos quién pierde esta vez.

[Con voz del narrador, sombría]

Narrador: Acoatl confió en la palabra de Bernal... sin imaginar una traición más.

Efecto sonoro: Marcha de ejército, explosiones lejanas, relincho de caballo, bandera ondeando.

[Con voz del narrador, intensa]

Narrador: Un integrante de la tribu de Acoatl dio la señal con tambores de guerra. El sonido se expandió por el valle. La tribu se preparaba para la batalla contra Bernal. Flechas con fuego se alzaban, mientras las madres cubrían a sus hijos.

[Con voz de Acoatl, enérgica y solemne]

Acoatl: ¡Prepárense! Este puede ser el principio del futuro... o el final de sus vidas.

[Con tono épico]

Acoatl: Si hemos de morir, moriremos con dignidad. Y si hemos de vivir, viviremos para gobernar y doblegar a todos los traicioneros que osen derribar nuestro gran imperio.

Efecto sonoro: Tormenta, rayos, viento fuerte.

[Con voz del narrador, grave y emocional]

Narrador: Y fue entonces cuando estalló la guerra. Pero algo misterioso sucedió en el cielo... el clima cambió. Rayos tocaban la tierra. El cielo parecía enojado. Y al caer el último rayo... cayó el último chiapaneca.

[Con tono triste y pausado]

Narrador: Las mujeres, con los niños en brazos, se lanzaron desde lo más alto del cerro. El cielo cesó. Solo quedó una lluvia triste... y el canto de los pocos chiapanecas encadenados.

[Con tono reflexivo, casi en susurro]

Narrador: ¿Creían que esto acabaría así? Pues claro que no.

[Con voz firme y reveladora]

Narrador: Acoatl tuvo razón cuando le dijo a su hermano que todos reciben lo que merecen. Porque el traicionero... pagó alto el precio. Fue el último ejecutado.

Efecto sonoro: Viento entre cerros, trueno lejano.

[Con voz del narrador, mística]

Narrador: Entonces, un anciano con apariencia azteca, formado de nubes, gritó en medio de los cerros. Su brazo salió del cerro, tomó el puente... y lo cortó

Cierre de la sala.

Audio.

[Con voz amable y pausada]

Una vez concluido su recorrido por esta sala multisensorial, les pedimos que se dirijan con calma y en orden hacia la salida.

[Pequeña pausa]

Recuerden hacerlo acompañados por sus profesores, familiares o el adulto responsable que los acompaña.

[Con tono entusiasta]

Antes de irse, del lado izquierdo de la salida, encontrarán una mesa con snacks preparados especialmente para ustedes. ¡Un pequeño detalle para cerrar esta experiencia con sabor!

[Con voz cálida y alegre]

Esperamos que hayan disfrutado mucho este viaje sensorial por la historia, y que se lleven con ustedes no solo recuerdos, sino también aprendizajes.

[Con tono de despedida, suave y emotivo]

Gracias por acompañarnos. Esto fue Sensations and History. ¡Hasta pronto, queridos visitantes

Guión específico del cuento:

Inicio

Narrador: Hace muchos años atrás, pero muchos años atrás, había un comandante llamado Acoatl, quien era el líder del pueblo. Todos acudían a él en cualquier momento, para algunos pobladores era una deidad, puesto que los defendía de cualquier enemigo, y curaba sus heridas cuando estaban enfermos.

Narrador: Acoatl viajaba todos los años con ejército al mando, a recorrer las tierras cercanas, conquistó a varias regiones, hasta que un día no puedo hacerlo más....

Narrador: Acoatl era un señor grande de edad que vivía en una casa bajo tierra, y no de piedra en tierra alta como los demás, esto lo hacía para refugiarse de cualquier atacante y planear sus ataques.

Acoatl : había tenido tantas victorias, que creía que la vida de su pueblo estaría tranquila por muchos años más, sin embargo, no contó con la inesperada visita de un enemigo sorpresa.

Narrador:este enemigo se llamaba Bernal Días del Castillo, quien asechaba tierras con pistola en mano y cañones, aterrorizando a todos los pueblos.

Narrador: Acoatl creía que podía vencerlo fácilmente, planeó atacarlos por la espalda, y distraerlos en la ruta que iban, para que no hallaran su pueblo, sin embargo, al enfrentarse a los enemigos, los planes de Acoatl no salieron como esperaba, atacaron a bastantes guerreros de su tribu, que Acoatl decidió retirar a sus guerreros y a recorrer varias regiones para distraerlos.

Narrador: Mientras tanto, Bernal Diaz del castillo llamó al emperador diciendo que habían sido emboscados por un guerrero de rostro misterioso, agil como la noche y feroz como el calor del dia. El emperador que estaba sentado en su trono bebiendo una copa de vino se rio ferozmente y tiró su copa diciendo; ¡ Inutiles!, ¡Buenos para nada!, traiganlo ante mí y ¡corten le la cabeza!.

Narrador: Entonces Bernal Diaz del castillo persiguió varias veces al guerrero Acoatl recorriendo varias ciudades, sin embargo en todas partes salia emboscado.

El rey dijo: ¿Quién es ese dichoso guerrero que se atreve a retarme? ¡YO SOY EL REY! ¡NINGUN INDIO, O INCLUSO SIRVIENTE PUEDE CREERSE MEJOR QUE YO! , exclamó el rey al capitán Bernal Diaz del castillo.

Narrador: Bernal Diaz del castillo, le dijo al rey que el guerrero al que tanto deseaba obtener se llamaba Acoatl.

Bernal: Su majestad, es imposible contener a Acoatl, es el guerrero más oponente, no hay otro sin igual

Rey: ¡A caso estas oponiéndote a mis órdenes!

Bernal: no señor, nunca lo haría.

Narrador: en ese momento Bernal fue en busca de Acoatl, mientras se topó en su camino a un niño pidiendo ayuda que se raspo la rodilla

Nudo

Bernal: Que pasa pequeñín, ¿te encuentras perdido?

Niño: No señor, venia en busca de usted, mi nombre es Coatzin

Coatzin: Venia en busca de usted capitan.

Bernal: ¿De mí?

Coatzin: Si señor

Bernal: ¿Porque?

Coatzin: Porque estoy en contra del capitán Acoatl

Bernal: ¿Quién eres? y ¿porque estas en contra de Acoatl?

Coatzin: Porque han dudado de mis capacidades, aun siendo el menor de los hermanos, me han insultado y encerrado, por eso deseo Venganza.

Bernal: Por supuesto que la tendrás.....

(Sonido de pisadas a lo lejos)

Narrador: Bernal entra en escena en la cima de un cerro alzando una pistola.

Bernal: Dime coatzin..., ¿cómo podremos atacar a tu pueblo?

Coatzin: Ellos no son mi pueblo, ellos tienen una tierra secreta en las orillas del rio Grijalva, ubicado en chiapa, a un costado de Tuxtla Gutiérrez, siempre pasan ahí cada que se acerca el tiempo de cosecha.

Bernal: ¿Cómo podremos saber que eso es cierto?

Coatzin: Tomame a mí de reen, y a cambio de mi vida, te daré mi aluxe, este dije nos protegerá en todo el camino.

Bernal: ¿Ami de que me sirve este tonto dije?, ya tengo el mío, se llama Basajun

Coatzin: De nada te servirá tu dije absurdo en tierras aztecas

Narrador: Bernal junto a su ejército tomaron de reen a Coatzin, cortandole un dedo y se lo mandaron a Acoatl, sabiendo que este los perseguiría en busca de Coatzin

Desenlace

Acoatl: Veo que me has buscado por mucho tiempo... ¿no es así Bernal?

Bernal: ¿Cómo sabes mi nombre?

Acoatl: Mis ojos están en el bosque, y yo soy el bosque mismo, el aire que respiras es mi aliento vivo

Acoatl: Deja ir a mi hermano y te asegurare tu vida, claro, eso por mi parte, pero no hablo en nombre de los que me siguen

Bernal: ¿Para que querria soltarlo? si es el quien te trajo a mí.

Acoatl: ¿Eso es cierto?, ¡responde Coatzin!

Narrador: Coatzin mira con risa maliciosa a Acoatl

Coatzin: Cada uno recibe lo que se merece, ¡me abandonaste!, ¡me traicionaste!, por eso, hoy, tú y tu ejercito pagarán, aqui, frente a frente, mientras los dioses miran como se realizará la masacre de esta triste obra teatral, ¿o quizás feliz?

Acoatl: ¡Traicionero!

Acoatl: mañana, en la cima de este cerro, tú y querido amigo Bernal, se enfrentarán a mí y a mi tribu, y veremos, quien puede perder en esta ocasión

Narrador: Acoatl confió en la palabra de Bernal y Acoatl, sin imaginar, una traición más...

Audio: sonidos de ejercito marchando con bombas, a lo lejos se alzó una bandera de guerra, mientras un caballo se alzaba.

Narrador: Un integrante de la tribu de Acoatl, le avisó a su tribu con tambores de guerra, fue entonces cuando el sonido de guerra de la tribu, se preparaban para la guerra con Bernal, alzando flechas con fuego, mientras las madres cubrían a los niños.

Acoatl: Prepárense, este puede ser el principio del futuro, o el final de sus vidas.

Acoatl: Si hemos de morir, moriremos con dignidad, y si hemos de vivir, viviremos para gobernar y doblegar a todos los traicioneros que osan derribar nuestro gran imperio.

Narrador: y fue entonces, cuando sucedió la guerra, pero algo misterioso sucedió en el cielo, el clima había cambiado, los rayos tocaban la tierra, el cielo parecía enojado, y al caer el ultimo rayo, el ultimo chiapaneca cayó, las mujeres con los niños en brazos se lanzaron desde lo más alto del cerro, y el cielo cesó, dejando una triste lluvia y el canto de los pocos chiapanecas encadenados.

Narrador: ¿Creían que esto acabaría así?, pues claro que no. Acoatl tuvo razón cuando le dijo a su hermano que todos recibían lo que merecían, porque el traicionero, pagó alto el precio, ya que fue el último ejecutado. Fue entonces cuando un anciano con apariencia azteca, formado de nubes gritó en medio de los cerros, saliendo su brazo del cerro, tomó el puente y lo cortó.

Nota: Quizás este apartado suela parecer algo innecesario de repetir, sin embargo lo retomo a manera de especificación diferencial entre obra y estructura escénica.

Lo hago de esta manera para estructurar la división de audio y escena, para guiar la ambientación del lugar y dar una idea de la acomodación de los elementos lúdicos, que aunque no se mencionen específicamente en este apartado, abre paso a la idea de acomodación. Además de ello, hace una idea de los materiales y sonidos para la edición del audio que ira acompañado como parte fundamental de la ambientación.

Por otro lado, igual me sirve como guía para modificar el último guion, que se adaptará a la contextualización escenográfica visual aceptable para los niños.

Guión adaptado:

Inicio

Narrador: hace mucho pero mucho tiempo vivió un líder llamado Acoatl, un guerrero de noble corazón en un pueblo lejano, donde abundaba la paz y tranquilidad.

Narrador: En un día caluroso vio a un muchacho desconocido, llamado Bernal, quien usaba armas extrañas, parecían ser de metal.

Narrador: imponía el poder

Narrador: Acoatl tenía un hermano menor llamado Coatzin, quien siempre se quedaba en casa. Coatzin furioso de las acciones de su hermano que solo buscaba protegerlo, este se reveló contra Acoatl, por celos.

Coatzin: ¡suéltame Acoatl, ¡tú nunca me haces caso!

Acoatl: Coatzin, no pienses eso

Narrador: después de esa discusión, los hermanos tomaron caminos distintos.

Desarrollo

Narrador: Furioso Coatzin se alejó demasiado de su hermano y se marchó en un camino distinto al de Acoatl.

Narrador: Quién diría que el enojo podría cuasar grandes problemas familiares. Pues, mientras Acoatl luchaba en batalla huyendo del ejercito de Bernal. Bernal conquistó a Coatzin ganando su confianza.

Narrador: el enojo de Coatzin fue tanto, que al encontrarse con su hermano, ayudó a Bernal para rodearlos en el sendero del cañón del sumidero

Narrador: Acoatl al ver que su hermano lo traicionó, se arrodillo ante el enemigo y el ejército con él.

Desenlace:

Narrador: un anciano descendió del cañón

Anciano: ¡Basta de guerras! _mencionó

Narrador: el cielo se oscureció descendiendo lluvia y la pelea paró. Coatzin se arrepintió y abrazó a su hermano.

Narrador: después de mucho tiempo, se construyó una ciudad llamada Chiapa de corzo y el pueblo vivió feliz

Tipo de narrativa: narrativa legendaria.

Es decir que realicé una leyenda en forma de cuento infantil, para dar a notar la función de Chiapa de corzo que es el eje central de lo ocurrido en el cañón del sumidero. Con personajes ficticios como mediático para la comunicación infantil y un desarrollo favorable en la contextualización.

Se elaboró de esa forma, para dar a conocer la contextualización de la información de forma más apegada a los elementos de la sala.

3.5 ESTRUCTURA DE ESCENAS, DESARROLLO VISUAL Y ESCENOGRÁFICO

Escena 1:

Narrador: hace mucho pero mucho tiempo vivió un líder llamado Acoatl, un guerrero de noble corazón en un pueblo lejano, donde abundaba la paz y tranquilidad.

Narrador: En un día caluroso vio a un muchacho desconocido, llamado Bernal, quien usaba armas extrañas, parecían ser de metal.

(Saludo Bernal y Acoatl)

Narrador: imponía el poder

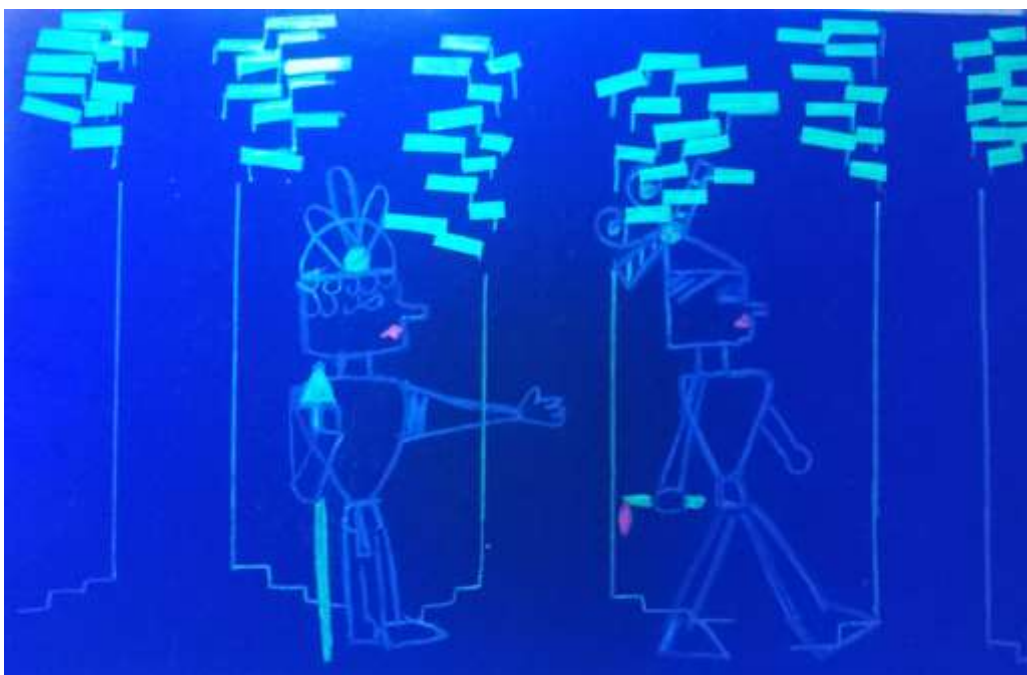
Narrador: Acoatl tenía un hermano menor llamado Coatzin, quien siempre se quedaba en casa. Coatzin furioso de las acciones de su hermano que solo buscaba protegerlo, este se reveló contra Acoatl, por celos.

Coatzin: ¡suéltame Acoatl , ¡tú nunca me haces caso!

Acoatl: Coatzin, no pienses eso

Narrador: después de esa discusión, los hermanos tomaron caminos distintos.

Desarrollo visual:



En esta escena se puede observar la estructura del guión uno donde Acoatl y coatlicue se distancian.

Se realiza en un fondo color negro con los arboles con características geométricas de caligráfica azteca, la cual es el origen matriz de la tribu de los guerreros protagonistas de esta historia.

La escena la sitúo en un ambiente prehispánico.

La razón por que se ve azul en la imagen es debido a que se realizó con colores neón, lo que apertura a que su visibilidad se perciba de color azul.

Escena 2:

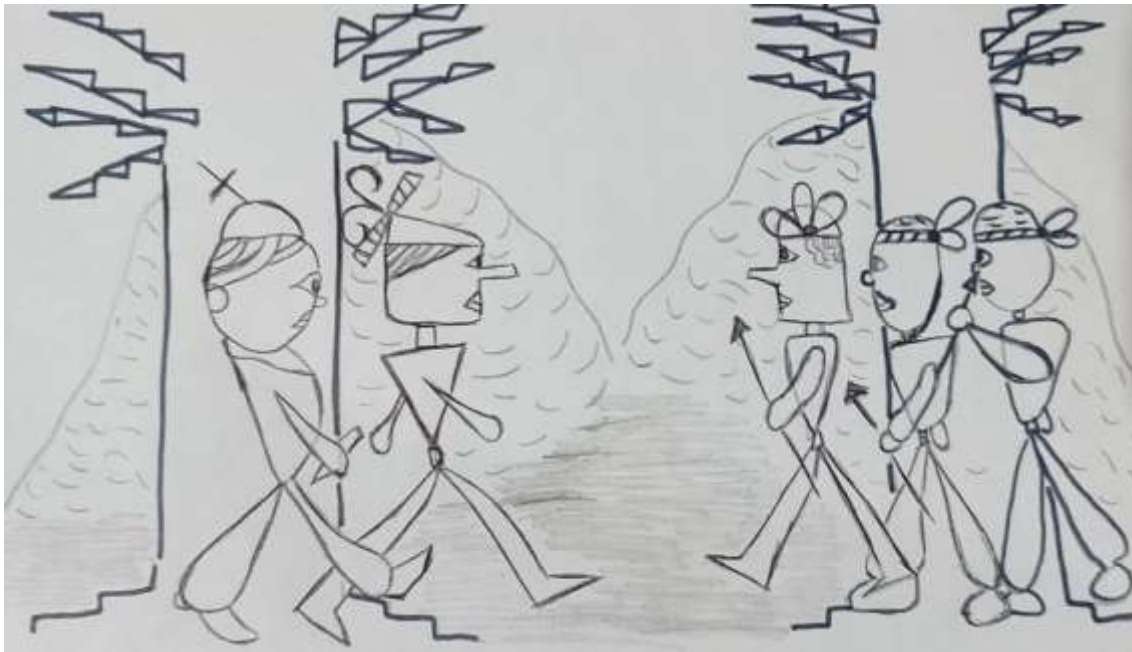
Narrador: Furioso Coatzin se alejó demasiado de su hermano y se marchó en un camino distinto al de Acoatl.

Narrador: Quién diría que el enojo podría causar grandes problemas familiares. Pues, mientras Acoatl luchaba en batalla huyendo del ejército de Bernal. Bernal conquistó a Coatzin ganando su confianza.

Narrador: El enojo de Coatzin fue tanto, que al encontrarse con su hermano, ayudó a Bernal para rodearlos en el sendero del cañón del sumidero

Narrador: Acoatl al ver que su hermano lo traicionó, se arrodillo ante el enemigo y el ejército con él.

Desarrollo visual:



Esta escena igualmente va acompañada de acuerdo a la narrativa del guion número dos, donde se percibe una batalla, que básicamente cuenta la traición de un hermano con otro por lucha de poderes.

Esta escena es situada en el cañón del sumidero, que aunque la historia real fue protagonizada en una parte baja del cañón, yo quise situarla en el puente actual de chiapa-tuxtla, para ubicar mejor el lugar al momento de narrarlo.

Además de ello, esta escena como desarrollo del enlace quise hacerlo en color blanco y negro representando la situación de traición, como un método no verbal de luto.

Adicionalmente los colores en esta escena se usaron estratégicamente como intención para aturdir a mi espectador que son los niños menores de preescolar.

Por otro lado sigo utilizando el patrón geométrico, redactado en la escena 1.

Escena 3:

Narrador: un anciano descendió del cañón

Anciano: ¡Basta de guerros! _mencionó

Narrador: el cielo se oscureció descendiendo lluvia y la pelea paró. Coatzin se arrepintió y abrazó a su hermano.

Narrador: después de mucho tiempo, se construyó una ciudad llamada Chiapa de corzo y el pueblo vivió feliz.

Desarrollo visual



Cuando realice esta imagen del guion, dude un poco en ponerle detalles de cinta de esa manera (muy gruesa). Sin embargo me pareció un buen detalle para esta escena, porque desarrolla justo la intención del guión. Que es la batalla de poderes, del futuro, el dolor, y el pasado. Como una unión atmosférica perfectamente narrada en el guion.

La pila de Chiapa de Corzo algo movida con pedazos cayendo, es una representación perfectamente estructurada de una construcción hecha de destrucción.

El cerro del cañón del sumidero con los pedazos verdes, es una representación de la naturaleza en contra de la masacre de la libertad del pueblo y destrucción ambiental.

Y los elementos en el rio debajo de la pila y el cerro, es una representación del tiempo que se llevó a personas, es decir guerreros, de los cuales sacrificaron su vida y libertad, para la construcción de una nueva era.

El anciano narrado en la historia, es la representación del cambio ocurrido, el dolor y el arrepentimiento, ante tal acto.

Todo esto ocurre en un fondo color negro, con colores neones y luz ultra violeta para llamar la atención del público.

CONCLUSIÓN DE LA PARTE TÉCNICA

Durante este capítulo se usaron elementos relevantes visualmente, como colores neones, color blanco y negro, y tiras neones, acompañados de luz ultra violeta.

Esto se realizó como método estratico visual para una mejor apreciación infantil, desde los elementos mal realizados, hasta los colores.

La estructura de dibujo es arte naif, es decir, esta rama de arte centrada en el tema y no en la forma técnica.

DESARROLLO ESCENOGRÁFICO

El desarrollo de la instalación de sala multisensorial se dividirá por secciones a las cuales titularé Bienvenida, Sala A, intersección A, Sala B, intersección C, Sala C, Despedida.

- La sala "Bienvenida", es donde se les dará indicaciones a los niños y los titulares a cargo, en las indicaciones al ingreso a la sala y una breve síntesis de la importancia de la historia real.
- Sala A, esta sala es la primera escena de la sala donde se ambientará con el guión narrativo y la escena mencionada antes visualmente hablando, con unos juguetes interactivos como parte de la misma escenificación.
- Intersección A, este es un espacio 0, es decir un espacio entre cortinas de la sala A con las cortinas de la sala B, sin audio, y en plena oscuridad, esta sala es estratégica para el recorrido, puesto que es planeada de esta forma como modo de suspenso para no agobiar el pensamiento y guardar la intriga del espectador.
- Sala B, esta sala es la escena 2 de la historia, de igual forma como se visualizó antes, acompañado de juguetes lúdicos y audio.
- Intersección B, esta sala es una sala igual a la sala intersección A, es usada para tener una pausa mental a la narrativa de la sala C.
- Sala C, esta es la sala final de la narrativa de la historia, que es como se visualiza en la escena de guion 3, acompañado del guion verbal o audio, con material lúdico.
- Por ultimo está la sala Despedida, donde esta tendrá golosinas y recuerdos de los personajes de la historia, acompañado de un guía despidiendo por el maravilloso recorrido.

3.6 DISEÑO SONORO Y NARRATIVO

Escena 1: Sala A

Narrador: hace mucho pero mucho tiempo vivió un líder llamado Acoatl, un guerrero de noble corazón en un pueblo lejano, donde abundaba la paz y tranquilidad.

Narrador: En un día caluroso vio a un muchacho desconocido, llamado Bernal, quien usaba armas extrañas, parecían ser de metal.

(Saludo Bernal y Acoatl)

Narrador: imponía el poder

Narrador: Acoatl tenía un hermano menor llamado Coatzin, quien siempre se quedaba en casa. Coatzin furioso de las acciones de su hermano que solo buscaba protegerlo, este se reveló contra Acoatl, por celos.

Coatzin: ¡suéltame Acoatl , ¡tú nunca me haces caso!

Acoatl: Coatzin, no pienses eso

Narrador: después de esa discusión, los hermanos tomaron caminos distintos.

❖ Escena 1: Audio sin voz (ambientación).

Esquema: 1.-sonido del ambiente grabado en el cañón del sumidero, 2.- voz de Bernal y Acoatl, 3.- sonido de armas de metal cayéndose 4.- voz de Acoatl y Coatzin, silencio suspensivo con tambores.

❖ Esquema 2:

En este audio se usará la voz del narrador, a la par de los sonidos mencionados en el esquema 1, acorde al guión de la escena 1, como entrada , desarrollo y desenlace, dando la vibra de tensión , pelea y calma.

Que es justo lo que data en este primer guión.

Es decir que aunque siempre este presente el narrador como director de escena, el audio debe ir a la par ajustado con la voz del narrador para que cobre vida esta sala.

Escena 2: sala B

Narrador: Furioso Coatzin se alejó demasiado de su hermano y se marchó en un camino distinto al de Acoatl.

Narrador: Quién diría que el enojo podría causar grandes problemas familiares. Pues, mientras Acoatl luchaba en batalla huyendo del ejército de Bernal. Bernal conquistó a Coatzin ganando su confianza.

Narrador: El enojo de Coatzin fue tanto, que al encontrarse con su hermano, ayudó a Bernal para rodearlos en el sendero del cañón del sumidero

Narrador: Acoatl al ver que su hermano lo traicionó, se arrodillo ante el enemigo y el ejército con él.

- ❖ Esquema 1: voz de hermanos peleándose, pisadas, llanto, sonido de tambores y espadas con pisadas apresuradas, sonido de risa y palabras de confianza entre Bernal y Coatzin, sonido de pisadas con armas de metal, sonido de alguien llorando.
- ❖ Esquema 2: Algunos sonidos en el guión no están escritos, sin embargo se complementan con el dialogo del guión, al igual que el primer audio, en este se guiará por el dialogo del narrador y la expresión del narrador.

Escena 3: sala C

Narrador: un anciano descendió del cañón

Anciano: ¡Basta de guerros! _mencionó

Narrador: el cielo se oscureció descendiendo lluvia y la pelea paró. Coatzin se arrepintió y abrazó a su hermano.

Narrador: después de mucho tiempo, se construyó una ciudad llamada Chiapa de corzo y el pueblo vivió feliz.

- ❖ **Esquema 1:** sonido de pisadas de lejos a cerca, grito desesperado, sonido de aves illendose al anochecer, sonido de lluvia, lagrimas melancólicas de coatzin y Acoatl, sonido de tambor de carrizo chiapacorseño.
- ❖ **Esquema 2:** El sonido ira a la par del narrador que es quien guía a la historia de acuerdo a la tonalidad de voz del narrador.

Como último punto

La voz del narrador o la narradora debe ser muy expresiva y emotiva, para dar vida a los distintos sentires que desarrollan las tramas de las salas.

3.7 INTERACCIÓN Y EXPERIENCIA LÚDICA

Elementos lúdicos:





Repartición de elementos lúdicos

Las espadas flourecentes iran cerca del suelo y la escena con un cartel que diga que se puede tocar, según la trama de la escena.

Las pelotas azules iran en las salas neones como simulación del rio, y las pelotas blanco y negro iran como simulaión del rio pero de la escena B.

Las cintas verdes y anaranjadas irán como parte de la escenografía, es decir, la cinta verde irá como parte de la escena en el contexto de naturaleza y la cinta naranja, específicamente y única vez en la escena 3 de la sala C.

CONCLUSIONES

Este proyecto está pensado para preservar las lecturas y las leyendas a modo memoria cultural e informativa desde la experiencia-vivencia y conciencia. Así mismo desarrollar el pensamiento crítico y lógico en los infantes, mejorando el desarrollo cultural y fomentar la preserva cultural desde la pedagogía en edades tempranas, considero que es un buen planteamiento académico que ayudarán a las infancias y docentes de futuras generaciones a generar conexiones, mediante el aprendizaje. Así mismo ayuda a facilitar el planteamiento educativo. Además puede ser utilizado incluso como herramienta de diversos aprendizajes.

Con amor y esperanza de la preserva cultural, espero este proyecto sea una gran herramienta docente.

BIBLIOGRAFIA.

De Vos, J. (1994). La batalla del Sumidero. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social

Palmés, S. M. R. (2022). LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA EN EDUCACIÓN INFANTIL. universidad de lengua

Chávez Gómez, J. M. (Ed.). (17 de julio a diciembre 2022). El paisaje sagrado de Chiapa de los Indios visto por Chiapanecas y dominicos en la segunda mitad del Siglo XVI

Setur. (2023). *chiapa de corzo, chiapas* (setur, Ed.).

<https://www.gob.mx/setur/articulos/chiapa-de-corzo-chiapas>

EcuRed. (s/f). *chiapaneco*. <https://www.ecured.cu/Chiapaneco>

Arnheim, R. (1974). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

Caballero Cerdán Coordinadora, L. (2020). Fomento a la lectura en educación preescolar y primaria. Escuela Normal Veracruzana.

Gaiman, N. (2001). *American Gods*. New York: William Morrow.

Howes, D. (2005). *Empire of the senses: The sensual culture reader*. Oxford: Berg Publishers.

Bartolomé, E. (20 Soledad, B. (1999). Ballesteros, soledad, Memoria Humana: investigación y Teoría.

11). Canción con dos niños (El Naranjo, Consejo Nacional para la Cultura y Las Artes, Ed.). Impresora Apolo.

Bartolomé, E. (2011). En la selva de niebla (El Naranjo, Consejo Nacional para la Cultura y Las Artes, Ed.). Impresora Apolo.

Chávez Gómez, J. M. A. (2022). El paisaje sagrado de Chiapa de los Indios visto por los

- Chiapanecas y dominicos en el Siglo XVI. Itinerantes. Revista De Historia Y Religión, 41–67. <https://doi.org/10.53439/revitin.2022.2.03>
- Pérez, D. A. Á. (20 de marzo 2011). La hermenéutica y los métodos de investigación ciencias sociales. Universidad Autónoma de Manizales.
- Escamilla, M. D. (2011). Aplicación básica de los métodos científicos. <https://doi.org/Español> Suárez, R. (2012). Maestría en Historia Moderna y Contemporánea. Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora.
- Coll., a. D. J. (junio2020). EL APRENDIZAJE COOPERATIVO y su valor social. Antecedentes en la historia de la educación argentina desde la colonia hasta fines del siglo XIX.Universidad del Aconcagua, Mendoza, Argentina.
- Universidad de Oviedo, España, vol.4 pág. total-7023
- Photo Booth. (13 de julio 2024). don_cabina. Instagram. https://www.instagram.com/p/C9ZF7TwsuU/?img_index=1&igsh=MWNqNjNnNWM0M3pqZg==
- Playerasneon. (2 de julio 2020). Playerasneon. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CCJMyrMBoxm/?igsh=MmdyMHRjaXdla3hv>
- Álvarez, E. (23 de marzo de 2024). Elivaj. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C43RnkKuMZr/?igsh=MXhyNmdxbnFzMXRzdQ==>
- Revista digital universitaria (Ed.). (3 de mayo-junio 2018). A todas luces, una experiencia unica entre ciencia y arte (Vol. 19, Número 3). universidad.<https://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n3.a6Twtter>
- Barberena, L. M. (2017). el sonido en la narración audio visual (E. de Periodismo yComunicación (EPC), Ed.). Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC).
- Art, C. (s/f). criscoart Breaking Love. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DGf4TX3N8BJ/?igsh=ZHQ2b2phN3lvMmkw>
- Karitolife. (2024, septiembre 19). Castillo del terror, Medellin. Tik tok.<https://www.tiktok.com/@karitolife1/video/7416455519314971910>
- Erabzai. (7 de octubre de 2023). QC Termemilano: spa de tormentas con sala de tormentas
- Milán, Italia . YouTube. <https://youtu.be/QRV5nX34IWg?si=fEjMNI-bTWHrC2uF>

de los Estados Unidos Mexicanos, C. P. (2004). Diario Oficial de la Federación. Secretaría de Educación Pública.

Palabras, P. (2024, agosto 21). Flauta Medieval del Bosque: Melodías para Meditación y Sanación Espiritual. youtube. <https://youtu.be/9V-zG4EaG9M?si=7qAL-hd-BNmbWmhl>

Online, S. (2014, mayo 21). Sonidos de Truenos y Lluvia. youtube. <https://youtu.be/WAEa9-Ajo5Y?si=qIHZCWYYZoqmppPO>

Role, A. (2020, junio 24). Army marching /Ejercito marchando. youtube. https://youtu.be/co_5uEjXMjQ?si=08Aner8Fqm-hz55c

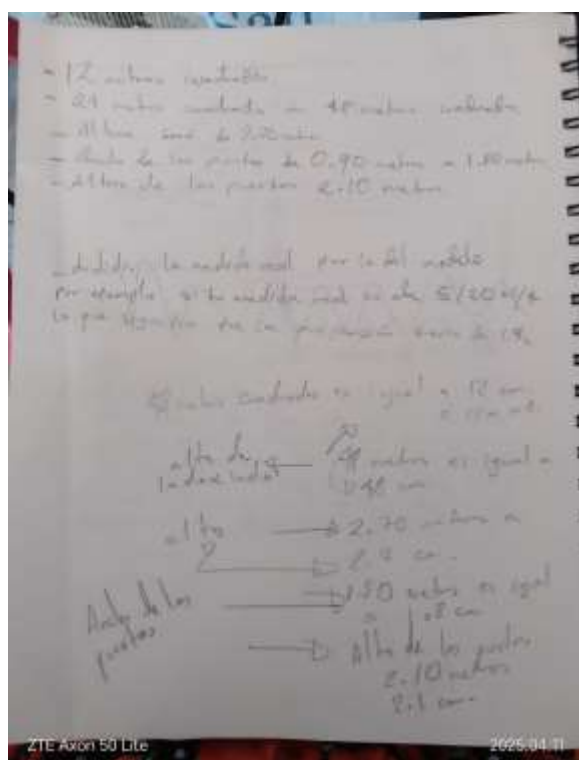
my music is your music. (2021, octubre 29). Efecto de sonido Gritos de guerra. youtube. https://youtu.be/5DkKsAeBwhU?si=_G300dEI-m3Sxlt5

Descansar, M. P. R. (2021, febrero 2). Música medicinal para curar tu alma, mente y cuerpo Flauta indígena y sonidos de la naturaleza. youtube. <https://youtu.be/zOT1mnYbDMQ?si=0omtZjn3PiXPNGpV>

ANEP. (Febrero 2021). *Guía para la Organización de Espacios Educativos*. ANEP.

Anexos

En este apartado coloco un poco de proceso creativo descartado en cuanto a la estructuración escenográfica planteado en el desarrollo del proyecto.







Nada es lo que parece

Escena 1

Narrador: Erase una vez, un niño de año y medio que pasaba por un campo despejado, en la deriva de aquel andar reflexionando su vida, si había un mundo más allá del que conocía, puesto que era el único pequeño colorido, en un pueblito casi invisible, donde ser de varios colores, era mal visto por aquella sociedad de títeres, que lo rodeaba de pensamientos grises.

Narrador: Mientras paseaba, lo apuntaban con las manos en dirección a la cabeza y a su corazón, mientras que el niño se decía a sí mismo:

Niño de anís: Manipulado soy por la sociedad.

Narrador: ¿Quién cuestionar la al color? O a ¿De Veci? O a ¿Van Gogh? de un niño besado en sereñas con color.

Narrador: El niño se topa con una puerta, de aspecto humilde, en ella tenía una imagen, de un perro indomable, con ojos brillantes, tan alto que alcanzaba cada espacio de la puerta.

Narrador: Aunque el pequeño valiente es, abre la puerta con mucha curiosidad.

Narrador: ¡Oh, sorpresa!, no es un sueño, si mucho menos una ilusión, ¿Qué hay dentro?, causa tanta sensación.

Narrador: Una máscara lo espera, por debajo de ella un tapiz, de ¿lana? o de ¿lila?

Narrador: con las bellas flores que hay bordadas en él, un tamar en el hombro lo espera y por fuera, los platos de madera.

Escena 2

Narrador: El niño al ver la mesa puesta, asombrado tiene una respuesta.

Niño de anís: No espero una comida, Ni mucho menos una fiesta de bienvenida.

Narrador: Toma el pequeño un plato, que estaba colocado en la esquina del lugar, de un solo golpe rompe la máscara, esperando ver algo más.

Niño de anís: ¿Qué es esto?, parecen rocas de mar, estas otras se asemejan al diamante, pero estas es su color, trágica son, ¿Qué raro es?



