

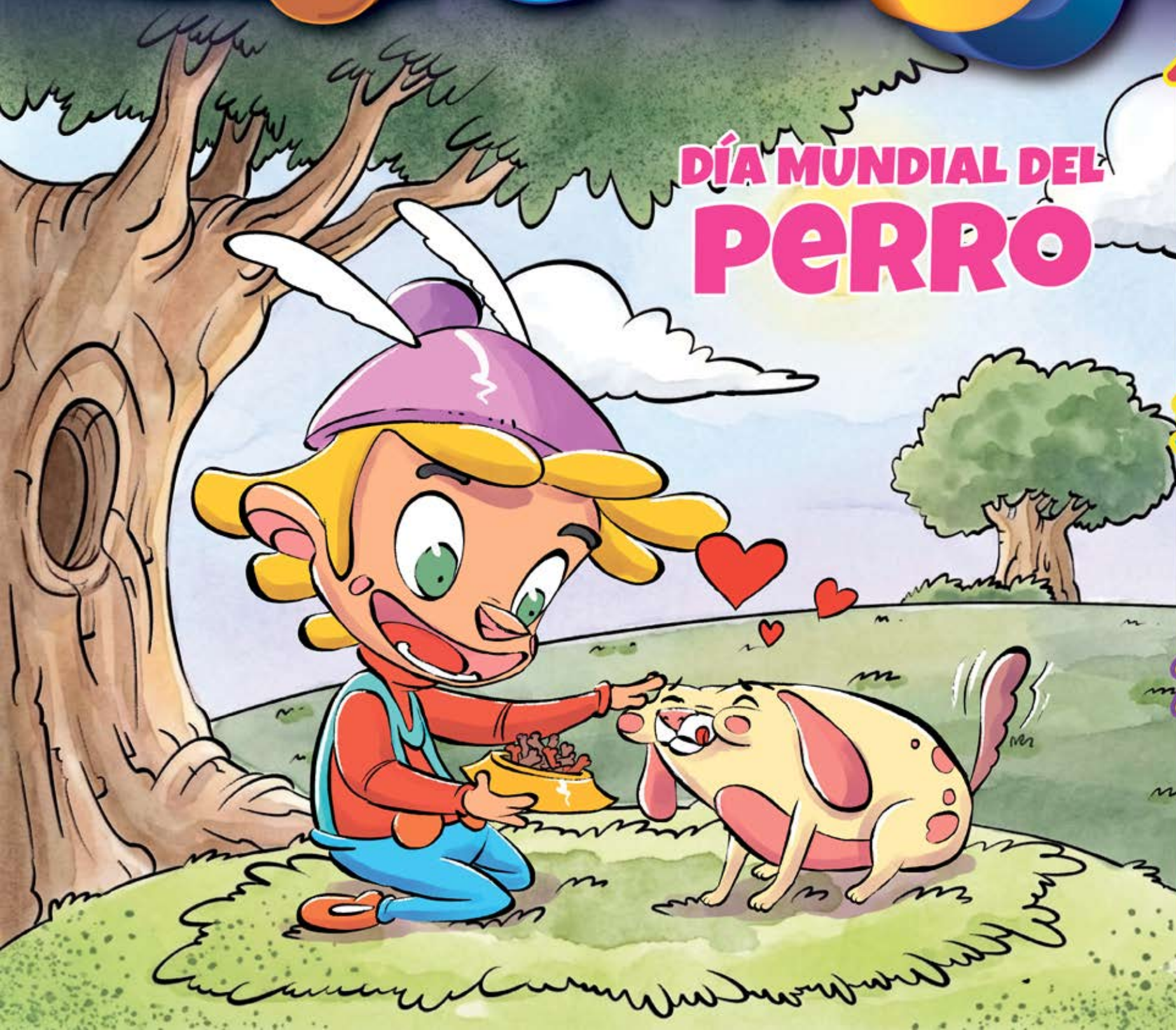
Cuenca, Sábado 18 de julio 2026

MERCURITO

AÑO 25

Nº 1124

DÍA MUNDIAL DEL PERRO



7

EXPLORANDO

4

DUENDES Y HADAS

3

DE-MENTE

2

MÁQUINA DEL TIEMPO

DÍA MUNDIAL DEL AJEDREZ

El 20 de julio se celebra el Día Mundial del Ajedrez, una fecha proclamada por la UNESCO en 2019 para recordar que este juego de mesa no es solo un entretenimiento, sino un superpoder para el cerebro.

Con más de 1,500 años de historia, el ajedrez nació en la India como un juego de estrategia y hoy lo practican millones de personas en el mundo.

El tablero de 64 casillas es un campo de entrenamiento mental. Jugarlo desarrolla el pensamiento lógico, mejora la memoria y enseña a tomar decisiones bajo presión.

Cada pieza tiene su personalidad: los peones avanzan valientes, los caballos saltan en forma de "L" y la reina defiende con todo su poder al rey.

Celebrar este día nos invita a apagar las pantallas y desafiar la mente. ¡Mover un peón hoy puede ser el inicio de una gran jugada en tu vida!



SABÍAS QUÉ:

- Hay más secuencias posibles de jugadas en el ajedrez que átomos en todo el universo conocido.
- La famosa frase "Jaque mate" viene del persa Shāh māt, que significa "el rey está atrapado".

21 DE JULIO - DÍA MUNDIAL DEL PERRO

El 21 de julio se festeja el Día Mundial del Perro, una fecha creada para homenajear a nuestros amigos de cuatro patas y concientizar sobre el abandono animal. Se estima que el 70% de los perros en el planeta no tienen hogar, por lo que este día promueve la adopción responsable.

Además de darnos amor incondicional, los peluditos trabajan como rescatistas y guardianes. Celebrar a tu mascota con un paseo extra es genial, pero el mejor regalo hoy es respetar y proteger a todos los callejeros.

SABÍAS QUÉ:

- Científicamente, los perros tienen un superpoder: su olfato es hasta 100,000 veces más potente que el nuestro.
- Pueden escuchar sonidos a una distancia cuatro veces mayor que los humanos.



HISTORIAS Y VALORES



EL CANGREJO QUE QUERÍA VOLAR

Pipo, un pequeño cangrejo, miraba las gaviotas y suspiraba: «¡Quiero volar!». Un día, subió a una roca alta, cerró los ojos y saltó agitando sus pinzas. En lugar de flotar, cayó al agua con un gran ¡chof!

Asustado, vio que un pulpo gigante se acercaba. Rápido, Pipo se escondió en una grieta estrecha donde el pulpo no cabía.

A salvo, entendió que sus pinzas y su caparazón eran perfectos.

★ MORALEJA ★

No envidies los talentos ajenos; celebra y usa las virtudes que te hacen único.

TRABALENGUAS

El ciclista va en bicicleta,
el aviador va en biplano.
El ciclista pedalea la bicicleta
y el biplano vuela el biaviador en el verano.

**

El monstruo bicéfalo come bizcocho,
toma bicarbonato a las ocho.
Si el bicéfalo no come el bizcocho,
¿quién le da el bicarbonato al bicéfalo a las ocho?

CHISTES

¿Por qué a los astronautas no les gusta ir a
comer al restaurante de la Luna?

— Porque la comida es deliciosa,
pero el lugar no tiene atmósfera!

**

— Papá, papá, ¿por qué los astronautas no pueden usar la
computadora en el espacio?

— No lo sé, hijo, ¿por qué?

— ¡Porque se la pasa todo el tiempo perdiendo
la barra espaciadora!

UNE CON UNA LÍNEA



ADIVINANZAS

Alta costura de mil esferas,
habito en campos y en las riberas.
Mi nombre esconde una tardanza,
y mi jugo tiñe al que la alcanza.
¿Quién soy?

R: La mora

Tengo dos largas piernas
pero no puedo caminar.
Me abrazas por la cintura
cuando sales a jugar.
¿Quién soy?

R: El pantalón

COLOREA





ACTIVIDADES

EL SECRETO DE LAS HOJAS DORADAS

Mateo y su perrita Pelusa adoraban explorar el bosque de pinos detrás de su casa. Una tarde de julio, Pelusa olfateó un arbusto y soltó un ladrido alegre. Al acercarse, Mateo descubrió un sendero escondido cubierto por extrañas hojas de un color dorado brillante.

Guiados por la curiosidad, siguieron el camino dorado. El bosque se volvía más denso y el viento susurraba melodías entre las ramas. De repente, el sendero terminó frente a un sauce llorón gigante. Envolviendo sus raíces, un riachuelo cristalino reflejaba la luz del sol.

—¡Mira, Pelusa! —susurró Mateo.

Sobre una roca, un pequeño colibrí herido no podía volar. Mateo, recordando los consejos de su abuelo sobre la naturaleza, tomó al ave con extrema suavidad y la acomodó sobre un nido de musgo seco y suave cerca del agua. El colibrí, sintiéndose a salvo, pió con energía y bebió un poco de agua. En agradecimiento, dejó caer una pluma brillante antes de resguardarse.

Mateo sonrió. Había entendido que la verdadera aventura del bosque no era encontrar un tesoro, sino proteger la vida que habitaba en él.

Encuentra las diferencias



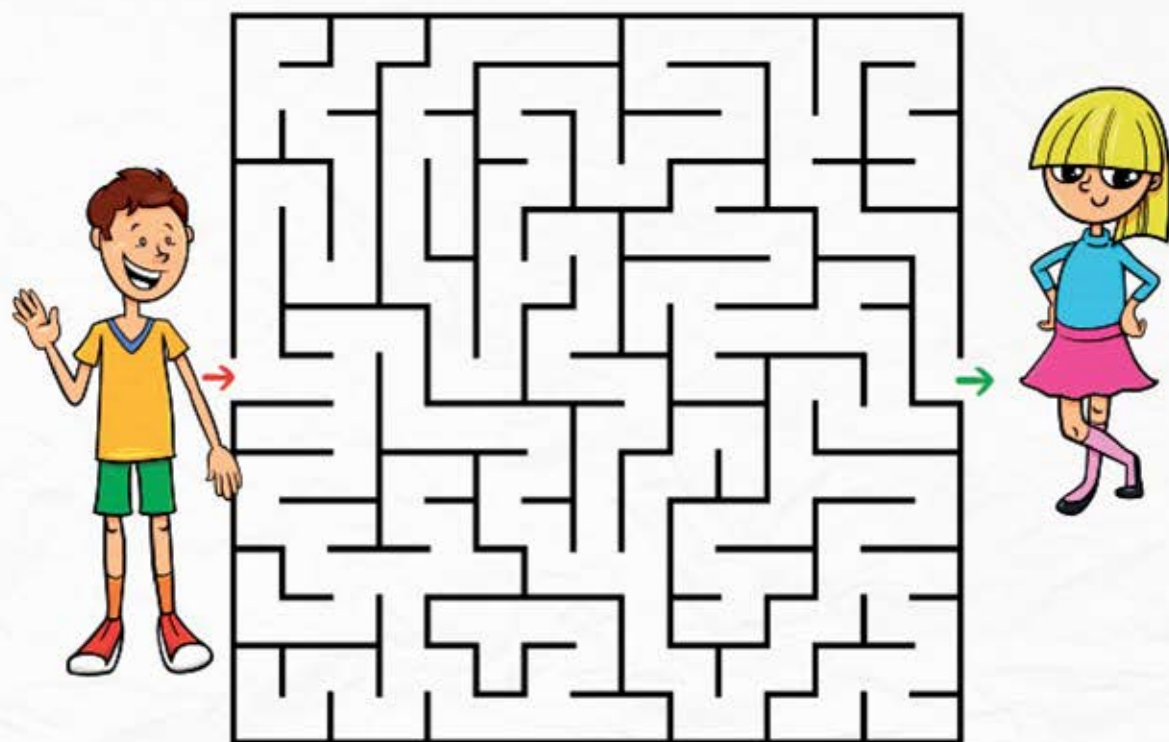
¿Qué descubrió Mateo gracias al olfato de su perrita Pelusa?

¿Qué animal necesitaba ayuda junto al riachuelo?

¿Cómo ayudó Mateo al personaje herido?

Según el final del cuento, ¿cuál era la verdadera aventura del bosque?

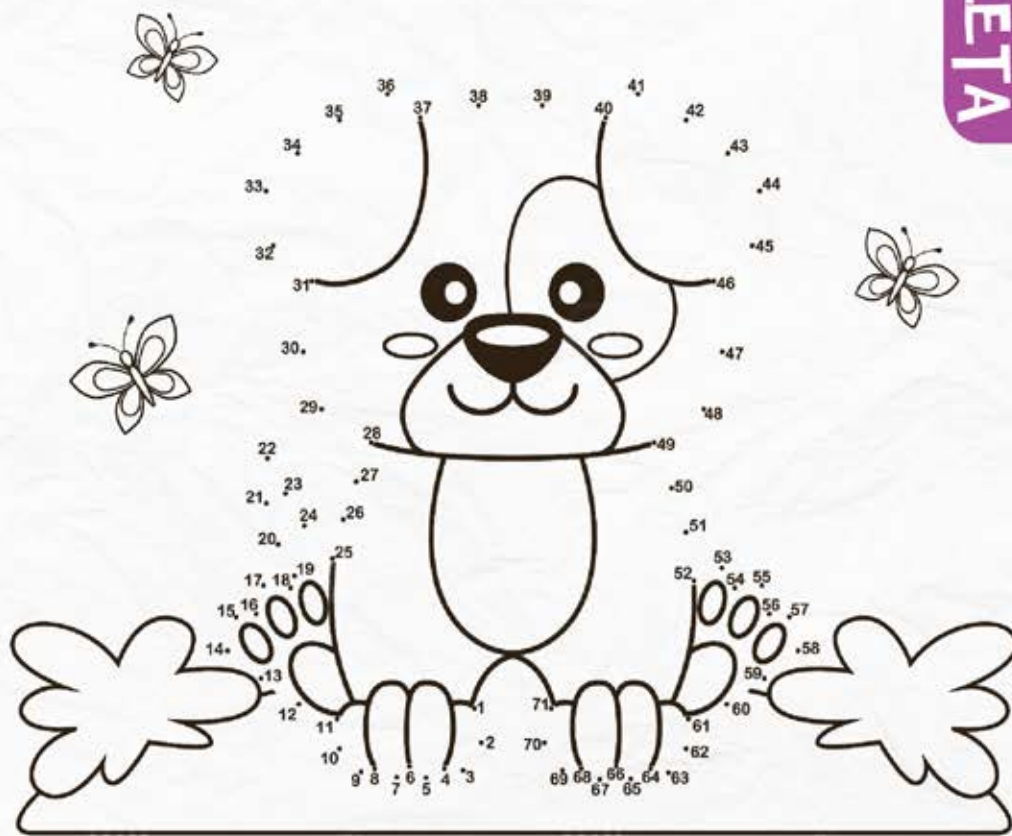
LABERINTO



COLOREA



COMPLETA



Sabías que...

COLOREA



**Thomas Alva Edison
le tenía miedo
a la oscuridad.**

**¡Por eso creó
la bombilla!**

Thomas Edison sufría de nictofobia (miedo a la oscuridad). Esta fobia personal es ampliamente citada como un motor clave en su obsesión por desarrollar la bombilla incandescente, logrando que la primera funcionara durante 48 horas seguidas el 21 de octubre de 1879. Aunque el relato histórico puede contener elementos de leyenda urbana e interés personal, su temor coincidió con una de las contribuciones tecnológicas más grandes de la historia.

Mercurito es una publicación semanal de:



EL MERCURIO
DIARIO INDEPENDIENTE DEL AUSTRO

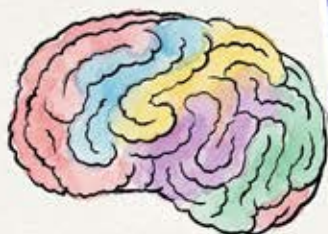
DIRECCIÓN Y EDICIÓN:	Lcda. Dory Zamora Merchán
DIBUJOS:	Rafael Carrasco Vintimilla
DISEÑO / DIAGRAMACIÓN:	Dis. John Paúl Carpio F.
FOTOS:	Diario El Mercurio



Mercurito

**"Es un producto creado para capturar la
imaginación de los más pequeños, donde la
diversión y la creatividad no tienen límites"**

CURIOSIDADES DEL CEREBRO



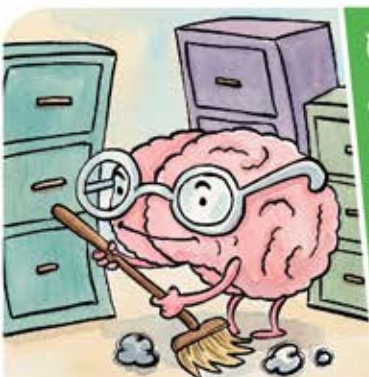
EL GRAN DÍA DEL DIRECTOR DE ORQUESTA

El 22 de julio celebramos el Día Mundial del Cerebro para recordar lo importante que es cuidarlo. Este órgano es como el director de una orquesta: controla tus latidos, tus pensamientos y hasta tus ganas de bailar. Aunque solo pesa el 2% de tu cuerpo, consume la quinta parte de toda tu energía. ¡Es un devorador de combustible!



UNA MÁQUINA DE HACER CHISPAS

Dentro de tu cabeza hay una súper autopista eléctrica. Tienes cerca de 86 mil millones de células llamadas neuronas. Cuando aprendes algo nuevo -como andar en bici o una palabra en inglés-, estas neuronas se lanzan mensajes borbotando electricidad. Viajan tan rápido que un solo pensamiento cruza tu cerebro a más de 350 kilómetros por hora.



EL GUARDIÁN DE TUS SUEÑOS

¿Sabías que tu cerebro nunca se va a dormir? Mientras tú descansas en la cama, él se pone el traje de limpieza y archivador. Aprovecha la noche para repasar lo que aprendiste en el día, guardar los recuerdos importantes en "cajones" y desechar lo que no sirve. Por eso, dormir bien te hace más inteligente al día siguiente.



CAMBIA DE FORMA COMO LA PLASTILINA

Tu cerebro tiene un superpoder llamado neuroplasticidad. No es rígido como una piedra; se moldea y cambia de forma según lo que haces. Cada vez que practicas un instrumento, lees o resuelves un rompecabezas, creas nuevas conexiones. Es como construir puentes nuevos en una ciudad: ¡mientras más entrenas, más fuerte y ágil se vuelve tu mente!

MUG CAKE DE CHOCOLATE



Receta

** Con ayuda de un adulto

INGREDIENTES:

- 4 cucharadas de harina de repostería,
- 4 cucharadas de azúcar
- 2 cucharadas de cacao en polvo
- 1/3 de cucharada de levadura en polvo
- 1 huevo mediano
- 3 cucharadas de leche entera
- 3 cucharadas de aceite de oliva
- azúcar glass para adornar.

PREPARACIÓN:

1. Se mezclan en un bol la harina, azúcar y levadura.
2. En un plato se bate el huevo y se añade a la mezcla.
3. A continuación, se echan el aceite y la leche y se une todo para que quede una pasta homogénea.
4. La mezcla se echa en una taza apta para el microondas y se deja que se cocine unos tres minutos.
5. Finalmente, se decora con azúcar glass.

TABlero DE ENGRANAJES LOCOS



- MATERIALES**
- 10 palitos de helado de madera.
 - 3 tachuelas
 - Un trozo de cartón grueso de unos 20 x 20 cm que servirá como base fija.
 - Silicona fría
 - Tijeras

- INSTRUCCIONES**
1. Construye las "vigas" de los engranajes. Toma 2 palitos de helado y pégalos por el centro formando una cruz. Repite el proceso hasta formar 3 cruces de madera.
 2. Toma el trozo de cartón. Puedes pintarlo si deseas.
 3. Con ayuda de un adulto, clava una tachuela exactamente en el centro de la primera cruz de madera y fíjala al cartón, pero sin apretarla del todo. La cruz debe poder girar libremente como la hélice de un avión.
 4. Coloca la segunda cruz de madera al lado de la primera. El truco real está en la distancia: las puntas de los palitos de la segunda cruz deben cruzarse en el camino de las puntas de la primera, pero sin trabarse. Cuando encuentres el punto exacto donde al girar una empuja a la otra, clava la segunda tachuela. Repite el proceso con la tercera cruz.
 5. Añade las manivelas de control para que sea más fácil de girar, pega un pequeño trozo de palito sobrante (de unos 2 cm) apuntando hacia arriba en una de las puntas de la primera cruz. Esto funcionará como la manivela de un molino. ¡Listo!!

EL SLIME MÁGICO

- MATERIALES**
- 1 taza de almidón de maíz (maicena).
 - ½ taza de agua tibia.
 - Unas gotas de colorante alimentario.
 - 1 tazón grande para mezclar.

- INSTRUCCIONES**
1. En el vaso de agua tibia, añade unas 4 o 5 gotas del colorante alimentario del color que prefieras. Remueve bien hasta que el agua quede pintada uniformemente.
 2. Coloca la taza de almidón de maíz dentro del tazón grande. Haz un pequeño hueco en el centro con la cuchara, como si fuera un volcán.
 3. Vierte el agua coloreada poco a poco en el centro del almidón de maíz mientras vas mezclando con las manos o con una cuchara fuerte.
 4. Sigue removiendo. Al principio parecerá que falta agua o que está muy seco, pero sigue amasando. Si queda muy líquido, añade una cucharadita más de almidón; si queda muy seco y se rompe como tiza, añade unas gotitas de agua.
 5. ¡Listo, este slime no es un sólido ni un líquido común; la ciencia lo llama un FLUIDO NO NEWTONIANO.

