



SEMILLEROS
CREATIVOS



HISTORIAS
PARA
ARMAR





LA INCREIBLE HISTORIA DE LAS HERMANAS LUNA, ESPERANZA Y CAROLINA.

Semillero Creativo de Grabado y Dibujo en Chihuahua, Chihuahua



Un día como cualquier otro, las hermanas Esperanza, Carolina y Luna decidieron aventurarse en un campamento en la selva. Por la tarde, se adentraron en la exploración, alejándose muchos metros del campamento. Fue entonces cuando se percataron de que estaban perdidas y no tenían idea de cómo regresar, ya que habían extraviado por completo el rastro del camino. Continuaron caminando, pero cuanto más avanzaban, más se adentraban en la selva. La oscuridad de la noche llegó, envolviéndolas mientras intentaban encontrar el camino de regreso.



Mientras buscaban desesperadamente el camino de regreso, vieron a lo lejos un campamento. Preocupadas por conseguir ayuda, se fueron corriendo hacia el lugar, pero descubrieron que no era un campamento, sino más bien una especie de ciudad abandonada, unas ruinas.

Exhaustas, Luna, la hermana mayor, decidió subir a lo alto de una pirámide cercana. Les pidió a sus hermanas que se quedaran abajo para evitar cualquier posible accidente y subió para intentar obtener señal en su teléfono pero este se apagó.

Al volver junto a sus hermanas, notó un trompo de madera abandonado en la escalera de la pirámide y lo pateó, pensando, que hace este viejo trompo de madera en medio de la nada. En ese preciso instante, el trompo, ofendido y lleno de furia, cobró vida y comenzó a crecer de manera descontrolada. El trompo enfadado comenzó a girar cada vez más rápido, y aunque las hermanas intentaban huir, el viento generado por los giros del trompo les impedía avanzar.



A pesar de todos los esfuerzos por abandonar aquel lugar y la desesperación causada por la intensa tormenta, las hermanas decidieron lanzar piedras al trompo con la esperanza de que dejara de girar. En uno de esos intentos, una roca impactó con fuerza en el punto central donde se enrollaba la cuerda, generando una grieta enorme que detuvo el trompo de inmediato.

Aprovechando el momento, las hermanas lograron liberarse de entre las ruinas. Mientras corrían en la oscuridad, se percataron de una luz inusual que iluminaba parte del sendero. Deteniéndose, observaron que dicha luz emanaba de la recién formada grieta en el trompo. Impulsadas por la curiosidad, se acercaron, y de repente, de la luminiscencia surgió un pequeño quetzal.

Las hermanas quedaron asombradas al presenciar este acontecimiento. El quetzal, alzando el vuelo, les expresó su gratitud: "Muchas gracias por liberarme de este juguete de madera. Soy el espíritu de esta jungla; cuando era más joven, utilizaron la madera del árbol que era mi hogar para hacer este trompo, y quedé atrapado. Agradezco profundamente

que me hayan salvado. Ahora, volveré a ser un espíritu libre".
El ave se elevó hacia el cielo, señalando a las hermanas el camino de regreso al campamento. Al llegar, no podían creer lo que habían presenciado. Ese día, a lo lejos, resonaba el canto del quetzal, y las hermanas, llenas de alegría, sonrieron.



LAS AVENTURAS DE ANDROTTO Y FAUSTO EL PERRO.

Semillero Creativo de Cinematografía en Chapultepec, Ciudad de México



Había una vez un pequeño niño llamado Androtto el cual le encantaba caminar y ver a la gente pasar, cuando creció se dio cuenta que su mejor amigo era Fausto un perrito salchicha el cual nunca lo dejaba solo y siempre lo andaba siguiendo.

Un día que estaba muy fresquito, Androtto decidió salir a jugar con Fausto el perro y su trompo al parque mas cercano que tenían de su casa.

Así que una vez que Androtto terminó su tarea y su mamá lo dejó ir al parque, se pusieron a caminar y a explorar hasta que se cansaron y decidieron sentarse en una banca que estaba vacía.

Ahí Androtto decidió sacar su trompo para jugar un ratito con el en lo que Fausto su perrito descansaba y tomaba un poco de agüita y sol.

Androtto estaba muy concentrado y feliz porque estaba practicando unos nuevos trucos que su papá le había enseñado con el trompo.



Derrepente vio a un niño pasar llorando junto a su mamá y la mamá del niño le dijo que tuviera cuidado ya que alguien había robado el trompo del niño.

Androto no quería que nadie le robara su trompo, así que despertó a Fausto para regresar a su casa y ahí seguir jugando con su trompo sin que nadie pudiera robarselo

Androtto y Fausto caminaron por el parque y escuchaban derrepente algunos ruidos extraños a los cuales casi no les pusieron atención hasta que cada vez se escuchaban mas cerca.

Derrepente Fausto empezó a ladrar para que eso que los estaba siguiendo se asustara. Hasta que Androtto pregunto ¿Quién esta ahí? Pero los ruidos dejaron de escucharse. Asi que siguieron caminando lo mas rápido posible.

Por caminar tan rápido Androtto no se fijo que sus agujetas de sus tenis estaban desamarradas y se tropezó, callendose él y su trompo salio de su bolsillo rodando por el parque.





Entonces algo inesperado ocurre mientras Androtto se amarraba la agujetas y se recuperaba de su caída, Fausto empezó a correr para agarrar el trompo que se había ido girando un poco lejos de ellos.

Y entonces de la nada de un árbol bajo un cacomixtle, Fausto empezó a ladrar para asustarlo un poco pero el cacomixtle se empezó a acercar a el trompo y Fausto por mas que corrió lo mas rápido que pudo no logro alcanzarlo así que el Cacomixtle se llevo el tomo el trompo y se lo llevo con él.

Androtto al darse cuenta de todo lo que estaba pasando trato de gritarle a los demás que estaban en el parque para que lo ayudaran a recuperar su trompo pero nadie le hizo caso.

Androtto se puso a llorar junto con Fausto porque había perdido su trompo que además era muy importante para el porque su papá se lo había regalado en su cumpleaños.

Entonces llego su mamá y le grito: ¿Andy que paso, hijo? Porque estas

llorando porque lloras. Su mamá lo abrazó y lo consoló hasta que Androtto pudo hablar y le platicó a su mamá lo que había pasado. Su mamá le dijo que todo estaría bien que se tranquilizara y que mejor fueran a la casa a comer algo.

Ya estando en su casa más tranquilo Androtto le dijo a Fausto que si lo acompañaba al parque nuevamente para dar con el cacomixtle que le había robado su trompo e ideó una manera de hacerse una capa para él y para Fausto.

Androtto y Fausto decidieron esperar a que oscureciera para que sus papás no se dieran cuenta que irían al parque de nuevo, además ellos creían que sería más fácil dar con la casa del cacomixtle.

Androtto había buscado en internet que los cacomixtles les gustaban las tunas así que decidió llevarle algunas tunas para convencerlo de que le devolviera su trompo.

Una vez que todos en su casa estaban dormidos Androtto y Fausto salieron rumbo al parque para ir a buscar al cacomixtle.



Después de caminar unos cuantos minutos Androtto y Fausto llegaron al parque así que fausto empezó a ladrar llamando al cacomixtle y Androtto empezó a gritarle al cacomixtle que por favor le regresara su trompo que era muy importante para el y así pasaron un buen rato buscando al cacomixtle por todo el parque entre los árboles y no lo encontraban. Así que Androtto se sentó un poco triste y cansado en la banca del parque junto con Fausto, después de estar sin hacer nada un rato y dispuestos a regresar a la casa escucharon un ruido extraño en el árbol, así que rápidamente Androtto se levanto y dijo con un poco de miedo, ¿eres tu cacomixtle? Y nadie respondió así que Androtto decidió sacar las tunas que había llevado en un tupper y las puso en la banca y fue entonces que unos ojos grandotes se asomaron del árbol y el cacomixtle al fin decidió bajar de su escondite.

Androtto y Fausto se voltearon a ver sorprendidos, al fin tenían al cacomixtle frente a ellos ahora solo faltaba recuperar el trompo, así que Androtto se agachó y le ofreció las tunas, el cacomixtle tomó una y mientras se la comía Androtto le trató de explicar por medio de señas y

ruidos lo del trompo y le pidió que se lo devolviera.

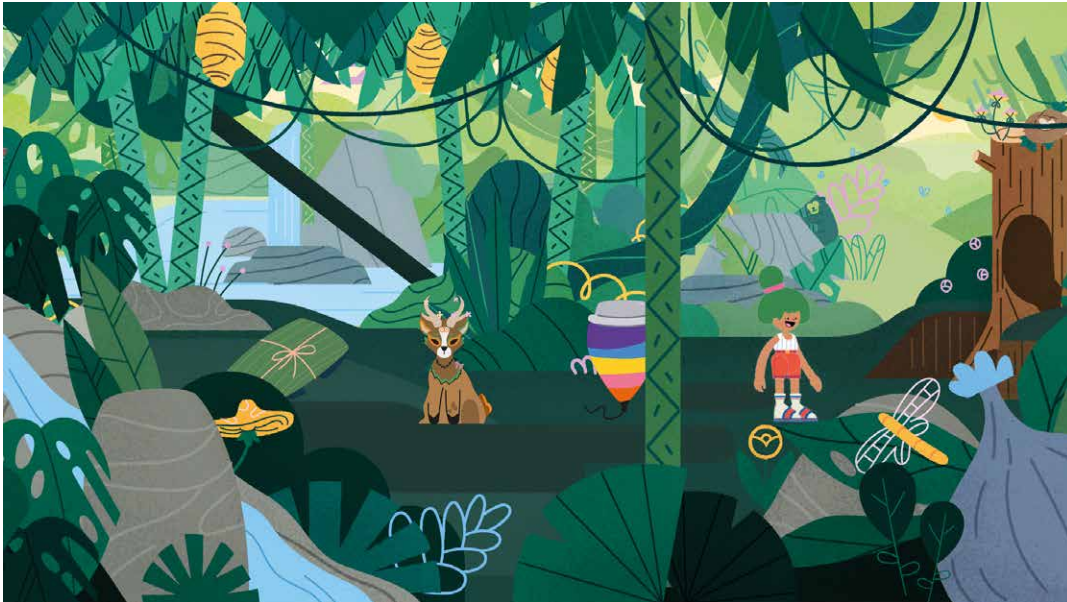
Una vez que el Cacomixtle terminó la primer tuna subió rápido al árbol y bajo con el varios trompos que había estado quitando de otros niños. Androtto y Fausto se sorprendieron mucho porque eran muchos los trompos que tenía así que Androtto le hizo saber que podía quedarse con todas las tunas y que el se llevaría todos los trompos para regresarlos a sus dueños.

Desde entonces Androtto y Fausto cuando van al parque llevan consigo algunas tunas para alimentar al cacomixtle y así se volvieron amigos todos.



TAMAL, VENADO, TROMPO Y ROMINA

Semillero Creativo de Cartonería en Chocholá, Yucatán



Había una vez un venado muy bonito que se llamaba Francis que era muy feliz en el bosque, de repente una vez encontró un Tamal mágico, que era grande, que no le gustaba que lo coman y de repente llegó una niña muy bonita jugando trompo el venado la iba a atacarla por que no le gustaban los humanos el Tamalito mágico se puso enfrente y le dijo que no todos los humanos eran malos y la humana que se llamaba Romina se fue a esconder y se le cayó el trompo y el venado lentamente se acercó y le dió el trompo, Romina penso que le iba a atacar pero no le ataco Francis le pregunto si querias ser su amiga y Romina le dijo que si y todos se hicieron amigos ,de repente se nubló el cielo y empezó la lluvia y estaban corriendo por todo el bosque para que no les de la lluvia. entonces empezo a caer truenos y los animales se escondian mas rapido para que no les de la lluvia y Francis como era muy inteligente le dijo al tamalito mágico que viajen a otro mundo.



Cuando llegaron a otro mundo ,Romina empezo a llorar por que se callo,y el tamalito magico la ayudo por que podia curar, y de repente el trompo cobro vida y Romina se asusto por que cobro vida cuando de repente empezaron a desaparecer uno y otro y volvieron al mundo real



Finalmente despues de todas sus aventuras tuvieron que terminar porque no era de verdad ya que como el Tamalito mágico era mágico hizo una ilusión para no sentirse solo, así que cuando se despertó se lo iba a comer Romina.



SOFIA LA NIÑA QUE PICA EL ALACRAN

Semillero Creativo de Cartonería en Chocholá, Yucatán



UN DIA SOFIA LLEGABA DE LA ESCUELA Y SE ENCUENTRÓ A SU ZUZUKI EL CAMALEON JUGANDO EN ES SUELO CON UN ALACRAN.

PRIMERO SE ASUSTO POR QUE PENSO QUE EL ALACRAN LO PICARIA, PERO EN REALIDAD ESTABAN JUGANDO UN TROMPO DE MADERA MUY COLORIDO. MIENTRAS EL TROMPO GIRABA A TODA VELOCIDAD, EL ALACRAN APOSTABA QUE EL TROMPO SE DETENDRIA EN 5 MINUTOS Y EL CAMALEON ASEGURABA QUE SE DETENDRIA EN 2 MINUTOS.

SOFIA ENPESO A GRITAR DE ASUSTO AL DESCUBRIR QUE LOS ANIMALES ESTABAN HABLANDO Y ELLA LO ENTENDIA, EL ALACRAN CUANDO SE PERCATO DE LA PRESENCIA DE SOFIA Y QUE LOS HABIAN DESCUBIERTO HABLANDO, SE ASUSTO Y LA PICO.

DE PRONTO EL CUERPO DE SOFIA EMPEZÓ A ENTUMIRSE Y SU CABEZA LE EMPEZO A GIRAR (SE MAREO).



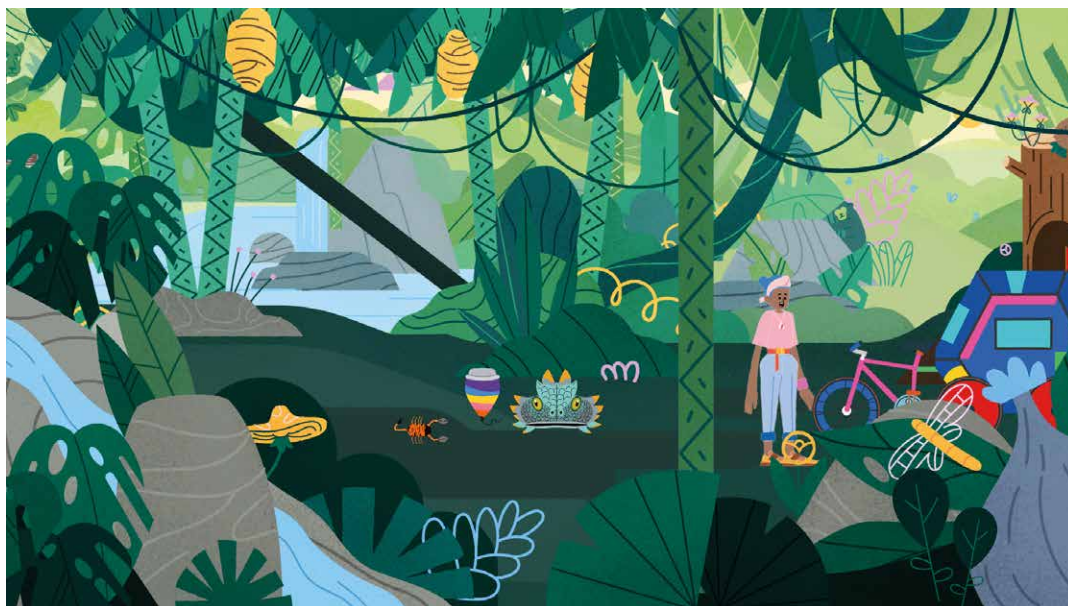
EL ZUZUKI EL CAMALEON SE ASUTO DE VER A SOFIA EN EL SUELO QUE EMPEZO A LLORAR Y LE DIJO ERES BIEN VENENOSO ALACRAN, HAZ LASTIMADO A SOFI.

PERO VENENIN RESPONDIÓ QUE NO FUE SU INTENCIÓN, QUE LA LASTIMO SIN QUERER, PUES SOFIA LE PISO SU COLITA Y SIN QUERER LE INYECTO SU VENENO.

PERO LE DIJO QUE NO SE ASUSTE, QUE LA ABUELA SANCHEZ TENIA UNA POSIMA QUE LE HARIA SENTIR BIEN, SOLO HABRIA QUE BUSCARLO EN LA CASA.

ZUZUKI NO SABIA QUE HACER Y DE PRONTO FRENTE A EL APARECIO LA POSIMA

ENTONCES LE DIERON DE BEBER LA POSIMA A SOFIA Y ALGO INESPERADO SUCEDIO, SOFI EMPEZO A MOVER SUS DEDOS Y SU CUERPO.



AUNQUE SOFI SABIA QUE SUS SUEÑOS DE ZUZUKI ERA CONOCER LAS AMAZONAS, NO PODIA CUMPLIRLE EL DESEO DE LLEVARLO TAN LEJOS, PERO LE PROMETIO QUE CADA QUE VALL AL BOSQUE EN TRICIMOTO LOS LLEVARIA A PASEAR.

ASI MIENTRAS ELLA PINTA, ZUZUKI Y VENENIS JUEGAN CON EL TROMPO DE SU HERMANITO

CADA QUE SALIAN DE CASA SOFI LES DECIA A ZUZUKI Y A VENEN QUE PROMETAN PORTARSE BIEN Y NO ALEJARSE POR QUE PODRIAN PERDERSE, SIN EMBARGO, CADA QUE ZUZUKI, VENENIN Y SOFI VAN AL BOSQUE VIVEN NUEVAS AVENTURAS.

CONTINUARA...

TROMPO 2.0

Semillero Creativo de Tecnologías Creativas
en Chapultepec, Miguel Hidalgo, Ciudad de México



Un día como cualquier otro Andrea se encontraba en su cuarto jugando “fortnite” en su tableta, a ella le gustaba pasar mucho tiempo jugando en línea. Por un momento, mientras esperaba un nuevo “combate”, recordó que una vez su mamá le dijo preocupada que se “enajenaba” en esa pantalla, pero como ella no entendía bien esa palabra no le daba mucha importancia, al llegar un nuevo jugador, esa idea se fue de su mente. De repente el wifi se murió y Andrea gritó gruñona de coraje... “Noooo”.



Entonces, recordó que en la vieja casa de su abuela había internet, así que decidió caminar hacia allá y conectarse ahí para seguir jugando. Entró a la casa con sus llaves, su abuela no estaba a la vista, de puntitas comenzó a buscar el módem para copiar la contraseña, mientras lo hacía, tropezó y se encontró con un objeto de madera colorido que no había visto antes, lo observó y se preguntó curiosa “¿Para qué será está punta? ¿Por qué tiene una cuerda? En ese momento, su abuela apareció, le dio gusto la visita de su nieta, pero ella ni siquiera la saludó, enseguida preguntó “¿Qué es esto abue?”, le explicó que era un trompo, enredando la cuerda y arrojándolo al aire le mostró cómo se jugaba, aunque a Andrea le llamó la atención ver girar esos colores, recordó por qué estaba ahí y le pidió la clave del wifi.



La abuela la invitó a que aventará el trompo, enseñándole cómo, pero ella sólo quería internet y no mostró interés en aprender, así que astutamente la retó a hacer un truco y sólo si lo lograba le daría la clave. Finalmente, después de varios intentos Andrea comenzó a dominar el extraño objeto de madera olvidándose por completo del wifi y la tableta. Andrea a veces sigue jugando en línea, pero ya no le gusta como antes, ahora ella y su abuela pasan más tiempo juntas, varios días por semana se divierten jugando al trompo e inventando trucos nuevos, su favorito es uno que llamaron Trompo 2.0.



ESTOS SON LOS PERSONAJES DE MI HISTORIA

TROMPO 2.0

Estas fichas contienen todas las características que creaste para tus personajes. ¡Cada una de ellas hace que sean especiales e irrepetibles!



ANDREA
8 años años



¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA HACER?

Estar con su tableta, jugar videojuegos en línea, navegar en Internet.



¿QUÉ ES LO QUE MENOS LE GUSTA HACER?

Interactuar con los demás, convivir, salir de su casa.



OTRAS CARACTERÍSTICAS

No ríe mucho, le gustaría jugar con alguien más pero no se atreve a intentarlo.



ABUELA

60 años años



¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA HACER?

Leer cuentos, coleccionar juguetes de madera.



¿QUÉ ES LO QUE MENOS LE GUSTA HACER?

Ver a su nieta en una pantalla aislada de los demás.



OTRAS CARACTERÍSTICAS





TABLETA
años



¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA HACER?



¿QUÉ ES LO QUE MENOS LE GUSTA HACER?



OTRAS CARACTERÍSTICAS





TROMPO
años



¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA HACER?



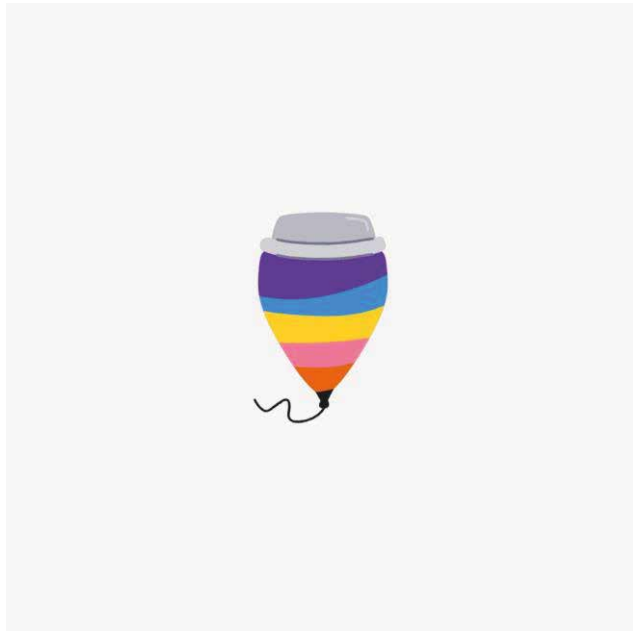
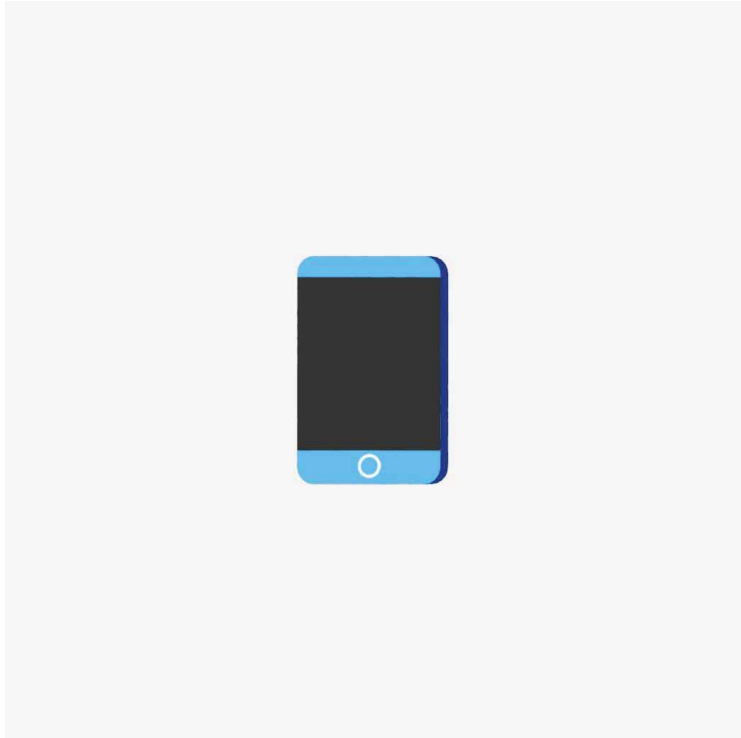
¿QUÉ ES LO QUE MENOS LE GUSTA HACER?



OTRAS CARACTERÍSTICAS











UNA PAREJA MUY MOVIDA Y MARAVILLOSA

Semillero Creativo de Dibujo, Pintura y Modelado en Ometepec, Guerrero



Érase una vez, en el cajón de los juguetes un trompo colorido que bailaba muy animado haciendo brillar sus colores como el arcoiris. Era muy popular entre los juguetes y en las fiestas que hacían él era el que abría la pista de baile.

Un día vio llegar a una pelota de goma, muy lustrosa y de colores igual que él.



El trompo se enamoró perdidamente de la pelota, fue amor a primera vista y se propuso ganar su corazón.
Desde ese día trabajó mucho, la visitaba y jugaban. Le gustaba ver la agilidad de la pelota al rebotar, ella muy fuerte para saltar así de alto por lo que que siempre le echaba porras.
Un día se decidió y la pidió en matrimonio. A ella le parecía un trompo super movido y encantador así que escuchó atenta sus palabras:



Mi pelotita, tu rebotas y yo bailo ¡juntos haremos una pareja muy movida y maravillosa!

Ella se río, lo amaba, no pudo evitar contestar que sí.

El dueño de los juguetes, el cajón y todos los demás juguetes celebraron con gran entusiasmo la boda.



CALAVERITA TRAVIESA

Creadores: Ade, Joshi, Eli, Joshua. Escritor: Marco
Semillero Creativo de Teatro en Atlixco, Puebla

Había una vez una calavera de azúcar que estaba jugado con sus amigos en un parque, esta una calaverita muy traviesa.

un día fue a un callejón donde alguien le vendió una caja mágica. Llegó a su casa y por curiosidad abrió la caja y de repente como por arte de magia se abrió u portal al cual entró y cayó en un gran puesto de un vendedor que vendía ¡Calaveritas de azúcar!.

Una señora compró justo esa calaverita de azúcar para su esposo, el cual murió por un accidente automovilístico.

Un día es etapa paseando por su casa tranquilamente y un niño estaba jugando con su trompo el cual cuando salió girando con fuerza y casi le pega a la calaverita, el niño al darse cuenta de esto detuvo al trompo. El niño era nieto de la señora y agarró la calaverita y la puso de vuelta a la ofrenda junto con el trompo. En la noche bajó de la ofrenda y se puso a pasear por la casa, vió que la puerta estaba abierta así que salió de la casa y vió en el patio una gota de agua y ¡empezó a llover!

De pronto apareció una hermosa ave que bajó de un árbol y vió a lo lejos a la pobre calaverita mojándose ya que empezó a llover, y el Quetzal al ver eso sintió lastima por la calaverita porque se estaba derritiendo y se la llevó con el y lo llevó a su casa.

FIN





CUANDO LA NEBLINA BAJA

Semillero Creativo de Teatro en Huitzilac, Morelos

Hace muchos años en el poblado de Huitzilac en un día cualquiera, lluvioso y entre nieblas, se encontraba Pepe, hijo de Don Pepe el leñador, estaba tan aburrido que decidió hacer algo para sentir un poco de diversión, con mucha cautela salió de su casa sin que nadie lo viera y comenzó a caminar, explorando por las calles de Huitzilac se encontró con un trompo el cual tenía muchos colores que le llamaron tanto la atención que miró hacia los lados y lo guardó, casi sin darse cuenta llegó al CBTA #154 y recordó la historia que tantas veces la gente del pueblo solía contar, la cual decía que en esa escuela, bajo las profundidades, existe una ciudad perdida, que solo puede verse cuando la neblina baja; así que decidió que quería comprobar con sus propios ojos tal historia; al darse cuenta que no podía entrar por la puerta principal porque podría ser atrapado y además las puertas estaban cerradas, astutamente buscó el lugar perfecto para saltarse la barda y así lograr entrar. Al caer al otro lado y levantar la cara. Se encontró con una calavera de azúcar que parecía no ser mala, pues tenía muchos colores.

Calavera: Hola Pepe, soy Huitzzi,quieres jugar?

Pepe no tuvo miedo de acercarse, así que le extendió la mano a la calavera y caminó con ella, de pronto un agujero apareció entre los árboles, dejando ver una ciudad, la calavera mandó a Pepe adelante, pero en cuanto él entró se dio cuenta que ella ya no estaba, de pronto en los cielos, un colibrí se encontraba volando y aterrizó en los hombros de Pepe.

Colibrí: Pepe no tengas miedo, soy yo Huitzzi.

Pepe: ¿por qué eres un colibrí ahora?

Colibrí: porque yo puedo ser todo lo que tú imaginas en este lugar, no hay límite para tu creatividad, eres libre de ser quien quieras y de imaginar lo que ves a tu alrededor. Pepe estaba muy confundido. Su corazón comenzó a acelerarse y pensó en su familia, en mamá y papá; sintió miedo y comenzó a llorar.

Pepe: tengo miedo, quiero irme a mi casa, ayúdame a encontrar la salida. No quiero estar aquí.

Huitzzi: para encontrar la salida tendrás que reparar el daño que tu padre Pepe leñador ha hecho al pueblo de Huitzilac.

Pepe: Pero, ¿qué ha hecho mi padre?

Huitzzi:Ven, te mostraré....

Huitzzi le guió el camino dentro de la ciudad perdida, mientras caminaban Pepe podía ver árboles gigantescos, animales, gente





muy feliz y en armonía. Llegaron a un sitio que parecía todo lo contrario a lo que había visto momentos antes, un sitio desolado, sin vida, y muchos troncos, árboles tristes, regados por el pasto, regresando a la tierra, pero de una forma cruel.

Pepe: ¿qué es este lugar?

Huitzzi : Mira Pepe este lugar es un reflejo de lo que sucede allá afuera, todo el daño que causan a la naturaleza se ve reflejado también en nuestro mundo, en la eterna ciudad perdida, es por eso que te guié hasta este camino, para que me ayudes a reparar y aprendas a cuidar de la naturaleza. En esta ciudad perdida, existe una cazuela que tiene todo el amor y las buenas acciones que hemos recolectado durante estos años de la gente que ha venido a visitarla ciudad perdida del CBTA .

Pepe: pero por qué hemos hecho esto y yo no entiendo qué hago aquí.

Huitzzi : Pepe yo quiero que me ayudes porque tu padre Pepe leñador quiere cambiar sus acciones, pero tiene mucho miedo. Tú lo ayudarás cambiar a Huitzilac, necesitamos encontrar la semilla de la razón y del amor.

Pepe: Yo si quiero ayudar a mi papá y a todo Huitzilac, vamos a buscar esa cazuela Huitzzi ... pero antes quiero ayudar a estos árboles.

Pepe se puso a buscar entre los árboles mientras Huitzzi lo observaba, de pronto encontró entre las ramas una bellota gigante, le dio tanta curiosidad que se emocionó tanto que rodó de sus manos y al caer se partió a la mitad, dejando descubrir que dentro tenía la gran cazuela.

Pepe: Mira Huitzzi, encontré la cazuela que tiene la semilla de la razón y del amor. Y ahora, ¿qué hacemos?


Huitzzi: Es momento de que lleves esta cazuela y la compartas con tu papá, ahí viene todo lo que necesitan para cambiar a Huitzilac. Úsala con mucho cuidado y no olvides que la ciudad perdida es reflejo de todo lo que pasa allá afuera.

Pepe: Lo voy a hacer, ayudaré a mi papá y ya no tendrá miedo de ayudar. Gracias Huitzzi. En ese momento Huitzzi extendió sus alas y voló tan alto que se transformó en un hermoso árbol y lleno de flores.



TROMPO MÁGICO


Semillero Creativo de Fotografía en Jiquilpan, Michoacán



Un día como cualquier otro, un grupo de amigos regresaban de la escuela. Les gustaba imaginar historias de una casa abandonada que siempre veían cuando pasaban, de pronto se abrió la puerta y los más pequeños decidieron entrar corriendo, la hermana mayor les decía vámonos ya porque nos van a regañar. Cuando tropezó con un brillante trompo que al bailar de su punta salían líneas como si fuera un lápiz mágico y comenzó a escribir en las paredes, ¿Por qué me pisas? y le contestaron fue un accidente, y ¿quién eres? le preguntaron, y comenzó a dibujar su historia. Todos sus dibujos eran tristes y le preguntaron por que estaba triste? A lo que el contesto Porque se sentía muy solo, así que decidió irse con ellos con la condición de que lo usen un niño diferente cada día.

Comenzaron a dibujar con el trompo mágico y su entorno cambió volviendo real cada dibujo, haciendo un mundo mágico donde las nieves eran enormes, todos reían, saltaban y jugaban, se divertían. Acabó el día y todos querían llevarse el trompo, comenzaron a discutir y pelear. Pero el trompo escribió que si no se calmaban iba a desaparecer el mundo mágico.

Los niños preguntaron porque desapareciste nuestro mundo?, a lo que el respondió porque estaban peleando y gritando y los niños que pelean no merecen tener mi magia. Hagan las pases y todo volverá, así que Erick, Elizabeth y Maia se miraron por un rato y decidieron darse un abrazo, ponerse a jugar y olvidaron por un rato al lápiz mágico. Cuando quisieron dibujar regresaron por él y prometieron no pelear nunca más. Creando historias con su imaginación y mundos mágicos para siempre.





PRODUCCIONES ARTÍSTICAS Y DIGITALES





Semillero Creativo de Fotografía en Jiquilpan, Michoacán

El trompo mágico



Comenzó siendo un trozo de madera que caminaba solo por el bosque

tomando la forma de un trompo colorido cuando de repente llega



un día llegó a la ciudad y accidentalmente cayó en un torno



un niño y se pone a jugar y fin.



Cam. 14:10

Escaneado con CamScanner



Semillero Creativo de Fotografía en Jiquilpan, Michoacán

Habia una vez un trompo majico y le encanta dibujar y no podia dibujar y se lecdita mucho dibujar asi que setia muy mal y de jo de di- dia noche dia noche y asi todos los dias



Aora el trompo no podia mas y iba a explotar asta que explota



y explota y sciso otrabes trompo pero aora tenia ojos dibujado y dibujaron todas de vito



Maria Luisa 11
Escaneado con CamScanner



PANCHITO&LILITH

Semillero Cerro del Marqués, Puebla



Panchito & Lilith

Este material fue realizado por los
Semilleros Creativos del país,
pertenecientes al programa
Cultura Comunitaria.

