



UNIVERSIDAD DE  
GUADALAJARA  
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

# gacetita



PROGRAMA UNIVERSITARIO  
DE FOMENTO A LA LECTURA

## Las manos del abuelo

GERVASIO MELGAR

¡Qué hermosas son tus manos, abuelito!  
¡Qué hermosas son tus manos con arrugas!  
Son manos que me cuentan una historia  
de sudores, penas y dulzuras.

Han trabajado mucho y han sufrido.  
Saben de alegría y de angustia.  
Supieron dar el pan, plantar el árbol,  
cultivar el rosal, dar la ternura.

Algún día lejano -dulce día-  
tendré abuelo, las manos con arrugas.  
Y la gente dirá: "que hermosas manos"  
¡como saben de gloria y de luchas!

y un nietecito mío, puro, alegre  
de alma empolvada con blancor de luna,  
abuelo, me dirá - también mis manos  
serán alguna vez, como las tuyas-.  
Gervasio Melgar.



▲ ILUSTRACIÓN: @SOY.GIGI.ILUSTRA

@soy.gigi.ilustrativa

Palabra clave: Abu\_li\_o

Síguenos:  
Letras para Volar



Lunes 5 de agosto de 2024

Número 96

Ejemplar Gratuito

## ¡HOLA!

Los pueblos indígenas son parte fundamental de la historia, cultura y tradición de nuestro país. En las siguientes páginas te invitamos a conocer más sobre sus costumbres e identidad a través de un interesante viaje, por medio del cual profundizaremos en su arte, su simbolismo y su cosmovisión de vida. Así mismo, si eres un cinéfilo apasionado, en esta edición encontrarás una breve reseña sobre la historia del cine, así como un repaso por la trayectoria de uno de los personajes más destacados del cine mexicano, que además ¡es orgullosamente jalisciense! En esta edición también, te enseñamos a realizar tú propia cámara fotográfica de forma casera y divertida.

**¡No te quedes sin leer!**



Huellita Viajera

# Kauyumari

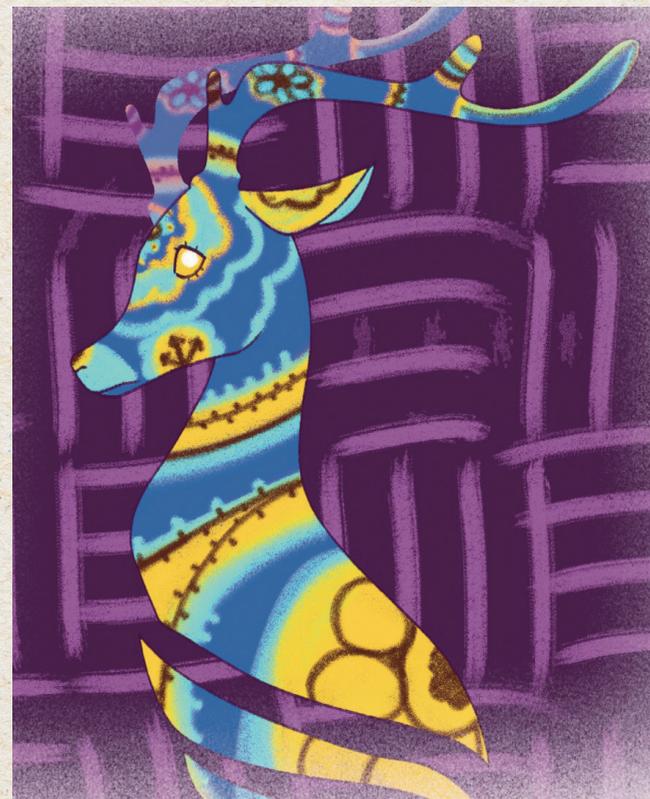
## El venado wixárika, guardián de Bolaños

FRANCISCO NARANJO

En la sierra madre occidental, al norte del estado de Jalisco, específicamente en el **municipio de Bolaños**, se alza imponente la estatua de un gran venado que se yergue sobre el mirador de la localidad. Realizado por un grupo de artesanos, provenientes de un pueblo originario; **los wixárikas**. Este venado fue colocado para custodiar el inmenso paisaje que se despliega en las puertas de acceso a la **sierra huichola**. Su cuerpo está grabado con rombos y otras figuras geométricas en tonos de color amarillo, blanco, rojo y negro, tiene una altura de siete metros de largo.

Éste venado es conocido como **Kauyumari**, el espíritu intérprete de los dioses que alimentan la cosmogonía del pueblo wixaritari. Para los huicholes, **Kauyumari** voltea hacia una cúspide, donde según la tradición wixarika comenzó la creación del universo. **Ahí, se eleva sobre un pedestal como un centinela, un vigía que está atento a cualquier amenaza.**

Sin duda, **la comunidad wixárika es en sí misma patrimonio cultural de Jalisco**, gracias a su riqueza ancestral y su sabiduría. **Este pueblo originario destaca por su arte, sus rituales y sus plegarias**, que parten de una cosmovisión propia de la vida. No puedes dejar pasar la ocasión de visitar la localidad de Bolaños y maravillarte con la imponente inmensidad de este venado guardián de la sierra huichola que representa no sólo un atractivo turístico, sino también la historia, la cultura y el arte de un pueblo originario.



▲ ILUSTRACIÓN: LESLIE FRANCO

Palabra clave: **\_au\_um\_ri**



Muchos de los pueblos indígenas se autoreconocen como hijos del maíz, según nuestros antepasados, de este grano nace la vida y el hombre. Con él se elaboran un montón de platillos que son parte de nuestra dieta diaria, principalmente la tortilla. Pero también sirve para elaborar muchas de las bebidas más tradicionales, como el tlaxcalate, el pozol, el pinol y el tejuino.

Así pues, son tantas nuestras tradiciones culinarias que se han preservado desde tiempos prehispánicos, que pareciera a veces que los tiempos se confunden.

Palabra clave: **Ma\_z**



▲ ILUSTRACIÓN: LESLIE FRANCO



Las **tablas mexicanas** son una serie de tablas de colores de madera unidas por unos listones, que al estirarse parecen estar unidas y no moverse, pero al tomarlas de uno de los extremos crea la ilusión de que una de las tablitas se desprende y se dirige hacia el otro extremo sin separarse de las demás. También son llamadas **"tablitas chinas"**.

Palabra clave: **Ta\_las**



▲ ILUSTRACIÓN: GABRIELA ESTRADA

DIRECTORIO: Ricardo Villanueva Lomelí, **Rector General** • Héctor Raúl Solís Gadea, Vicerrector Ejecutivo • Francisco Javier González Madariaga, **Rector Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño** • Laura Morales Estrada, **Coordinadora General de Comunicación Social** • Arturo Verduzco Godoy, **Jefe del Departamento de Teorías e Historia** • Patricia Rosas Chávez, **Directora de Letras para Volar y Coordinadora editorial de Gacetita** • Editora: Coco Martínez • **Comité Editorial:** Carmen Villoro, Jorge Souza, Alfredo Ortega, Sayri Karp, Jorge Orendáin, Mayra Moreno y Leonardo Mora • **Comité Infantil:** Libertad Castañeda Gonti, Óscar Martínez Joya, Vania Carrillo, Eva Carrillo, Renata Moreno, Ivanna Moreno e Isabella Torres • **Diseño:** Edith Enríquez • **Imagen de portada e ilustrador invitado:** @soy.gigi.ilustra • **Ilustraciones interiores:** Leslie Franco, Gabriela Estrada, Diego Soto, Adriana Belén, Anayansi Sánchez, Karla Aquino, Nataly Arellano y Tabatha Desireé.

Gacetita UdeG es un Suplemento Especial de La gaceta de la Universidad de Guadalajara, publicación editada desde 1995, por la Universidad de Guadalajara, a través de la Coordinación General de Comunicación Social. Av. Juárez 975, piso 6, Guadalajara, Jalisco, México. Tel. 3134-2222, ext. 12613. Reservas de derecho al uso exclusivo en trámite. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad de Guadalajara.



## Presenta al cineasta Guillermo del Toro

FABRIZIO VÁZQUEZ

Jalisco le dio al mundo **uno de los mejores directores de cine que puede haber hoy en día** y que ha cautivado a miles de jóvenes con sus discursos positivos. Así es, hablamos de **Guillermo del Toro**.

Este increíble cineasta ha establecido su carrera principalmente en metrajes que rondan en **el terror, las criaturas mágicas, místicas y de las sombras**, mostrando a los espectadores un aura particular en sus trabajos inolvidables. Sin embargo, ha producido películas que escapan un poco de sus tópicos para explorar otros terrenos, tal es el caso de *Pinocho*, donde usa técnicas, instrumentos y métodos propios del *stop-motion*. Algunas de sus cintas más conocidas son *La forma del agua*, *Hellboy*, *El laberinto del fauno* y *Pacific Rim*.

Su labor dentro del cine y el arte no termina en su trabajo como director, sino que constantemente **apoya y motiva a los jóvenes a perseguir sus sueños, ser pacientes y no rendirse ante los fracasos** a pesar de sentir que no nos queda mucho tiempo para alcanzar el éxito. También en sus charlas, y ahora prácticas, **promueve la revalorización de la animación como una forma digna de hacer cine**, siendo así uno de los hombres más dignos de admirar dentro de la industria cinematográfica.

Palabra clave: **D\_re\_tor**

▲ ILUSTRACIÓN: LESLIE FRANCO





## Arte, símbolo y chamanismo; cosmovisión wixárika.

FRANCISCO NARANJO

Sin duda una de las **expresiones culturales más impresionantes y representativas de México es el Arte Wixárika** o como lo conocemos ahora, el **arte huichol**. Sin embargo, como gran parte de las artesanías étnicas, **las piezas artísticas de los Wixaritari** tienen significados y propósitos mucho más profundos de lo que está a simple vista.

**Los Huicholes** son una de las pocas culturas precolombinas que han conservado sus tradiciones y creencias durante siglos. **Cada símbolo en su arte tiene un significado específico y representaciones de sus deidades, historias y mitos.** El arte Huichol es un testimonio magnífico de su extraordinaria cosmovisión, la simbología plasmada en éste arte, comunica el encuentro entre humanos y seres cósmicos.

A continuación, compartimos contigo algunas de las explicaciones generales sobre **los símbolos más comunes empleados en el arte huichol**, para que así la próxima vez que los veas, seas capaz de comprender el simbolismo oculto en tales representaciones wixárikas.

**1. Ojo de Dios:** Ésta es una representación simbólica de la visión de Dios y su capacidad para entender lo desconocido y lo visto. Los Huicholes creen que este símbolo tiene la capacidad de ver y entender cosas que los humanos no pueden.

**2. Venado:** En la cultura Huichol, el venado es de suma importancia y es considerado un intermediario entre los seres humanos y los dioses. Este animal es considerado un guía que lleva a los chamanes a través de los viajes espirituales y los rituales. También es un símbolo de fertilidad y abundancia.

**3. Sol:** El sol es un símbolo de energía, luz y vida. En la mitología Huichol, Tayaupá, el dios del sol, es considerado uno de los principales dioses. El sol es el dador de vida y es esencial para la supervivencia y el crecimiento de las cosechas.

**4. Fuego:** El fuego es un símbolo de purificación, transformación y renovación. Es utilizado en muchas ceremonias rituales para representar la limpieza espiritual y el renacimiento.

**5. Serpiente:** Las serpientes en la cultura Huichol a menudo representan el ciclo de la vida, la renovación y la transformación.

Sin duda, el arte wixarika nos invita a reflexionar a través de sus simbolismos sobre **la relación humano-naturaleza-cosmos**. Nos invita a reflexionar el arte huichol cómo una narrativa de su historia y sus mitos. Nos invita a pensar cada obra wixarika cómo un pedazo de la vida de un pueblo.



▲ ILUSTRACIÓN: DIEGO SOTO

Palabra clave: C\_smo\_isió\_

### Materiales

- Estambre de colores
- Argolla para llavero
- Cascarón de huevo
- Palillos
- Tijeras
- Pegamento
- Chaquira

### Actividad: Llavero con arte wixarika

1. Corta el cascarón de huevo en cuadros de 5x5.

2. Haz un pequeño orificio para la argolla.

3. Elige o crea un diseño para el llavero.

4. Dibuja en el cuadro con lápiz o pluma.

5. Elige los colores de estambre y chaquira.

6. Corta trozos de estambre del tamaño de tu preferencia.

7. Pon pegamento en el cascarón.

8. Comienza a decorar tu llavero, puedes hacer bolitas con el estambre, palitos, etc. Para esto, puedes apoyarte de palillos para trazos más pequeños.

9. No olvides agregar chaquira.

10. Coloca la argolla.

**¡y listo, tienes tu llavero!**

¡No olvides compartirnos una foto de tu llavero!

Envíalos al correo: [lagacetita@cuaad.udg.mx](mailto:lagacetita@cuaad.udg.mx)

▲ ILUSTRACIÓN: ADRIANA BELÉN

que no te lo cuenten

INGRID GARCÍA MORALES



▲ ILUSTRACIÓN: DIEGO SOTO

## Lili, entre dos nidos de Jonna Lund Sorensen

Algunos crecemos pensando que la única forma de vivir es en un nido. Sin embargo, a veces un solo nido es demasiado pequeño para una familia. Lili, tan pronto como sale de su cascarón, puede ver que sus padres no caben en su hogar: necesitan espacio para cada uno. Pero, ¿es malo que no quepan en el nido? ¿Cómo puede vivir Lili entre dos hogares? ¿Cuál es, entonces, su nido? ¿Dónde queda su verdadero hogar? "Lili entre dos nidos", escrito por Jonna Lund Sorensen (2018), recorre la historia de Lili y su camino para entender que quizás no todos los nidos tienen una misma forma, y el que le ha tocado vivir a ella también es especial y lleno de amor.

Palabra clave: H\_g\_r

Agosto 2024

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sab
				01	02	03
04	05	06	07	08	09	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## Agenda

Letras para Volar te invita a las comunidades de **Tabachines, Parque el Grillo, El Colli Urbano y el Parque de las Niñas y los Niños**, donde podrás aprender y divertirte.

Todos los domingos de **10:00 a.m. a 1:00 p.m.**

Para más información visita nuestras redes sociales

Letras para Volar



# Cientílocos

INGRID GARCÍA MORALES

## Luces, cámara... ¡Acción!



▲ ILUSTRACIÓN: ANAYANSI SÁNCHEZ

El 15 de agosto del 2017 fue el primer año que se celebró el Día Nacional del Cine Mexicano. La conmemoración de esta rama del arte es importante pues México ha hecho historia en él: directores contemporáneos como Guillermo del Toro, Alejandro Iñárritu, y Alfonso Cuarón, son algunos de los más destacados desde el 2000. Pero, si revisamos la historia, nos daremos cuenta de que el cine mexicano ha tenido una presencia importantísima en la escena cultural del mundo entero.

**¿Recuerdas, por ejemplo, a Pedro Infante?  
¿Y a María Félix?**

### Materiales:

- Caja de zapatos
- Aguja
- Cinta adhesiva negra
- Pintura negra
- Pincel
- Regla
- Papel aluminio
- Papel fotográfico
- Lápiz
- Tijeras
- Agua
- Líquido revelador
- Líquido fijador
- Tres recipientes

Los mexicanos hemos sabido dejar nuestra huella en México y en todo el mundo. Ahora, es tu turno de explorar un poco de la industria cinematográfica. Empecemos con el objeto principal en el cine.

### ¿Sabes cómo funcionan las cámaras?

Todos los cuerpos, incluso nosotros, transmiten luz. El ojo que percibe la luz se encarga de procesarla y realizar una imagen. Las cámaras, entonces, son ojos que reciben y procesan la luz, logrando una imagen.

**Hoy aprenderás a hacer una cámara fotográfica.**

1. Pinta por dentro y por fuera la caja de zapatos de negro.
2. Una vez seca, marca un rectángulo de 2 x 2 cm y recortalo con ayuda de un adulto.
3. Corta un cuadrado de 4 x 4 cm de papel aluminio.
4. Pega el aluminio por dentro de la caja con cinta negra. Con ayuda de la chincheta o aguja, haz un pequeño agujero en el centro del papel aluminio y rápidamente lo taparemos con otro trozo de papel aluminio para evitar que la luz entre a la caja.

**IMPORTANTE:** necesitamos un cuarto oscuro, que no entre nada de luz para poder colocar el papel fotográfico.

5. Pega un trozo de papel fotográfico con un poco de cinta en el lado contrario de donde hicimos la ventanita y tapa la caja para que no entre la luz.
6. **Ahora sí, puedes prender la luz y salir del cuarto oscuro.**  
Para hacer la foto, debemos apuntar con la ventanita de la caja al objeto que vas a fotografiar.
7. Destapa la ventanita para que empiece a entrar la luz y déjala 15 minutos sin mover la caja.
8. Una vez pasados los 15 minutos, tapa la ventanita con papel aluminio.

**Es hora de revelar la fotografía, pero totalmente a oscuras.**

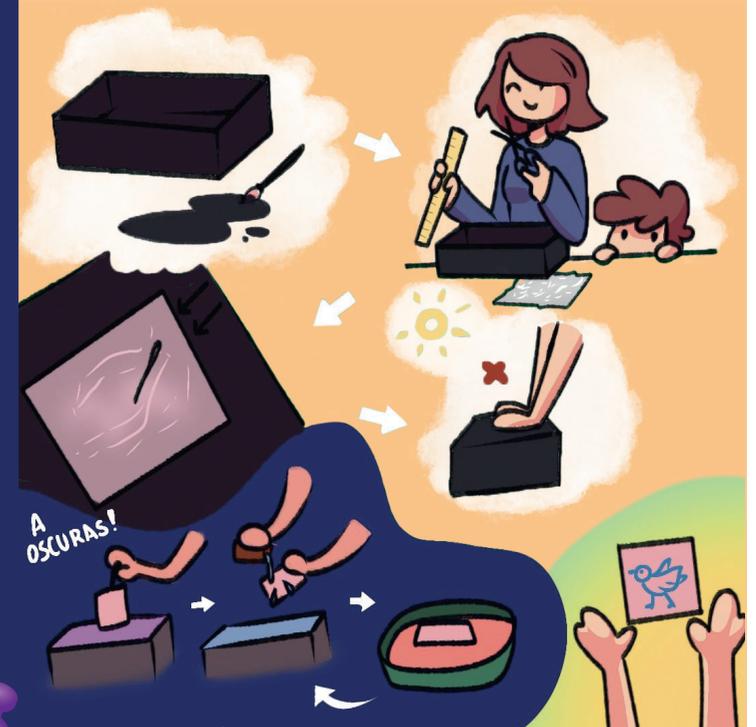
9. Para revelar la fotografía coloca el líquido revelador, el líquido fijador y el agua en cada recipiente. Toma el papel fotográfico con un gancho de ropa:
10. Sumerge la fotografía 1 minuto en el líquido revelador.
11. Enjuaga con agua.

12. Sumerge la fotografía 30 segundos en el líquido fijador, y otra vez a enjuagar en agua.

**Prende las luces y observa la magia de la ciencia  
¡Nuestra fotografía está lista!**

**NOTA:**

Ahora que sabes cómo funcionan las cámaras, y hasta puedes hacer una propia, sigamos festejando el Día Nacional del Cine Mexicano!



▲ ILUSTRACIÓN: LESLIE FRANCO

¡Comparte tus resultados!

**Escríbenos:**  
[lagacetita@cuaad.udg.mx](mailto:lagacetita@cuaad.udg.mx)

Palabra clave: C\_m\_ra

## Tecnología



# Día Nacional del cine mexicano

INGRID GARCÍA MORALES

Es larga la historia del cine: abarca casi dos siglos. Comienza a finales del siglo XIX y nos transmite el movimiento.

El tiempo ha pasado desde que **nació el cine**: fue en París, un **28 de diciembre de 1895**. Los famosos hermanos Lumière lograron proyectar la salida de obreros en una fábrica de Lyon. Ésta fue su primera de muchas (500) películas cortas, que apenas alcanzaban el minuto de duración.

Poniéndonos tecnológicos, **el cine es el arte que toma, edita y presenta imágenes y sonido. Utiliza soportes fotosensibles, computadoras, y proyectores especializados, que permiten observar el movimiento.**

Entre la invención de la fotografía y el desarrollo del cine, no pasaron tantos años; **en 1874, Pierre Janssen usó una cámara fotográfica por primera vez.**

Sin embargo, para que el cine se convirtiera en lo que conocemos hoy en día, fue necesaria la creación del gran inventor **Thomas Edison: la bombilla eléctrica. Junto con el kinetógrafo**

(considerado el predecesor de las cámaras cinematográficas), pudo formarse la primera cámara. Uno de los mayores avances dentro del cine fue dentro de la trama: mientras que los hermanos Lumière buscaban retratar la realidad, **fue Georges Méliès quien experimentó, por primera vez, con la ficción.** Llegó el siglo XX y, con él, el desarrollo del sonido en los largometrajes.

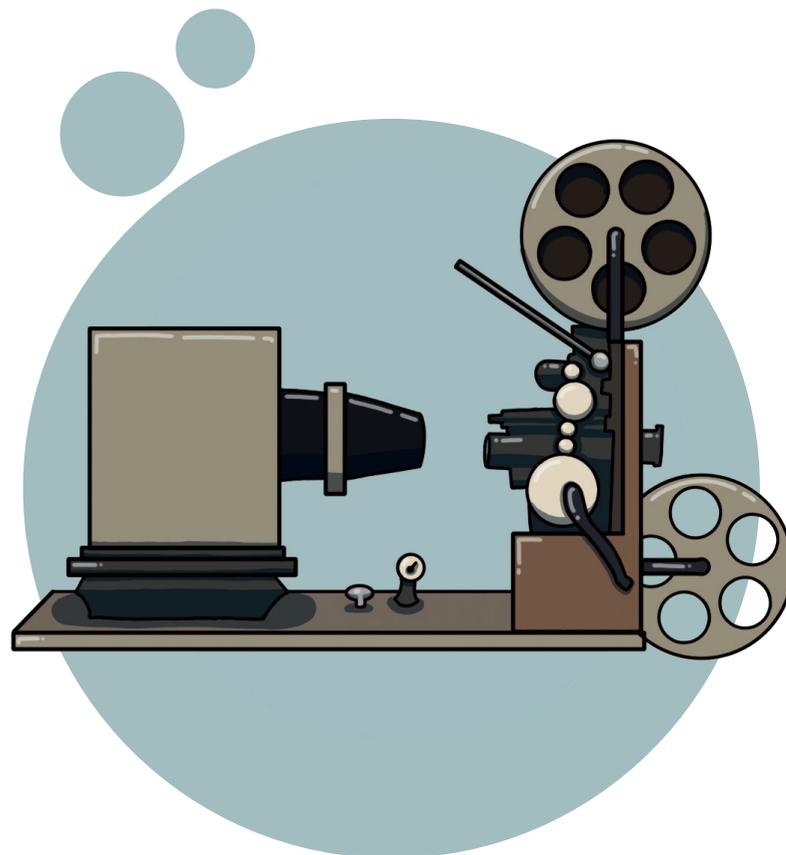
**No fue sino hasta 1927 que las proyecciones de cine incluían música en vivo, pues las grabaciones no la incluían.**

**¿Sabías que no fue hasta 1929, los cineastas debían colorear cada fotograma si querían que su proyección tuviera color?**

**El cine que podemos disfrutar hoy en día recorrió un largo camino: ¡a disfrutarlo!**

Palabra clave: ine

▲ ILUSTRACIÓN: KARLA AQUINO



# Día internacional de los pueblos indígenas

INGRID GARCÍA MORALES

**¿Sabías que, en México, hay al menos 68 lenguas nacionales?**

Entre ellas el mixe, zapoteco, náhuatl, y muchas más.

Muchos mexicanos crecemos sin ser conscientes de esta realidad. No somos conscientes, tampoco, de cuántos pueblos indígenas hay en el país. No sabemos cuáles son sus tradiciones ni cómo se desarrolla su cultura en nuestro día a día.

La importancia del **Día Internacional de los Pueblos Indígenas** reside justo en eso: **los pueblos indígenas, sus tradiciones y su lengua; son importantísimos para la constitución de México y el mundo.** Pensemos, por ejemplo, en los voladores de Papantla, o en bebidas como el pulque o el tepache. **Los pueblos indígenas, aunque muchas veces olvidados para la mayoría, aportan elementos fundamentales a nuestro país.**

Se habla de la importancia de los pueblos indígenas porque, por años, todo a nuestro alrededor ha intentado borrarlos.

**¿Puedes imaginarte cómo te sentirías si fueras al doctor, pero él no hablara tu idioma? ¿O si quisieras ir a la escuela, pero está demasiado lejos de tu casa, y (de nuevo) no hablaran tu lengua?**

Esta es la realidad de muchos niños y jóvenes indígenas.

**Cada nueve de agosto, tenemos la oportunidad de reconocer su importancia y abrazar la búsqueda por igualar sus derechos en el país.**

Conocer, buscar, aprender, son algunas de las acciones que podemos tomar para reconocer con fuerza que los pueblos indígenas sí son relevantes, y sí nos importan.

Palabra clave: l\_dí\_en\_s

▲ ILUSTRACIÓN: GABRIELA ESTRADA



## Historia de los videojuegos



▲ ILUSTRACIÓN: NATALY ARELLANO

Mucha gente cree que la primera consola fue el Atari 2600, también conocido como *video computer system*, pero eso es incorrecto. Años antes se habían estado desarrollando varios programas lúdicos en las universidades tecnológicas. Un ejemplo de estos programas es *spacewar* que fue desarrollado en 1961 por estudiantes del instituto tecnológico de *massachusetts*, el cual era una simulación de una batalla real en un monitor.

La primera consola de videojuegos realmente fue *La Magnavox Odyssey*, creada por el ingeniero Estadunidense Ralph Baer, también conocido como el padre de las consolas. **Uno de los videojuegos que revolucionó el mundo fue pong**, el juego es una recreación electrónica del ping pong, el juego consiste en golpear una pelota con unas barras que representan las paletas de ping pong, Gracias a la gran popularidad del juego, las consolas de *Atari* y *Magnavox* sacaron su propia versión que llevaron a los hogares.

**En 1977 fue la llegada de Nintendo al mercado** con su propia consola de videojuegos, la *Color TV Game*. Innovaron con uno de sus productos más exitosos: el *Game & Watch*, el cual consistía de un dispositivo portátil que llevaba un juego precargado.

A partir de ese entonces, se expandió el negocio de los videojuegos y con la llegada de las consolas domésticas **también llegaron los juegos arcade**. Durante este periodo los dos principales juegos fueron *space invaders* y *Pacman*. Años después en la época de los 80's Nintendo sacaría *Donkey Kong* que sirvió de base para la famosa franquicia de *Super Mario Bros*. Con el continuo desarrollo de los videojuegos hubo una innovación en la industria, hasta el punto de **desarrollar juegos multijugador** donde los usuarios podían competir entre ellos.

En las siguientes décadas hubo un crecimiento exorbitante en la industria. Con la llegada de nuevos competidores como *Sony* y *Microsoft*, se amplió el margen de las consolas y sus especificaciones cada vez más avanzadas, hasta llegar a lo que tenemos actualmente.

Palabra clave: Vi\_eo\_ueg\_s



## Liga Wixárika

OSCAR GÓMEZ

**La representación de todas las diversidades a la hora de practicar un deporte en Jalisco es muy importante; los torneos y competencias deportivas deben llegar a cada rincón del país.**

Es por eso que en Jalisco se realiza la **Liga Wixárika**, un torneo en donde se busca que **las actividades deportivas se adapten a la dinámica de las comunidades wixaritari** (plural de wixárika) de los municipios de la zona norte del estado. Logran su objetivo a través de los populares fenómenos deportivos, tales como una liga femenil de voleibol y una liga varonil de fútbol.

La gran celebración de esta fiesta deportiva toma lugar en distintas sedes del estado, como el **municipio de Tesistán en la última edición llevada a cabo en octubre del año 2023**. Cuenta con diversos premios otorgados por el gobierno de Jalisco.

Las y los ganadores de la copa del torneo en 2015, la cual tuvo lugar en el **municipio de Bolaño**, fueron galardonados con una medalla conmemorativa, un trofeo y una laptop para cada integrante.

Palabra clave: Wi\_ár\_ka

▲ ILUSTRACIÓN: KARLA AQUINO





# Día Internacional del Armadillo

ANDREA A. GARCÍA

El **Día Internacional del Armadillo se celebra cada año el 13 de agosto** con la finalidad de crear conciencia en el mundo sobre la conservación de este peculiar mamífero. Originarios de América, los armadillos pertenecen a la familia *Dasyproctidae*. **Existen alrededor de 20 especies diferentes**, siendo el armadillo de nueve bandas la única especie presente en Estados Unidos.

Los armadillos son fácilmente reconocible por su **caparazón duro y segmentado**, que les proporciona protección contra depredadores. Este caparazón está formado por placas óseas cubiertas de piel dura y flexible. Al contrario de lo que se cree, no todos los armadillos pueden encerrarse en sus armazones, **solo el armadillo de tres bandas (*Tolypeutes*)** tiene esta capacidad.

Suelen tener ojos pequeños y un hocico puntiagudo o en forma de pala. Varían ampliamente en tamaño y color, desde el armadillo rosa de color salmón (15 centímetros de longitud) hasta el armadillo gigante marrón oscuro (metro y medio). También los hay de color negro, rojo, gris o amarillento.

Estos animales tienen un olfato extremadamente desarrollado, lo que les permite encontrar alimento, principalmente insectos y larvas, aunque algunas especies también comen plantas, algunas frutas y pequeños vertebrados. La mayoría de las especies cavan madrigueras y duermen profusamente, hasta 16 horas al día. **Su habilidad para excavar también los convierte en ingenieros ecológicos, ya que sus madrigueras proporcionan refugio a otras especies.**

El Día Internacional del Armadillo **destaca la necesidad de proteger a estos animales**, cuya población se ve amenazada por la pérdida de hábitat y el exceso de caza. Además, en algunas culturas, los armadillos son cazados por su carne y su caparazón. Actualmente, solo la población del armadillo de nueve bandas está en expansión. **Algunas especies, incluido el armadillo rosa, están amenazadas.**

Palabra clave: \_r\_adill\_

▲ ILUSTRACIÓN: ANAYANSI SÁNCHEZ



## Ilustradora invitada:

GIGI  
@SOYGIGIILUSTRA



¡Hola! Soy Gigi, una ilustradora y diseñadora gráfica enamorada de los gatos. Mi mundo creativo se construye con trazos que capturan la esencia humana y lo curioso de la misma. **Cada ilustración es una historia por contar.** Con lápiz en mano y una taza de té caliente, me sumerjo en un universo donde la curiosidad y la estética se entrelazan, buscando siempre sorprender y conectar con quienes ven mis obras.

Puedes ver más de mi trabajo en **Instagram: @soy.gigi.ilustra**



## Pasatiempo: Sopa de letras

CRISTIAN GÓMEZ

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

- Armadillo
- Cámara
- Cine
- Cosmovisión
- Director
- Hogar
- Indígenas
- Maíz
- Videojuegos
- Wixárika



▲ ILUSTRACIÓN: TABATHA DESIREÉ

RESPUESTAS DE JULIO



PERROS CALLEJEROS



Chiste/ Chimpancé/ Plástico/ Callejero/ Horiatiki/ Habilidades/ Grecia/ Ballet.

¡No olvides compartimos tus resultados! Envíalos al correo: [lagacetita@cuaad.udg.mx](mailto:lagacetita@cuaad.udg.mx)

Descarga la app Letras para Volar



Visítanos y descarga libros electrónicos gratuitos en: [letrasparavolar.org/libros](http://letrasparavolar.org/libros)

Sé parte de Gacetita y cuéntanos sobre ti y lo que más te divierte. Envía tu historia a [lagacetita@cuaad.udg.mx](mailto:lagacetita@cuaad.udg.mx)