

Cuenca, Sábado 17 de Octubre 2026

Mercurito

AÑO 25

Nº 1137

7

EXPLORANDO

4

DUENDES Y HADAS

3

DE-MENTE

2

MÁQUINA DEL TIEMPO



**DÍA MUNDIAL DE
PROTECCIÓN
DE LA NATURALEZA**

HISTORIAS
Y VALORESCOCODRILO
OTO Y LA
ALEGRÍA

Había una vez en la selva un cocodrilo llamado Oto, a quien todos temían por su enorme boca. Un día, al oír una linda melodía, decidió empezar a bailar sin pena.

Sus pasos divertidos hicieron reír a los demás animales, quienes pronto se unieron a la fiesta. Oto descubrió que su mejor contagio no eran sus dientes, sino su gran sonrisa.

★ MORALEJA ★

La verdadera alegría se comparte sin miedo; cuando muestras tu felicidad, iluminas a quienes te rodean.

18 DE OCTUBRE:
DÍA MUNDIAL DE PROTECCIÓN
DE LA NATURALEZA

Cada 18 de octubre celebramos el Día Mundial de Protección de la Naturaleza. Esta fecha nació en 1972 a raíz de un llamado impulsado por la ONU para cuidar el medioambiente y defender los ecosistemas de la Tierra.

Los bosques, ríos y animales son el hogar de miles de seres vivos que nos regalan el aire puro que respiramos y el agua que bebemos. Sin embargo, la contaminación y la tala indiscriminada ponen en riesgo su belleza y supervivencia.

¡Tú puedes ser un héroe verde! Cuidar el planeta es muy sencillo si empezamos desde casa: apaga las luces que no uses, ahorra agua al lavarte los dientes, siembra una planta y recicla el plástico y el cartón.

SABÍAS QUÉ:

- Proteger la naturaleza es proteger nuestro presente y nuestro futuro. ¡Súmate al cambio y cuida la Tierra hoy mismo!



21 DE OCTUBRE: DÍA MUNDIAL DE LA ÉTICA



Cada tercer miércoles de octubre celebramos el Día Mundial de la Ética, una iniciativa creada para recordarnos la importancia de actuar con justicia.

Pero, ¿qué es la ética? Imagina que llevas una brújula invisible en tu corazón. La ética es esa voz interior que te ayuda a distinguir entre lo que está bien y lo que está mal, guiándote a tomar decisiones honestas, respetuosas y amables, incluso cuando nadie te está mirando.

En la escuela y en la casa practicamos la ética diariamente: cuando compartimos un juguete, decimos la verdad, respetamos las diferencias de los demás y cuidamos a los animales y plantas. No se trata solo de seguir reglas, sino de ponernos en el lugar del otro y construir un mundo donde todos nos sintamos seguros y felices.

SABÍAS QUÉ:

- La ética es hacer lo correcto con alegría y respeto, iluminando el mundo con honestidad aunque nadie te esté mirando.
- Haz lo correcto siempre, y verás cómo tus acciones inspiran a quienes te rodean.

TRABALENGUAS

El grillo Graciano canta con gracia,
salta en la hierba y la granja le gusta.
Con tanta gracia canta Graciano,
que el granjero ríe de buena gana.

**

En la granja de Granada
hay una grulla bronceada.
Si la grulla come granos,
¡vuela alto por la mañana!

CHISTES

Jaimito le dice a su tío al regresar de la escuela.
Tío, tío, hoy estudiamos la geometría.
-A ver, dime, ¿qué son los ángulos?"
Y Jaimito le contesta: Son ángulos son las
personas que caminan dormidas.

**

Jaimito, otra vez llegas tarde a clase.
-Pero, señorita, usted dijo que nunca es tarde
para aprender.

UNE CON UNA LÍNEA



ADIVINANZAS

Llevo puesto un traje elegante,
de negro y blanco riguroso.
No puedo volar por el aire,
¡pero nadando soy superveloz!
¿Quién soy?

R: El pingüino

Con bigotes largos y vista de noche,
camino en silencio sin hacer un reproche.
Aterrizo de pie si caigo de altura
y limpio mi pelo con gran finura.
¿Quién soy?

R: El gato

COLORA





ACTIVIDADES

EL ESCUDO INVISIBLE DE AGUA Y JABÓN

En el verde y tranquilo valle de los Sauces vivía Sonia, una niña de siete años con una imaginación desbordante. Le encantaba pintar, moldear barro y explorar el jardín. Sin embargo, a la hora de lavarse las manos o bañarse, Sonia siempre encontraba una excusa para posponerlo.

Una tarde, mientras dibujaba un gran dragón con crayones, su mamá Pilar se acercó suavemente y le propuso un experimento visual. Tomó una lupa y le mostró las palmas de sus manos.

—Mira de cerca, Sonia —dijo Pilar con calidez—. Aunque no los veas a simple vista, aquí viven pequeños visitantes microscópicos llamados gérmenes. Si no nos aseamos con agua y jabón, viajan a nuestra boca y nariz y pueden enfermarnos.

Asombrada, Sonia observó sus dedos. Pilar le explicó que el aseo diario no es un castigo, sino un escudo protector que nos cuida y nos llena de energía fresca para seguir jugando.

Entusiasmada por convertirse en la guardiana de su propia salud, Sonia corrió al lavabo. Mientras cantaba su canción favorita durante veinte segundos, frotó con cuidado sus palmas, nudillos y uñas. Al enjuagarse, sintió una agradable sensación de frescura y limpieza.

Desde aquel día, Sonia comprendió que el agua y el jabón son sus mejores aliados para crecer sana, fuerte y lista para explorar el mundo con alegría.

Encuentra las diferencias



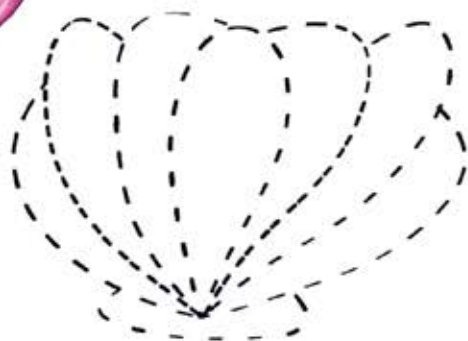
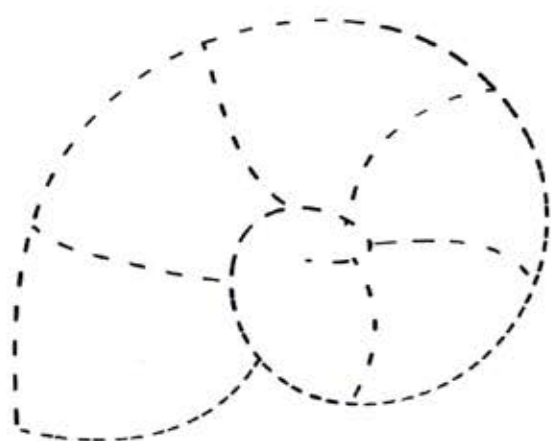
¿Qué usó mamá Pilar para mostrarle los gérmenes a Sonia?

¿Según Pilar, qué son el agua y el jabón?

¿Qué cantó o hizo Sonia mientras se lavaba las manos?

¿Qué aprendió Sonia sobre el aseo al final de la historia?

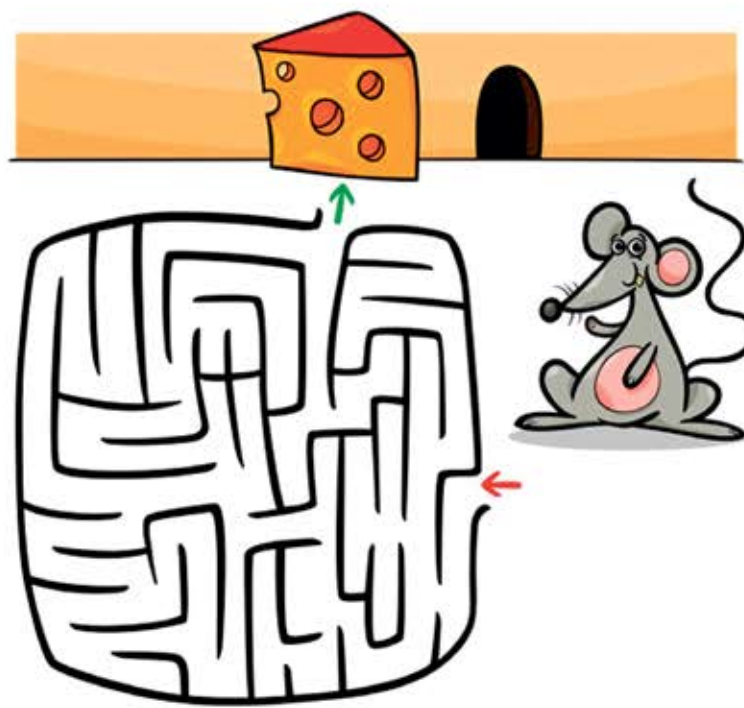
SIGUE LOS PUNTOS



COLOREA



LABERINTO



COLOREA



Nintendo®

Nintendo nació en 1889

en Kioto, Japón, fundada por
Fusajiro Yamauchicomo una empresa de naipes
artesanales llamados Hanafuda.

Fusajiro Yamauchi

Antes de ser un gigante de los videojuegos,
la compañía pasó por varias etapas:

1. Naipes y cartas

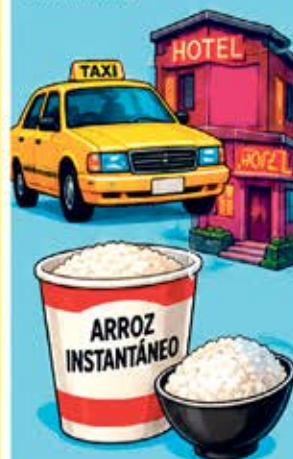
Produjo barajas
tradicionales japonesas
y, más tarde, naipes
de estilo occidental.



De lo tradicional...
...a lo occidental.

2. Negocios diversos

En los años 60 probó
suerte en sectores fallidos
como taxis, hoteles y arroz
instantáneo.



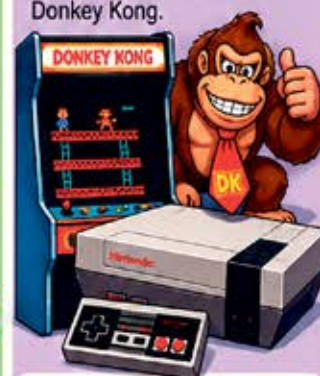
3. Juguetes

En los años 60 y 70
comenzó a fabricar
juguetes e innovaciones
electrónicas.



4. Videojuegos

En 1975 lanzó su primer
arcade, en 1977 su primera
consola doméstica y en 1981
alcanzó fama mundial con
Donkey Kong.



1975 > 1977 > 1981
Arcade > Consola doméstica > Donkey Kong y fama mundial

Nintendo®

De las cartas al mundo de la imaginación

Mercurito es una publicación semanal de:



EL MERCURIO

DIARIO INDEPENDIENTE DEL AUSTRIO

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



Mercurito

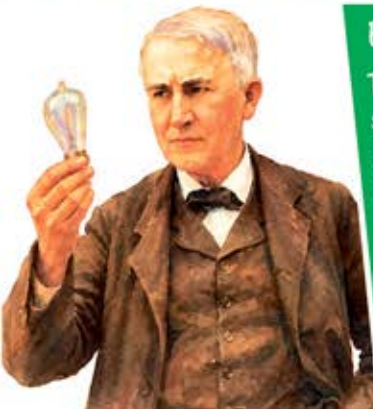
"Es un producto creado para capturar la
imaginación de los más pequeños, donde la
diversión y la creatividad no tienen límites"

INVENTOS QUE CAMBIARON LA HISTORIA



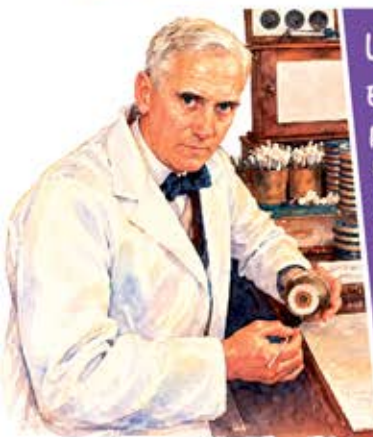
LA IMPRENTA (1440)

Johannes Gutenberg adaptó prensas de uva de madera y aleaciones de metal para crear tipos móviles. Su innovación redujo meses de trabajo manual y permitió masificar los libros, democratizando el conocimiento en todo el mundo.



EL FOCO (1879)

Thomas Edison no inventó la bombilla, sino que perfeccionó más de 300 diseños previos. Su gran avance fue un filamento de bambú carbonizado que lograba iluminar durante más de 1200 horas continuas.



LA PENICILINA (1928)

El médico Alexander Fleming descubrió el primer antibiótico por un feliz descuido. Al regresar de vacaciones, notó que un hongo (*Penicillium*) había destruido las bacterias de una placa olvidada en su laboratorio. Un invento que alivio y cura la salud de millones hasta hoy!



INTERNET (1969)

Nació como ARPANET, una red militar y académica financiada por EE. UU. Su primer mensaje enviado entre dos computadoras universitarias debía decir "LOGIN", pero el sistema colapsó tras transmitir solo las dos primeras letras: "LO".

TAQUITOS DE CEREAL



Receta

** Con ayuda de un adulto

INGREDIENTES:



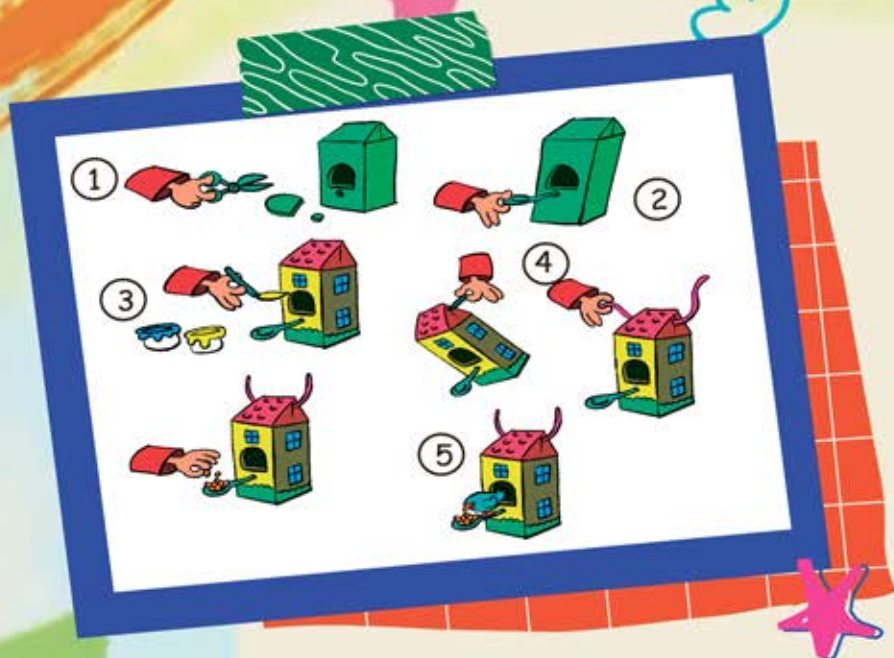
- 4 unidades de tortillas suaves de harina
- 1/2 taza de crema de leche
- 2 cucharadas de leche condensada
- 1/2 taza de su cereal favorito
- 1/2 taza de mango picado
- 1/2 taza de frutillas
- 1/2 taza de kiwi picado.

PREPARACIÓN:



1. Lo primero que tenemos que hacer es colocar la crema de leche y leche condensada en un recipiente y batirla hasta montar la crema, esto quiere decir, que se formen picos firmes en la superficie.
 2. Agregamos el cereal a la crema y mezclamos bien.
 3. Tomamos las tortillas y con un corta pastas cortamos en tortillas más pequeñas, colocamos un poco de crema en el centro, añadimos variedad de frutas y doblamos la tortilla formando un taquito.
 4. Corta por la mitad y sírvelo.
- (Nestlé)

COMEDERO ENCANTADO PARA AVES



MATERIALES

- 1 envase de cartón de leche (lavado y completamente seco).
- Pintura acrílica o témperas y pinceles.
- Tijeras de punta roma.
- 1 cuchara de madera o un palito de helado.
- Cuerda, lana o cordel (unos 30 cm).
- Semillas para aves.
- Opcional: Pegatinas, ojos móviles o marcadores permanentes para decorar.

INSTRUCCIONES

1. Píde a un adulto que dibuje y recorte una "ventana" o abertura en la parte frontal del envase, a unos 5 cm de la base. Debe ser suficientemente amplia para que un pájaro pueda meter su cabeza.
2. Haz un pequeñísimo corte o perforación justo debajo de la ventana e inserta la cuchara de madera o palito. Esto servirá como percha.
3. Decora el envase como prefieras. Puede ser una casita, un monstruo divertido o un superhéroe. Deja secar bien la pintura.
4. Haz un pequeño agujero en el tapón o en la parte superior del envase, pasa la cuerda por ahí y haz un nudo fuerte por dentro para colgarlo.
5. Vierte las semillas en el fondo (hasta el borde de la ventana) y cuelga el comedero en un árbol, balcón o ventana.

AUTO DE CARRERAS RECICLADO

MATERIALES

- 1 envase de cartón de leche (lavado y seco).
- 4 tapas plásticas de botella.
- 2 palitos de brocheta (sin puntas).
- 2 sorbetes.
- Tijeras y cinta adhesiva o pegamento.
- Pinturas o marcadores para decorar.

INSTRUCCIONES

1. Cabina: Pon el envase de lado y recorta un rectángulo en la parte superior para hacer el asiento del conductor.
2. Ejes: Pega los 2 sorbetes en la base del envase (uno adelante y otro atrás) con cinta adhesiva. Pasa un palito de brocheta por dentro de cada sorbete.
3. Ruedas: Haz un agujero en el centro de cada tapa plástica y encájalas en los extremos de los palitos. Asegúralas con un toque de pegamento.
4. Pinta el auto, agrégale un número de carreras o stickers, ¡y pon a rodar tu vehículo!

