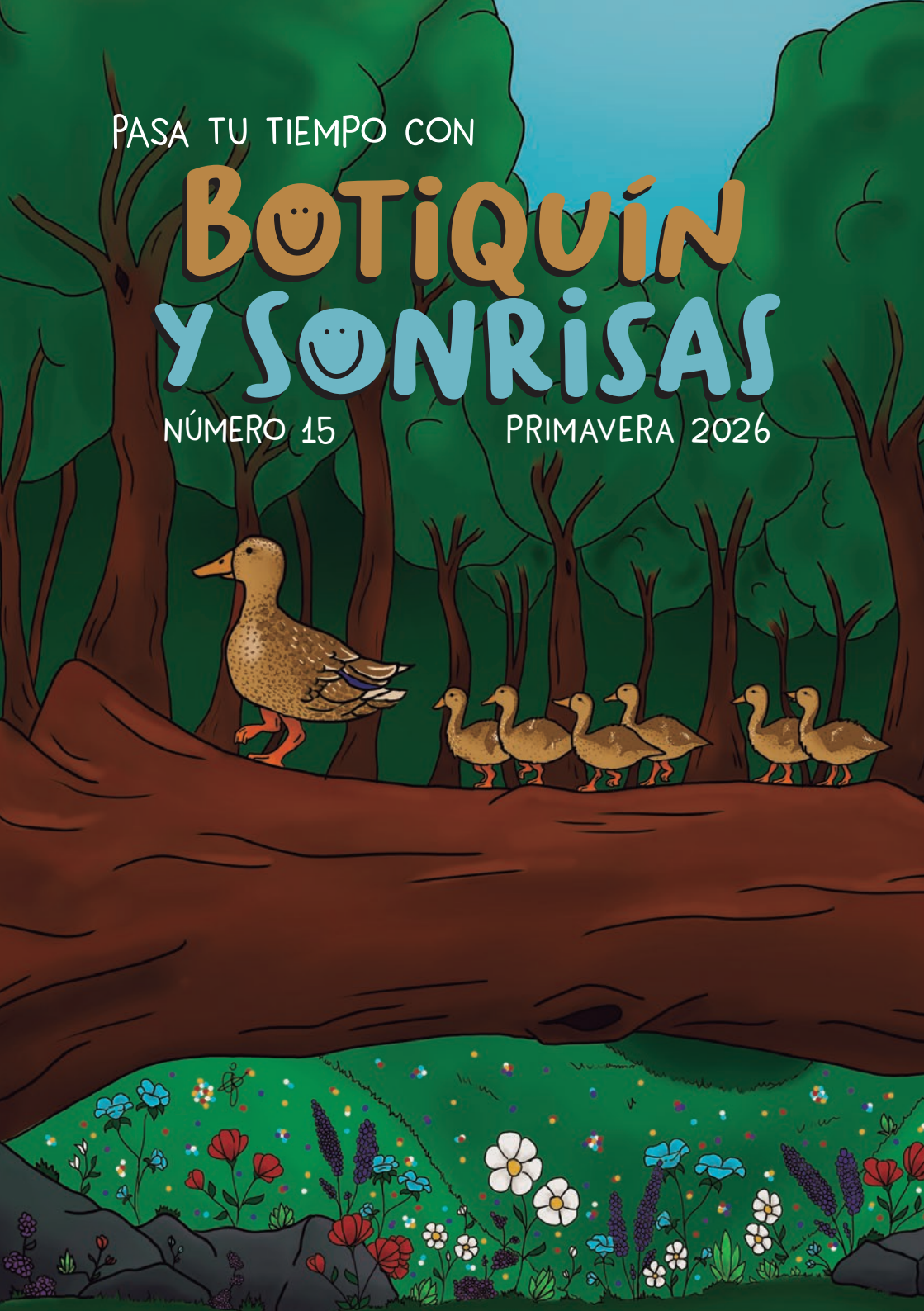


PASA TU TIEMPO CON

BOTIQUÍN Y SONRISAS

NÚMERO 15

PRIMAVERA 2026





Llegamos a la primavera celebrando el 17 de marzo el Día del Cómic. Pero ¿sabes qué es? El cómic (tebeo o historieta) es una forma muy especial de contar historias. Usa palabras escritas junto a dibujos para narrar las aventuras de los personajes. Aunque hay cuentos que también usan textos e ilustraciones, el cómic se diferencia en que las imágenes y las palabras no se pueden entender por separado, solo tienen sentido si se «leen» juntas. Así, podemos entender lo que pasa, cómo se sienten los personajes y dónde ocurre la acción. Otra característica importante del cómic es que los lectores son los que deciden a qué velocidad avanza la historia y el tiempo que pasan viendo cada detalle.

Un cómic se divide en páginas y la acción se organiza en viñetas, que son los recuadros donde aparece cada escena. Las viñetas, en nuestra parte del mundo, se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo, y su tamaño o forma puede cambiar para mostrar si algo ocurre muy rápido o muy despacio, o si es importante. Una viñeta grande puede indicar un momento relevante, mientras que varias viñetas pequeñas seguidas pueden mostrar una acción que sucede rápido.

Los textos aparecen dentro de bocadillos. Si son redondos sirven para hablar y si tienen forma de nube se usan para los pensamientos. También existen palabras especiales llamadas onomatopeyas, como «¡BOOM!», «¡CRASH!» o «¡ZAS!», que representan los sonidos de las acciones y están dibujadas con letras grandes y llamativas.

Todos estos elementos forman parte de lo que conocemos como lenguaje del cómic.

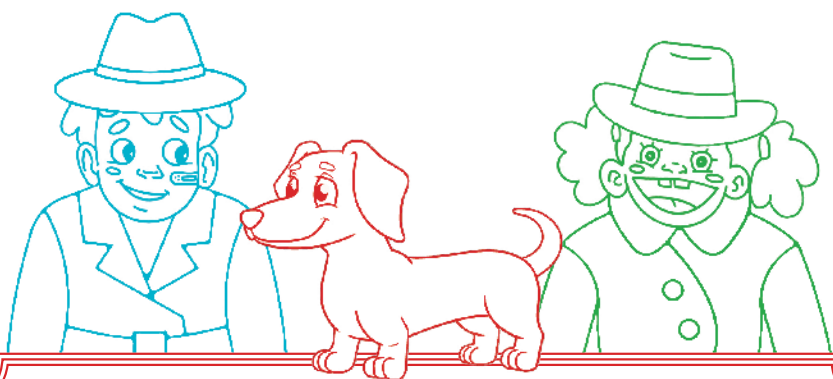
Esta forma de narrar apareció hace mucho tiempo, cuando las personas empezamos a contar historias usando dibujos en secuencia (uno detrás de otro formando una historia de manera ordenada). Ya en las pinturas antiguas y en algunos manuscritos medievales se usaban imágenes combinadas con algo de texto. Sin embargo, el cómic moderno apareció en los periódicos del siglo XIX, donde se publicaban pequeñas historietas para entretener a los lectores y poco a poco se hicieron más largas y complejas.

En el siglo XX se hizo muy popular gracias a personajes famosos como Superman, Batman o Spider-Man, que mostraban aventuras llenas de acción. Hoy en día, existen cómics para todos los gustos y todas las edades: de humor, de aventuras, de miedo o incluso educativos.

El cómic combina arte y narración, y es una forma divertida de emocionarnos, aprender e imaginar.

.....
¿TE ATREVES
A DIBUJAR UN
PERSONAJE
DE CÓMIC?
.....

¡No te olvides de usar bocadillos para que hable y onomatopeyas para los sonidos de sus acciones! ¡Te va a quedar genial!



SOMBRERO Y GABARDINA

AGENCIA DE DETECTIVES EN APUROS

¡Por fin ha llegado la primavera! Con su solcito, con sus flores, con su verde en las hojas de los árboles, con sus días más largos... Pero también con sus alergias. Porque hay cosas que, aunque nos gusten, no siempre nos sientan bien. Y eso precisamente le pasa a Sombrero, que, cuando llega la primavera, le trae el sol y el olor a flores, pero también le deja la alergia.

Nuestros amigos (Sombrero, Gabardina y la perrita Lupa) estaban trabajando en los importantes casos que debían resolver para ese mismo día. Bueno, trabajaban Sombrero y Gabardina, porque Lupa simplemente les hacía compañía, que es el trabajo que tienen los perretes a tiempo completo y que a todos les encanta hacer. Al fin y al cabo, la agencia de detectives de Sombrero y Gabardina es una de las más prestigiosas del mundo, y eso no se consigue sin ser serios en el trabajo.

Pero la verdad es que Sombrero no podía concentrarse mucho por la alergia.

–Sombrero –le dijo Gabardina– tienes los ojos hinchados y la nariz roja.

–Eds la aledgia –le respondió.

–¿Qué?

–iQueee edsss la aledddgia! –insistió el pobre Sombrero, que casi no podía hablar.

–iGuau! iGuau! –intervino Lupa, queriendo decir: «Pobre Sombrero, pero, por favor, daos prisa, que me tenéis que sacar al parque».

–Te vendría bien una infusión de algo. Te la voy a preparar –dijo Gabardina.

Pero cuando se fue a la pequeña cocina que tienen en la agencia se dio cuenta de que no tenían ningún té ni ninguna infusión. ¡Qué rabia! En ese momento, oyó cómo abría la puerta la vecina de enfrente, María José, que salía a pasear con sus perros, Max y Lola. Como era muy buena vecina y, además, sus perros eran muy amigos de Lupa, Gabardina salió al rellano a preguntarle si tenía una infusión para Sombrero.

Lupa oyó cómo se abría la puerta y fue a ver, y salió al rellano. Hacía mucho que no veía a Max y a Lola, así que se alegró mucho y quiso ponerse al día con ellos. Porque los perros hablan entre sí de sus dueños, y se dan consejos y se cuentan sus cosas incluso más que las personas.

María José, que es muy amable, dijo:

–Tengo una infusión muy buena que despeja la nariz. ¿Por qué no pasáis a mi casa y os preparo una?

Todos pensaron que era muy buena idea, así que pasaron a casa de María José y estuvieron tomando la infusión tan rica que amablemente les preparó. Y el tiempo pasaba muy rápido. Lupa estaba a lo suyo, con Max y Lola. Sombrero se sintió enseguida mucho mejor. Ya se le entendía cuando hablaba y no estornudaba tanto.

El día era maravilloso. Y Lupa, que nunca se olvida de sus derechos, decidió intervenir:

–Guau, guau... Bfrfff guau. –Quería decir: «¿Cuándo me vais a sacar al parque? Mirad qué día tan espléndido hace. ¿Por qué no salimos todos?».

Y entonces Gabardina, que entendía siempre a Lupa, propuso:

–Lupa quiere salir a pasear. Y creo que a todos nos sentará bien.

Así que fueron al parque. Y jugaron con Lupa, Max y Lola a hacer carreras, a tirar un palo, a perseguir palomas... El tiempo pasa muy rápido cuando te diviertes, especialmente cuando es primavera. Cuando volvieron a la agencia ya casi no había luz.

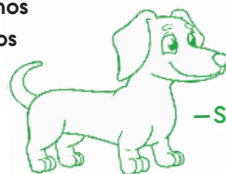
–Ha sido muy divertido –dijo Sombrero.

Lupa estaba agotada de tanto como había corrido y jugado.

–Ay, Sombrero –exclamó de repente Gabardina.

–Pero ¿qué pasa?

–¡Pues pasa que no tenemos resueltos los casos que debíamos mandar! –respondió Gabardina, llevándose incluso las manos a la cabeza-. No se puede ser una agencia de prestigio internacional y no resolver a tiempo los casos.



–SIGUE→



Gabardina tiene razón. Pero no hay que ponerse nervioso. Nunca hay que ponerse nervioso. ¡Gabardina es siempre tan dramática! Seguro que vosotros vais a ayudarles. Después de todo, es primavera y, aunque algunas personas tengan alergia, es uno de los mejores momentos del año. ¿Queréis ayudar a Sombrero y Gabardina a resolver los casos? ¡No sé qué harían nuestros detectives sin vosotros!

Zumba que te zumbarás, van y vienen sin descanso,
de flor en flor trajinando y nuestra vida endulzando.

Respuesta _____

¿Quién hace en sus troncos su oscura casita
y allí se esconde cuando necesita?

Respuesta _____

No lo parezco y soy pez y mi forma
la refleja una pieza de ajedrez.

Respuesta _____

Verde como el campo, aunque campo no es.
Habla como el hombre, aunque hombre no es.

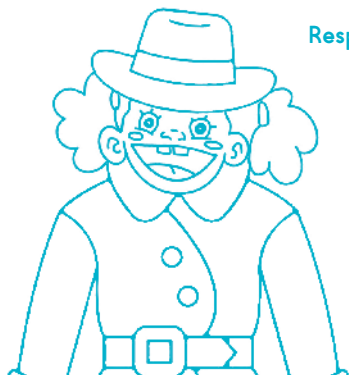
Respuesta _____

Viste de chaleco y también de negro frac.
Es un ave que no vuela, pero nada. ¿Qué será?

Respuesta _____

Un espléndido abanico que no produce pavor,
su pico y sus plumas son reales, sí, señor.

Respuesta _____



LA PRIMAVERA LA RISA ALTERA

¿Cuál es la fruta más divertida? ¡La naranjajajaja!

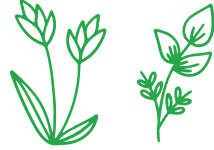
¿Qué le dice una iguana a otra iguana? Soy iguanita que tú.

¿Qué le dice un pez a otro? ¡Nada!

-Papá, papá, me ha mordido una serpiente.

-¿Cobra?

-No, me ha mordido gratis.



¿Cuál es la diferencia entre un hipopótamo y una pulga? Que el hipopótamo puede tener pulgas, pero la pulga no puede tener hipopótamos.

Iban dos ratitas paseando tranquilamente por la calle cuando pasa por encima de ellas un murciélago.

-¿Qué es eso? -pregunta una de ellas.

-Mi novio, que es piloto.



POEMAS PRIMAVERALES

EL HADA PRIMAVERA

Carmen Gil

Llega el Hada Primavera,
que no es un hada cualquiera.
Mezclando magia y amor,
viste el mundo de color.
Cuando viene de visita,
con un toque de varita,
cubre los alrededores
de trinos, cantos y flores.
¡Qué alegre está la pradera!
Llega el Hada Primavera.

CON UN CERO

Gloria Fuertes

Con todo se puede hacer algo.
Hasta con un cero
-que parece que no vale nada-:
se puede hacer la Tierra,
una rueda,
una manzana,
una luna,
una sandía,
una avellana.
Con dos ceros
se pueden hacer unas gafas.
Con tres ceros,
se puede escribir:
Yo os quiero.

PERSONAS QUE APORTARON AL MUNDO

CONCEPCIÓN ARENAL

Conchita era una niña que nació en La Coruña en 1820. En esa época, a las mujeres no se les permitía estudiar. Solo podían acudir a la escuela de señoritas, donde les enseñaban a cocinar, a coser, a comportarse correctamente y, sobre todo, a ser buena madre y esposa, buena ama de casa. Sin embargo, ella soñaba con ir a la universidad y estudiar no solo para ser una señorita educada, sino una buena abogada, a pesar de que su mamá se lo prohibió.

Cuando murió su madre, Conchita se armó de valor y decidió acudir a la universidad para cumplir su sueño y estudiar

Derecho. Allí solo había chicos y todos se rieron de ella. Pero no se amilanó, sino que tomó una decisión que lo cambiaría todo: se cortó el pelo, se puso la ropa de su padre y se hizo pasar por un chico. Aunque más pronto que tarde la descubrieron, de nuevo su valentía la llevó a luchar por lo que quería. Le propusieron un reto: si hacía un examen con todos sus compañeros y era la mejor, podría seguir estudiando. Sin dudarlo, sacó la mejor nota de toda la clase, mejor que cualquiera de sus compañeros, y, por tanto, le permitieron continuar asistiendo a las clases. A pesar de todo, no le pusieron las cosas fáciles. Escribió un libro que no querían publicar por ser mujer y lo tuvo que hacer con el nombre de su marido, quien la apoyó desde el principio. Cuando recibió un premio por su libro, confesó que había sido ella la autora, no su marido, y solo entonces los hombres tuvieron que aceptar su valía y su gran capacidad. A partir de entonces, ya no fue la pequeña Conchita, sino la gran Concepción Arenal.



Pero esta gran mujer no solo es conocida por la historia que acabáis de leer. Lo más importante que hizo Concepción Arenal fue luchar por los derechos de las mujeres. Siempre defendió que las chicas y los chicos podemos tener las mismas oportunidades y los mismos derechos.

A ver si encuentras estas palabras escondidas en la sopa de letras.

CONCHITA UNIVERSIDAD ABOGADA PREMIO ESTUDIAR
 SEÑORITA DERECHO LIBRO LUCHA OPORTUNIDADES

P	G	L	U	C	H	A	E	E	G	M	L	D	E
D	S	E	W	B	W	U	G	Z	K	I	I	F	U
Y	E	I	O	X	B	C	E	V	X	X	B	A	Z
F	Ñ	Z	H	F	U	U	S	D	Q	M	R	L	J
Z	O	B	M	C	P	P	T	F	C	W	O	V	C
U	R	Z	H	W	R	E	U	Q	O	D	S	J	K
M	I	U	V	J	E	J	D	F	N	U	Z	P	D
K	T	N	M	K	M	H	I	U	C	O	X	Z	X
Q	A	Q	S	H	I	M	A	Y	H	T	K	P	A
W	Z	D	L	A	O	R	R	O	I	N	E	E	D
A	B	O	G	A	D	A	B	J	T	L	D	J	X
Q	C	D	E	R	E	C	H	O	A	D	I	F	Z
S	O	P	O	R	T	U	N	I	D	A	D	E	S
N	Y	F	U	N	I	V	E	R	S	I	D	A	D



¡PAJARITOS, A VOLAR!

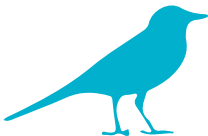
Cuando la primavera llega, parece que alguien ha dado cuerda al reloj secreto de los pájaros, y, de pronto, los árboles se llenan de trinos y aleteos. En esta época del año los días son más largos y templados, lo que les activa cambios muy importantes.

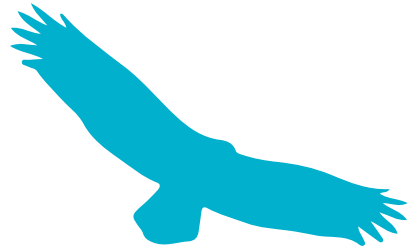
Los ruiseñores y las golondrinas ensayan sus melodías tras regresar de un largo viaje migratorio. De hecho, algunas aves recorren miles de kilómetros para volver al lugar donde nacieron, ya que tienen una asombrosa capacidad de orientación, como si la Tierra guardara su dirección a hurtadillas.

El mirlo común silba desde lo alto de un tejado, vigilante y elegante; el jilguero europeo luce orgulloso sus colores vivos, que brillan como pequeñas pinceladas de sol. Incluso el diminuto gorrión, siempre curioso y valiente, se muestra más inquieto y sociable, saltando de rama en rama, como si la primavera le hiciera cosquillas en las alas.

Entre ramas y hojas, construyen nidos que parecen obras de arte. Además, algunos machos cantan sin descanso: no solo para enamorar, sino para anunciar con valentía que ese árbol ya tiene dueño.

La primavera es su gran fiesta: una temporada de vuelos acrobáticos, cantos mágicos y diminutas vidas que asoman entre suaves plumas, y, cuando el sol brilla más alto, todos los pájaros parecen susurrar lo mismo: ¡pajaritos, a volar!





Encuentra nombres de pájaros en esta sopa de letras.
¡Que no se te escape ninguno volando!

GORRIÓN
PALOMA

ÁGUILA
COLIBRÍ

CUERVO
RUISEÑOR

GOLONDRINA
PATO

COTORRA
PERIQUITO

M	S	V	H	C	B	C	O	L	I	B	R	I	I
J	E	F	Q	Q	N	B	Z	J	A	F	G	E	O
T	Q	G	B	F	G	C	I	P	Z	A	L	Y	S
H	O	P	A	G	O	L	O	N	D	R	I	N	A
D	R	U	I	S	E	Ñ	O	R	A	V	G	A	L
K	X	A	Q	X	C	K	C	U	E	R	V	O	Z
A	C	O	T	O	R	R	A	W	Q	D	T	P	J
G	U	O	A	O	P	A	L	O	M	A	Y	A	U
O	C	M	C	R	S	F	R	S	H	M	B	O	U
P	F	B	N	V	W	I	O	D	D	P	A	T	O
W	B	M	D	S	H	H	V	V	F	Y	F	I	E
E	K	A	G	U	I	L	A	Z	U	D	B	E	I
G	O	R	R	I	O	N	V	A	N	W	Z	T	V
P	E	R	I	Q	U	I	T	O	N	I	T	B	N

¡QUÉ LUGARES TAN PECULIARES!

El mundo está lleno de lugares que parecen sacados de un cuento. Aquí, vamos a descubrir juntos algunos de los más curiosos de cada continente. Así que prepara la maleta, que nos vamos.



Comenzaremos por el continente más pequeño, Oceanía. En Nueva Zelanda encontraremos las cuevas Waitomo Glowworm. Estas grutas son muy conocidas por la presencia de un tipo de gusano luminoso que hace que, a pesar de estar en el interior de una cueva, sientas que estás observando el firmamento en la noche.

A continuación, para visitar el continente asiático, coge unas buenas botas de montaña y prepara tu avatar, porque en la provincia de Hunan (China) se encuentra Zhangjiajie, un parque forestal nacional que no solo ha servido de inspiración a muchos artistas, sino que, además, da vida a Pandora, el mundo en que viven los na'vi de la película *Avatar*. Se caracteriza por la presencia de pilares de piedra arenisca que parecen flotar en el aire y un paisaje montañoso recubierto de verde vegetación.





Ahora, deja a un lado lo montañoso, porque nos vamos de safari a Kenia y Tanzania, en África, donde los guerreros masáis nos reciben con una curiosa tradición: el Adumu o Danza del Salto. Esta danza es una demostración de orgullo y masculinidad. Los guerreros que saltan más alto ganan mayor respeto y admiración dentro de la comunidad masái.

Pero, si se trata de tradiciones curiosas, podemos ir a América para preguntarles a los colombianos, ecuatorianos y panameños, que cada 31 de diciembre cogen su maleta y corren por la calle con ella, para asegurar un año lleno de viajes. ¿Tú qué dices? ¿Funciona? ¿O mejor las 12 uvas?

Llegamos al final de este gran viaje por los distintos continentes, y solo nos queda Europa. Nuestro continente alberga infinidad de maravillas, pero voy a hablarte de una de ellas. Islandia es un país situado al norte de Europa, y todo él es un impresionante y magnífico lugar. Desde auroras boreales hasta imponentes glaciares y lugares como Hverir, que concentra una alta actividad geotérmica con fumarolas, pozas de barro hirviendo y suelos coloreados por minerales sulfurosos.

Ahora ya conoces otros lugares y costumbres del mundo, pero te animo a que sigas leyendo e investigando para conocer muchos más, porque ya sabes lo que dicen: el saber no ocupa lugar.



CURIOSIDADES CIENTÍFICAS

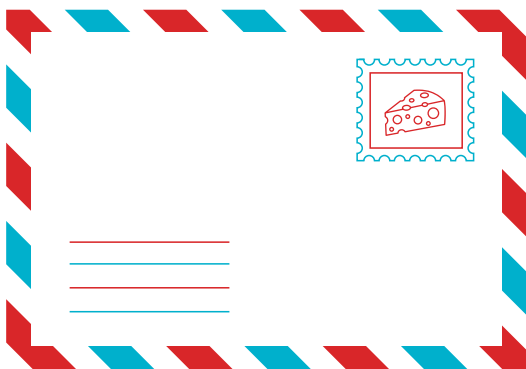
LA TIROSINA: EL MENSAJERO DE NUESTRAS CÉLULAS

Hace mucho tiempo, en el año 1846, un químico alemán llamado Justus von Liebig descubrió una sustancia nueva mientras estudiaba el queso. Analizaba sus componentes con métodos químicos para entender por qué tenía un sabor y una textura tan especiales. Al separar y observar sus partes con detalle, encontró un pequeño compuesto blanco y cristalino que no se conocía hasta entonces. Decidió llamarlo tirosina, del griego *tyros*, que significa 'queso'.

Pero ¿qué es exactamente la tirosina? La tirosina es un aminoácido, es decir, una de las muchas piezas pequeñas que forman las proteínas. Las proteínas son moléculas fundamentales que construyen y hacen funcionar nuestro cuerpo: están en los músculos, la piel, el pelo e incluso en el cerebro. Sin ellas, el cuerpo no podría trabajar correctamente.

La tirosina no solo está presente en el queso, también forma parte de nuestro organismo y ayuda a que muchas proteínas hagan bien su trabajo. Un buen ejemplo es una proteína llamada tirosina quinasa. Su nombre puede parecer complicado, pero su función es bastante sencilla de entender con un ejemplo.

Imagina que dentro de cada célula hay un servicio de correos. Cuando la célula necesita hacer algo importante, como crecer o dividirse, tiene que enviar un mensaje. La tirosina quinasa es como el mensajero que se encarga de llevar esa información. El



mensaje sería una carta, que indica qué hay que hacer. Pero para que esa carta sea válida y llegue al destinatario correcto, necesita un sello especial. Cuando una proteína recibe la carta con su sello, entiende el mensaje perfectamente: «es tu turno, ponte a trabajar». Gracias a estos mensajes, las células se organizan y funcionan correctamente, como si todo estuviera bien coordinado.

Así, una molécula que fue descubierta por casualidad mientras se estudiaba el queso resultó ser una pieza clave para que nuestras células sepan cuándo y cómo actuar.

DÍA MUNDIAL DEL JUEGO LIMPIO

En nuestra galaxia, en el año 2012, un atleta llamado Iván Fernández vio como su rival, Abel Mutai, se detenía antes de la meta por un error. Iván decidió no aprovechar aquella confusión y lo ayudó a cruzar primero, demostrando que la integridad vale más que una medalla. Un gesto que le honra y que merece ser contado en el Templo Jedi. Este acto fue un ejemplo perfecto de los valores positivos que nos brinda el deporte y que celebramos cada 19 de mayo.

El Día Mundial del Juego Limpio es una fecha que nos invita a mirar el deporte no solo como una competición, sino como una oportunidad para aprender y fortalecer nuestros valores. El juego limpio implica respetar las reglas, al rival y a uno mismo. Significa aceptar los errores, aprender de ellos y seguir adelante sin caer en el Lado Oscuro de las trampas. En el deporte, como en la Fuerza, cada decisión cuenta. Por eso, el juego limpio es, en realidad, una forma de seguir el camino Jedi.

Celebrar este día nos recuerda que todos podemos elegir el Lado Luminoso: ser generosos, colaborar, animar a los demás y disfrutar del camino más que del resultado. El deporte nos enseña que la grandeza no está en ser el más fuerte, sino en ser justo, valiente y respetuoso.

Así que, joven Padawan, recuerda: los Jedi no destacan solo por su habilidad con el sable de luz, sino, sobre todo, por su compromiso con la justicia, la honestidad y el respeto.

Que este 19 de mayo la Fuerza del juego limpio nos acompañe y nos inspire a seguir creciendo, aprendiendo y brillando como auténticos guardianes de la paz.

CÓDIGO JEDI DEL JUEGO LIMPIO

1. Respeta a tus compañeros y rivales.
2. Juega con honestidad, sin trampas ni engaños.
3. Acepta los errores y aprende de ellos.
4. Ayuda a quien lo necesita, incluso en plena competición.
5. Cumple las normas que hacen el juego justo.
6. Celebra el esfuerzo propio y el de los demás.
7. Elige siempre el Lado Luminoso: actuar con justicia, valentía y respeto.
8. El juego limpio es la Fuerza que guía cada paso del verdadero Jedi.



¡VAYA HISTORIA TIENE EL ARTE!



Frank Lloyd Wright, Casa de la Cascada, 1937

¿Te imaginas vivir en una casa que no solo está cerca del bosque, ¡sino que está justo encima de una cascada! Eso fue exactamente lo que hizo el arquitecto Frank Lloyd Wright cuando diseñó esta casa en EE. UU. en 1937 (¡hace 100 años casi!). Creía que las casas debían llevarse bien con la naturaleza, no pelearse con ella y «mancharla». Por eso, en lugar de construir esta casa familiar lejos del río, decidió que el propio río formara parte de la casa. Si lo miras bien, es como si hubiera hecho una casa del árbol, pero de verdad, ¡para una familia entera! Como usó piedras del propio lugar, los muros parecen ser la misma montaña. Además, puso terrazas largas y horizontales que parecen ramas gigantes desde donde puedes ver el bosque y el río como si estuvieras dentro. ¡La casa se camufla! Es una mezcla entre arquitectura y paisaje, casi como si un árbol hubiera decidido convertirse en casa. Aquí no

necesitas ponerte música relajante, porque oyes el borboteo del río. Wright quería que quienes vivieran allí sintieran el movimiento del agua y la vida del bosque, por eso muchas ventanas son enormes, para que la luz y el aire fresco entren alegremente. Esta casa se hizo muy famosa porque a todos nos gusta la naturaleza y también una bonita casa, y Wright consiguió las dos cosas. Si pudieras construir una casa especial, ¿dónde la pondrías? ¿Encima de un árbol gigante? ¿Dentro de una cueva luminosa? ¿En la playa, con forma de concha? Wright nos enseña que la arquitectura puede ser una aventura, un juego creativo donde las casas no solo son casas... ¡Son arte que se vive todos los días!

Este edificio tan magnífico es la Ópera de Sídney y fue diseñado por el arquitecto danés Jørn Utzon hace más de 50 años (¡la edad de muchos papás!). Lo más llamativo son sus enormes «conchas» blancas que se abren hacia el cielo como si fuesen velas hinchadas por el viento, listas para navegar por la bahía. Y es que el arquitecto se inspiró en el mar, en los barcos y en las curvas de la naturaleza. Usa formas simples para transmitir muchas ideas: movimiento, luz y armonía con el paisaje. Las cubiertas blancas parecen brillar como si estuvieran



Jørn Utzon, Ópera de Sídney, 1973

hechas de espuma marina, y su estructura muestra cómo el arte puede nacer de observar el mundo con ojos curiosos. La naturaleza tiene mucho que enseñarnos, y los arquitectos lo saben muy bien. Cuando se inauguró, rompió todas las reglas de la arquitectura de su época. Era atrevida, futurista y poética. Su diseño demostró que los edificios podían ser simbólicos, no solo funcionales. ¿Sabes lo que significa que algo sea simbólico? Pues es como un dibujo mágico, que no solo es lo que ves, sino que representa otra cosa también (por ejemplo, el techo de este edificio también recuerda a las velas de un barco). Hoy no solo es un icono de Australia, sino un símbolo mundial de cómo la creatividad puede transformar un paisaje y la imaginación de millones de personas. Ahora piensa en algo que te inspire: una nube, un animal, un instrumento musical... ¿Cómo sería un edificio con esa forma? ¿Una biblioteca con forma de libro abierto? ¿Una escuela como un árbol gigante? ¿Es un dibujo simbólico? La Ópera de Sídney nos enseña que la arquitectura puede ser tan divertida como dibujar!



Frank O. Gehry, Museo Guggenheim, Bilbao, 1997

¿Es un barco, es un avión, es un ovni? ¡No! Es el Museo Guggenheim de Bilbao, diseñado por Frank Gehry, y es una de esas arquitecturas que hacen que te quedes mirando con la boca abierta. No tiene forma de casa, ni de edificio normal. Sus paredes parecen olas, escamas o pedazos de metal flotando. Gehry quería que el museo pareciera parte del río Nervión, como si fuera un

enorme barco futurista listo para zarpar. ¡Parece moverse! Este edificio tan moderno contiene obras de arte muy modernas también. Las placas plateadas que lo recubren están hechas de titanio, un metal que refleja la luz de maneras sorprendentes. A veces parece dorado, otras plateado, y otras casi azul. Según la hora del día, la luz del sol o el clima, el museo «cambia de piel» como si fuera un animal marino. Gehry lo hizo así para que el edificio «jugara» con la luz y el agua, igual que lo hace un pez cuando nada. Este museo revolucionó la arquitectura contemporánea. Su forma atrevida, llena de curvas y materiales brillantes, abrió un camino nuevo para diseñar espacios para la cultura que fueran más creativos y emocionales. Además, tuvo un impacto enorme en la ciudad: atrajo muchísimos visitantes de todo el mundo y ayudó a transformar Bilbao en un lugar vibrante y moderno. A este fenómeno se le llamó el «efecto Bilbao», porque demostró que la arquitectura puede cambiar la imagen y el destino de una ciudad. ¡El arte no solo vive dentro del museo, también vive fuera! Si te dejaran diseñar un museo, ¿de qué forma sería? ¿De nube gigante? ¿De dragón enroscado? ¿De montaña de caramelos? El Guggenheim nos enseña que la arquitectura no tiene que seguir reglas fijas: puede ser divertida, sorprendente y creativa, como un dibujo que cobra vida, icomo el arte mismo!

EL RINCÓN DEL ARTISTA



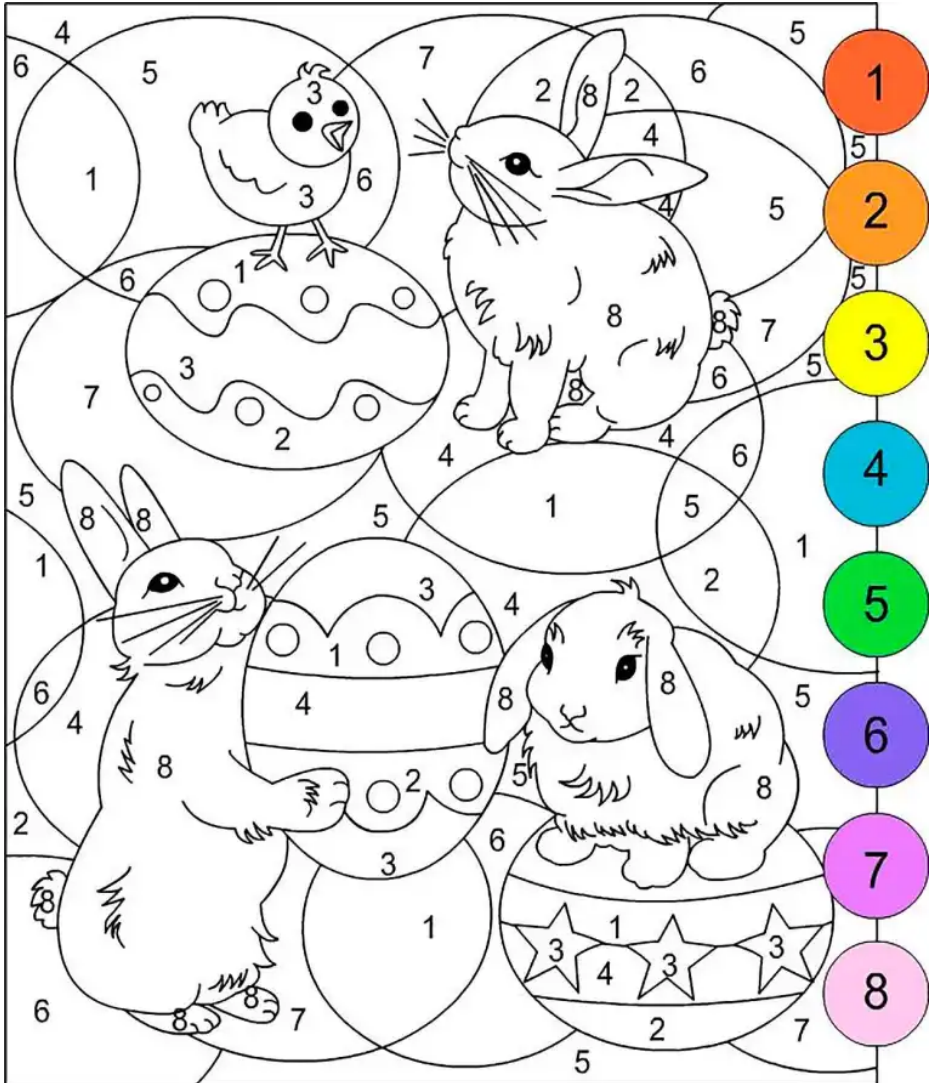
Usa tus colores favoritos para darles vida a estos dibujos





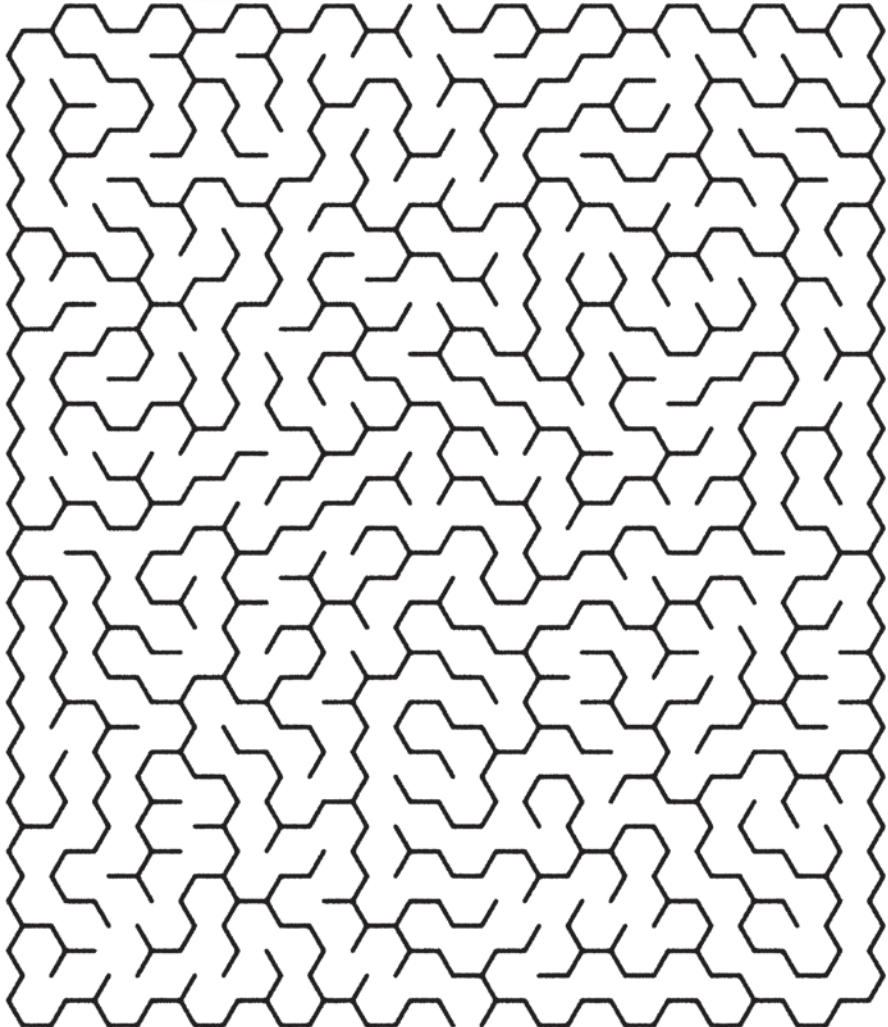


COLOREA POR NÚMEROS



LABERINTO

¡Atención, atención! ¡La corona de la reina se ha perdido!, ¿podrías guiar a Pandora, la abeja exploradora, a través del panal hexagonal?





SOLUCIONES



SOMBRERO Y

GABARDINA Página 6

- 1) Respuesta: las abejas
- 2) Respuesta: el búho
- 3) Respuesta: el caballito de mar
- 4) Respuesta: el loro
- 5) Respuesta: el pingüino
- 6) Respuesta: el pavo real

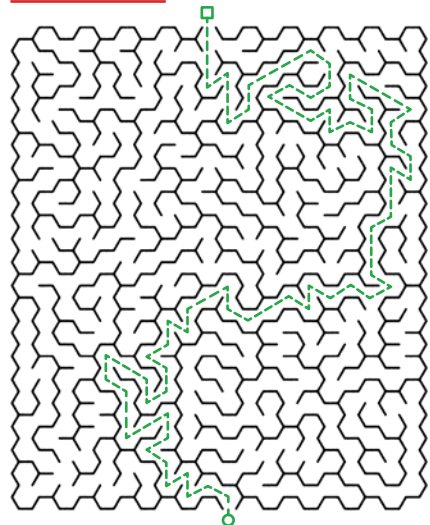
SOPA DE LETRAS Página 9

P	G	L	U	C	H	A	E	E	G	M	L	D	E
D	S	E	W	B	W	U	G	Z	K	I	I	F	U
Y	E	I	O	X	B	C	E	V	X	X	B	A	Z
F	Ñ	Z	H	F	U	U	S	D	G	M	R	L	J
Z	O	B	M	C	P	P	T	F	C	W	O	V	C
U	R	Z	H	W	R	E	U	Q	O	D	S	J	K
M	I	U	V	J	E	J	D	F	N	U	Z	P	D
K	T	N	M	K	M	H	I	U	C	O	X	Z	X
Q	A	Q	S	H	I	M	A	Y	H	T	K	P	A
W	Z	D	L	A	O	R	R	O	I	N	E	E	D
A	B	O	G	A	D	A	B	J	T	L	D	J	X
Q	C	D	E	R	E	C	H	O	A	D	I	F	Z
S	O	P	O	R	T	U	N	I	D	A	D	E	S
N	Y	F	U	N	I	V	E	R	S	I	D	A	D

SOPA DE LETRAS Página 11

M	S	V	H	C	B	C	O	L	I	B	R	I	D
J	E	F	Q	Q	N	B	Z	J	A	F	G	E	O
T	Q	G	B	F	G	C	I	P	Z	A	L	Y	S
H	O	P	A	G	O	L	O	N	D	R	I	N	A
D	R	U	I	S	E	Ñ	O	R	A	V	G	A	L
K	X	A	Q	X	C	K	C	U	E	R	V	O	Z
A	C	O	T	O	R	R	A	W	Q	D	T	P	J
G	U	O	A	O	P	A	L	O	M	A	Y	A	U
O	C	M	C	R	S	F	R	S	H	M	B	O	U
P	F	B	N	V	W	I	O	D	D	P	A	T	O
W	B	M	D	S	H	H	V	V	F	Y	F	I	E
E	K	A	G	U	I	L	A	Z	U	D	B	E	I
G	O	R	R	I	O	N	V	A	N	W	Z	T	V
P	E	R	I	Q	U	I	T	O	N	I	T	B	N

LABERINTO Página 21



BOTIQUÍN Y SONRISAS N.º 15

PRIMAVERA 2026

Revista solidaria de entretenimiento y pasatiempos para que niños y niñas lean, jueguen y compartan su lado más artístico

DIRECCIÓN DE CONTENIDOS

Manuela Catalá, docente Universidad San Jorge

EDICIÓN Y DISEÑO

Cultura USJ

ILUSTRACIONES

Portada y contra: **Patricia Rodríguez**, alumna USJ

Ilustración El Rincón del Artista (página 19): **María Egea**, alumna USJ

COLABORACIONES

¡Nos encantan los cómics! (págs. 2 y 3): **Héctor Oliva**, docente USJ

Sombrero y Gabardina, agencia de detectives en apuros (págs. 4, 5 y 6):
Jorge Gracia, docente USJ

Casos de Sombrero y Gabardina (pág. 6): **Marta Macías**, alumna USJ

Personas que aportaron al mundo. Concepción Arenal (págs. 8 y 9):
Laura Botello, docente USJ

¡Pajaritos, a volar! (págs. 10 y 11): **Lidia Artigas**, alumna USJ

¡Qué lugares tan peculiares! (págs. 12 y 13): **Claudia Cuello**, Sección de
Relaciones Internacionales USJ

Curiosidades científicas (pág. 14): **Estela Sangüesa** y **Julia Concha**, docentes USJ

Día Mundial del Juego Limpio (pág. 15): **Mercedes Estallo** y **Adriana Duaso**,
docentes USJ

¡Vaya historia tiene el arte! (págs. 16 y 17): **Pilar Irala**, docente USJ

Pinta como quieras
la portada de
Botiquín y Sonrisas



universidad
SANJORGE
GRUPO SANVALERO