

Año 5, N.º 5, octubre 2026

ISSN: 3046-4366

PILLA

LA REVISTA DEL ITS



Pilla

La revista del ITS

Año 5, N.º 5, octubre 2026

Equipo editorial

María Eugenia Leguizamo

Mariela Oreggioni

Colaboración: Mattias Rivero

Corrección: EFI Corrección de la Revista del ITS (FHCE, Udelar)

Diseño y diagramación: Luana Martínez (FADU, Udelar)

Fotografía de tapa: Felipe Benítez 3.º MT

Ilustración de contratapa: Eric Maurán 3.º MR

Jurados: Daiana Alamo, Bel, Felipe Benítez, Andrés Curbelo, Las torres de transmisión me miran, Agustín Morales, LeónMLL y Aylen Orihuela.

Estudiantes del EFI: Silvia Altmark, Gonzalo Amorín, Leticia Arias, Mónica Bogliacino, Serrana Caorsi, Laura Fernández, Carla García, Rosana Gatto, Belén González, Facundo González, Jimena Ituarte, Agustina Malnati, Fermín Méndez, Johana Mocevicius, María Paula Ramírez, Marcos Rattin, Matilde Retamozo, Jorge Rey, Rodrigo Ríos, Romina Rivas, Fernanda Santos, Katia Silveira, Sylvia Tanaka y Alicia Varela.

Sumario

02. Editorial: cinco números construyendo comunidad
03. Bendito estafador
04. Cómo afectan los videojuegos al desarrollo mental en niños, niñas y adolescentes
06. El héroe a través de las épocas
07. Un día en Venecia
08. Day Z: supervivencia y realismo en un mundo posapocalíptico
09. La mima
10. Assetto Corsa: la evolución de la simulación automovilística
11. Emociones cristalinas
12. La pesca deportiva
13. Microrrelatos I
14. The last of us
15. Una confesión pa'l amargo
16. La inclusión en los espacios educativos
17. Microrrelatos II
18. El transporte público en Uruguay desde el ferrocarril hasta la actualidad
19. Apurado, atrasado
20. La ciencia en la música
21. La extinción del yagüareté en el Uruguay
23. El básquetbol: un deporte que une a millones de personas
25. Lo más difícil de terminar es empezar otra vez: Linkin Park y la revolución de la industria musical
26. FIST: Forged in shadow torch
27. Microrrelatos III
28. Florence Nightingale: revolución de la enfermería
29. Drift y gymkhana: precisión y acrobacias en el automovilismo
31. Microrrelatos IV
32. Entrevista a Nancy Miraballes
34. Un capricho injusto de la naturaleza
35. Figuras de animales
36. El fútbol
37. En un suicidio intermitente
38. BioShock: una joya submarina
39. Un ser de otro mundo
40. Minecraft
41. El recuerdo
42. En el ITS se ilustra

Editorial: cinco números construyendo comunidad

Llegamos al quinto número. Cinco veces en las que *Pilla* abrió sus páginas para que algo sucediera. Y si hoy estamos escribiendo este editorial, no es solamente para anunciar que este quizás marque una pausa o un punto final, sino, y más que nada, para reconocer a quienes hicieron posible su existencia.

Porque los verdaderos protagonistas de esta revista nunca fuimos quienes la pensamos, la coordinamos o la editamos. Fueron y son los estudiantes.

Quienes se sentaron a escribir un poema porque necesitaban decir algo o inventaron un cuento para dejar que otros viajaran a mundos imaginarios. Quienes investigaron, explicaron y compartieron lo que sabían sobre una banda musical o su videojuego favorito en un texto expositivo. Quienes se animaron a preguntar, a escuchar y a convertir la voz de otros en una entrevista. Quienes ilustraron y dibujaron historietas llenando de coloridos trazos las páginas o los que sacaron fotografías del ITS y encontraron detrás de una pared, el patio o una escena cotidiana una imagen que valía la pena guardar.

Desde el 2022 la revista dejó de ser una idea para convertirse en algo mucho más interesante, algo de ustedes. Sin grandes discursos ni fórmulas secretas, consiguieron algo que no siempre es fácil: apropiarse de ella y sostenerla en el tiempo. Y lo hicieron con creatividad, espontaneidad, compromiso y, sobre todo, con amor por la lectoescritura.

Detrás de cada página hubo alguien que se animó a compartir lo que había creado. Y eso no es poca cosa, pues implica exponerse y confiar en que nuestras palabras pueden encontrar a alguien del otro lado. Y *Pilla* fue ese lugar, tan diverso que nunca hubo una única manera de decir.

Por eso este quinto número tiene un sabor especial. Quizás, después de él ya no haya otro. Aunque decirlo da nostalgia, sentimos orgullo porque llegar hasta acá significa que la revista logró construir una comunidad alrededor de la palabra, la imagen y la creatividad. Y eso no desaparece porque no haya un número seis.

Pilla pertenece a quienes la llenaron de contenido, la hicieron circular y, año tras año, la esperaron ansiosos. Por eso, queremos destacar que aquello que la hizo posible, el espíritu pillero, no se termina. Queda en cada estudiante que escriba en un cuaderno una historia, en quien transforme una idea en un dibujo o un sentimiento en un poema o un cuento.

Queda en ustedes. Así que gracias por enseñarnos que una revista estudiantil no se hace solamente para los estudiantes, se hace con ellos, desde ellos y gracias a ellos.

Nos queda la certeza de que el espíritu de *Pilla* ya forma parte de nuestra comunidad educativa. Y eso, por suerte, no necesita un próximo número para seguir vivo.



Bendito estafador

Escrito por Santiago Suárez 3.º MP

Ilustrado por Santi 1.º DA

Yo conocí al tipo en un bar, sí, ese bar donde el piso cruje más que tu conciencia después de mentirle a tu abuela. El tipo venía con traje, sonrisa fácil y ojos que te leían como tutorial de YouTube. Me habló como si me conociera de antes y, por alguna razón, yo también sentí eso. No sé si era el whisky o que tenía cara de alguien que me había arruinado en otra vida.

Me vendió una idea. Una página, una criptomoneda, una inteligencia artificial que te respondía con tu propia voz. Todo muy moderno, muy brillante. Lo raro es que cada vez que me lo explicaba, sentía que ya lo sabía. Como si yo mismo lo hubiera escrito en una servilleta meses antes y él solo me la estuviera leyendo. Pero no dije nada, porque cuando alguien te habla como si fueras tonto, uno tiende a asentir como si supiera.

Invertí. No plata, que eso no tenía. Invertí tiempo, energía, sueños. Y cuanto más me metía, más ese tipo sonreía como si lo hiciera por mí. Como si le doliera que yo todavía creyera que no me estaba estafando.

El final fue obvio. La página cayó, la inteligencia artificial me insultó y la criptomoneda era más falsa que los dientes de mi tío. Pero lo peor no fue eso, lo peor fue el espejo: un día me miré y lo vi. Al tipo. Al bendito estafador. Sonriéndome. No supe si quería pegarle o felicitarlo. Porque al final entendí que nunca hubo dos. Que yo lo inventé o que él me inventó a mí. Que somos lo mismo: víctima y verdugo en el mismo cuerpo, turnándonos como si estuviéramos jugando piedra, papel o traición.

Y acá estoy, contándotelo, en este bar de piso que cruje, preguntándome si vos también tenés uno adentro. Uno que te vende ideas, que te roba el tiempo, que te convence de que vas bien cuando te estás perdiendo.

Si lo tenés, salud.

Y si no... mirate bien al espejo antes de dormir.



Cómo afectan los videojuegos al desarrollo mental en niños, niñas y adolescentes

Escrito por Camalacho y Mesa 2.º MK
Ilustrado por Santi 1.º DA

En este texto hablaremos sobre cómo los videojuegos afectan al desarrollo mental de niños, niñas y adolescentes. Existen videojuegos de diversos tipos, ya sean de estrategia, acción, aventuras o deportes. Cada uno de estos «estilos» está dirigido a un jugador diferente.

Los de estrategia, como el ajedrez, por ejemplo, requieren un alto conocimiento del juego para poder destacar y una buena capacidad para analizar el tablero. En contraste, la percepción sobre los jugadores de títulos deportivos muestra un matiz particular: dentro de la cultura *gamer*, suele existir el estereotipo de que este segmento requiere un menor despliegue cognitivo o intelectual frente a quienes eligen géneros más complejos, como los de estrategia. Un estudio de la Universidad de York descubrió que «algunos videojuegos de estrategia y acción pueden funcionar como pruebas de coeficiente intelectual» (University of York, 2017, párr. 1).

Por otro lado, un aspecto relacionado con las capacidades de los niños, niñas y adolescentes que consumen videojuegos es el impacto en la visión y la atención. Al respecto, la neurocientífica Daphne Bavelier sostiene que los juegos, en dosis moderadas, pueden mejorar la visión y la atención, por lo tanto,

preguntar si las pantallas son «buenas o malas» es incorrecto; lo importante es ser minuciosos con la actividad realizada. No podemos hablar de los efectos del «tiempo de pantalla» en nuestro cerebro, es un poco como hablar de los efectos de la comida en la salud. La gente quiere un sí o un no, y sabemos que «depende» (Ted, 2012).

Otro factor a tener en cuenta es cómo se puede aprender en ámbitos estudiantiles

y cómo los niños aplican lo aprendido en estos videojuegos en su vida diaria. Como afirma Douglas Gentile, psicólogo del desarrollo, los juegos ofrecen una promesa significativa para la educación, particularmente porque se ha descubierto que son herramientas de enseñanza muy eficaces (Universidad Estatal de Iowa, 2007). Sin embargo, sus estudios asocian la exposición prolongada a juegos violentos con un aumento en la agresividad cotidiana y una desensibilización hacia la violencia.

Como contraparte de los estudios de Douglas Gentile, las investigaciones de Andrew Przybylski, psicólogo experimental, sugieren que no existe una relación directa y simple entre los videojuegos violentos y la conducta agresiva en adolescentes, enfatizando que otros factores familiares y sociales suelen ser más determinantes (Universidad de Oxford, 2019). Esto sugiere que, en la mayoría de los casos, los comportamientos violentos o inadecuados en niños, niñas o adolescentes responden fundamentalmente a factores del entorno y del ambiente en el que se desarrollan.

Otro aspecto a destacar es la seguridad de quienes se encuentran en el ambiente de los videojuegos. Un ejemplo es la gran cantidad de nombres con referencias al racismo, xenofobia, homofobia, *bullying* y contenido no apto para menores. Algunas compañías de videojuegos son más tolerantes que otras. Riot Games, de origen estadounidense, se cansó de esas acciones y penaliza cada pequeño incidente racista, xenófobo, etc. (*Pacto colectivo*, s. f.). Esto demuestra la importancia de tener en cuenta cómo los menores se mueven por las redes de estos videojuegos. Como sostiene Gabriel García, especialista en salud mental: «Así como enseñamos a nuestros hijos a cruzar la calle, debemos enseñarles a moverse en el mundo digital con normas, límites y acompañamiento» (Ávila Silva, 2026, párr. 22).

Este año realizamos una encuesta sobre este tema a estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Arias Balparda. Los resultados revelan que alrededor del 70 % de los estudiantes consideran que los videojuegos son beneficiosos para la

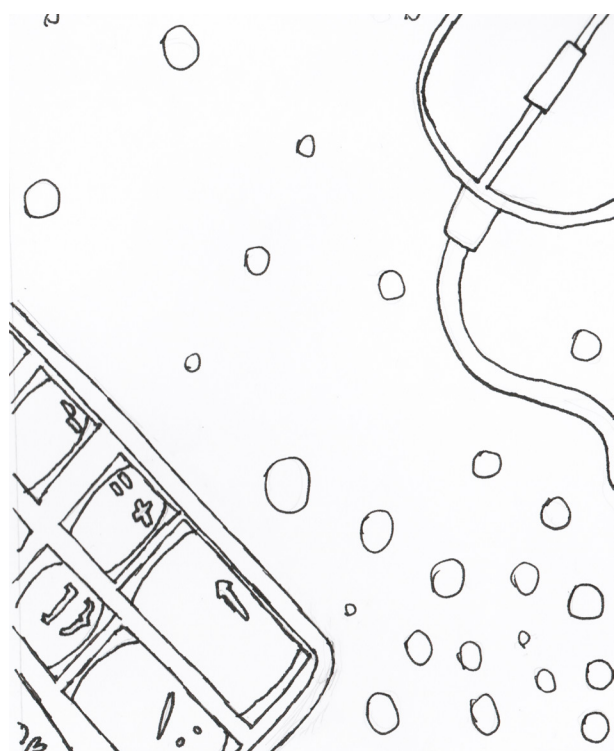
inteligencia y la capacidad de resolución de problemas. Cerca del 10 % piensa que tienen efectos parecidos al *dumb scrolling*. Los encuestados también destacaron que el efecto que tienen los videojuegos en el desarrollo, la inteligencia y la capacidad de resolución de problemas depende del tipo de juego. En este sentido, se mencionaron diversos ejemplos de juegos de estrategia para ilustrar cómo algunos inciden de forma positiva en el desarrollo mental de los niños, niñas y adolescentes, mientras otros pueden generar efectos desfavorables.

En conclusión, los videojuegos tienen efectos tanto positivos como negativos en esta población, dependiendo del tipo de juego, el tiempo de uso y el ambiente en el que se desarrollen. Como vimos a través de las opiniones de distintos profesionales, algunos videojuegos pueden mejorar capacidades como la atención, la visión, la resolución de problemas y el aprendizaje; mientras que el consumo excesivo o los contenidos violentos pueden influir de manera negativa en el comportamiento y la agresividad. A su vez, es importante destacar que muchos de estos problemas no dependen solo de los videojuegos, sino también del entorno familiar, social y digital de cada persona. Además, la seguridad y el comportamiento dentro

de las comunidades *online* es un aspecto fundamental que no debe ignorarse. Por último, tanto las investigaciones como nuestra encuesta demuestran que los videojuegos no son completamente buenos ni malos, sino que todo depende del uso responsable, el acompañamiento y el equilibrio en la vida diaria de los niños, niñas y adolescentes.

Referencias

- Ávila Silva, F. (2026). *Especialistas en UC de Chile analizan el impacto de los videojuegos en la salud mental adolescente*. Universidad de Chile. <https://uchile.cl/noticias/236384/videojuegos-y-salud-mental-adolescente-evidencia-frente-al-estigma>
- Pacto colectivo. (s. f.). <https://www.riotgames.com/es-419/community-pact>
- Ted. (2012). *Daphne Bavelier: el cerebro bajo la influencia de los videojuegos* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8&t=31s>
- Universidad de Oxford. (2019). *Se ha comprobado que los videojuegos violentos no están asociados con la agresión adolescente*. <https://www.ox.ac.uk/news/2019-02-13-violent-video-games-found-not-be-associated-adolescent-aggression>
- Universidad Estatal de Iowa. (2007). *Psicólogos de la Universidad Estatal de Iowa publican tres nuevos estudios sobre los efectos de los videojuegos violentos en los jóvenes*. <https://archive.news.iastate.edu/news/2007/mar/vvg.shtml#:~:text=Study%20Three:%20violent%20video%20games%20and%20school&text=Higher%20aggression%20and%20lower%20pro,edu/faculty/dgentile/>
- University of York. (2017). *Videojuegos multijugador: investigadores descubren un vínculo entre habilidad e inteligencia*. <https://www.york.ac.uk/news-and-events/news/2017/research/multiplayer-video-games/>



El héroe a través de las épocas

Escrito por Ezequiel París 1.º BF1

Ilustrado por @soffia_.nwn 3.º MK

El héroe es uno de los personajes más recurrentes de la literatura y la narrativa universal, y evoluciona con ellas. Dos exponentes de este rol son Odiseo, protagonista de la *Odisea*, de Homero, y Link, de la franquicia *The Legend of Zelda*. A pesar de pertenecer a contextos distintos, comparar ambos personajes permite entender cómo ha evolucionado este concepto a lo largo de la historia.



Para comprender esta evolución, debemos definir el heroísmo según ambas épocas. Antiguamente, el héroe griego era alguien virtuoso, de linaje noble y que buscaba activamente la gloria y el honor. Expuesto a pruebas sobrehumanas, muchas veces por capricho divino, el héroe se enorgullece de sus hazañas y no se guía por la ética.

Odiseo encaja a la perfección en este molde. Él es un rey que sobresale por su astucia. Su motor principal es regresar a Ítaca tras alcanzar la gloria en Troya. A pesar de la ira de los dioses, supera peligros extraordinarios demostrando su valía y recupera su trono de forma violenta, reclamando su estatus y respeto.

Por otro lado, el valor del héroe moderno se determina por sus acciones y su brújula moral, al margen de sus orígenes. Su propósito es el bienestar colectivo. Link encarna con precisión este nuevo paradigma: no busca la gloria personal ni el reconocimiento, su motor es restaurar la paz en Hyrule y proteger a la princesa Zelda a través del autosacrificio. Esto queda en evidencia cuando ella recuerda que él la salvó sin pensar en su propia vida.

Esta comparación muestra que el héroe encarna los valores de su sociedad, ya sea la búsqueda de la gloria o el bien-

estar colectivo, y logra grandes hazañas en el proceso.



Bibliografía

Homero. (2014). *Odisea* (J. M. Pabón, Trad.). Canto ix. Gredos. https://www.greciaclasica.org.mx/pdf/Homero_Odisea.pdf (Obra original publicada ca. siglo VIII a. C.)

Nintendo. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Videojuego].



Un día en Venecia

Alaska 3.º DP

Day Z: supervivencia y realismo en un mundo posapocalíptico

Escrito por Gabriel Terra 3.º DN

Los videojuegos se han convertido en una de las formas de entretenimiento más populares de la actualidad. Dentro de este universo existen títulos que destacan por ofrecer experiencias únicas y desafiantes. Uno de ellos es *DayZ*, ambientado en un escenario posapocalíptico donde los jugadores deben enfrentarse tanto a infectados como a otros sobrevivientes.



Desarrollado por Bohemia Interactive, tuvo sus orígenes como una *mod* (modificación) creada por Dean Hall para *ARMA 2* en 2012. El gran éxito obtenido llevó al desarrollo de una versión independiente, lanzada en 2018. Desde entonces, ha recibido numerosas actualizaciones que mejoraron su rendimiento, incorporaron nuevos elementos y ampliaron sus posibilidades de juego.

Se desarrolla principalmente en Chernarus, una región ficticia inspirada en países de Europa del Este. Los jugadores despiertan sin recursos y para sobrevivir deben buscar comida, agua, ropa, medicamentos y armas. Además de evitar a los infectados que habitan el mapa, deben tomar decisiones respecto a otros participantes, ya que algunos pueden colaborar mientras que otros representan una amenaza constante. Esta ambientación contribuye a generar una sensación de tensión e incertidumbre permanente.

La mecánica principal se basa en la supervivencia. A diferencia de otros juegos del género, aquí no existe una historia lineal ni objetivos específicos impuestos. Cada participante crea su propia experiencia a través de las interacciones que mantiene con el entorno y con otros usuarios. El sistema de salud, enfermedades, hambre y condiciones climáticas obliga a planificar

cada acción. Esta complejidad hace que el jugador deba desarrollar estrategias y adaptarse continuamente a situaciones imprevistas.

Uno de sus aspectos más destacados es el realismo que intenta transmitir. Los recursos son limitados, las armas requieren mantenimiento y una lesión mal atendida puede poner en peligro la supervivencia del personaje. Además, cuando un jugador muere, pierde todo su progreso y debe comenzar desde cero, lo que aumenta la tensión.

La recepción de este videojuego por parte de la crítica y del público ha sido variada a lo largo de los años. Durante su desarrollo recibió críticas por varios problemas técnicos y por el largo período de acceso anticipado. Sin embargo, muchos valoraron positivamente la libertad que ofrece, la profundidad de sus mecánicas y las historias emergentes que surgen de manera espontánea.

Su fama puede explicarse por varios factores: fue uno de los pioneros en popularizar el género de supervivencia multijugador moderno; también su capacidad para generar experiencias únicas lo diferencia de otros títulos; y su componente social, basado tanto en la cooperación como en la desconfianza, permite reflexionar sobre el comportamiento humano en situaciones extremas.

En conclusión, *DayZ* logró destacarse dentro del género de supervivencia gracias a su propuesta realista y desafiante. Su historia de desarrollo, sus mecánicas complejas y la libertad que brinda a los jugadores han contribuido a consolidar su popularidad. Más allá del entretenimiento, también permite analizar aspectos relacionados con la toma de decisiones, la cooperación y la adaptación ante escenarios adversos. Por estas razones, *DayZ* puede considerarse una obra significativa dentro de la evolución de los videojuegos.

Bibliografía

- Bohemia Interactive. (2018). *DayZ* [Videojuego]. <https://www.dayz.com/>
- Hall, D. (2012). *Arma II: DayZ Mod* [Mod de videojuego]. <https://store.steampowered.com/age-check/app/224580/?l=spanish>

La mima

Escrito e ilustrado por Las torres de transmisión me miran 3.º MU

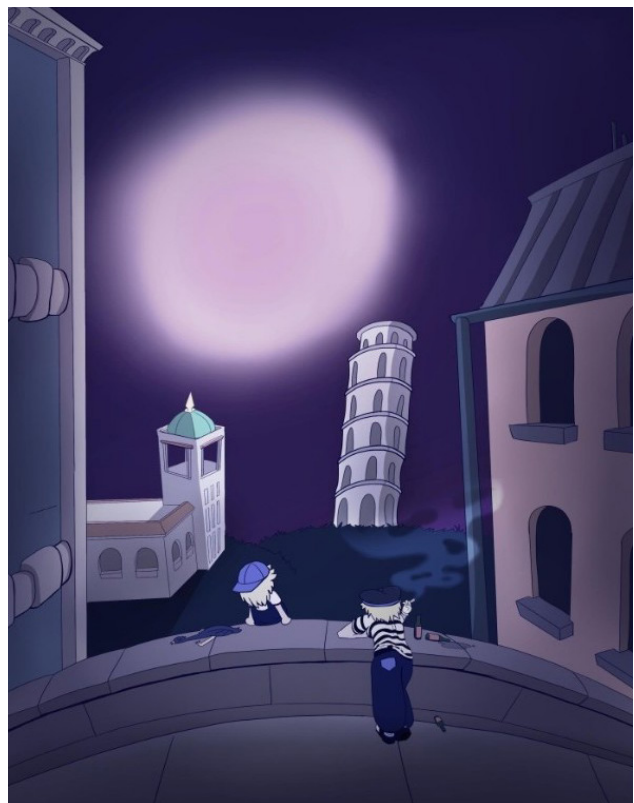
Había una mima, una muy buena, que lograba atraer la atención de cientos cada día. Actuaba desde la mañana hasta la noche; la gente se entretenía y ella estaba contenta con su situación. Una tarde apareció una niña seria y pálida como una estatua. La mima encontró su presencia incómoda y, desafortunadamente para ella, al finalizar uno de sus varios actos, su atención fue captada por el detestable y nefasto sonido de la niña abriendo la boca por primera vez en todo el día: «Mima, ¿por qué la gente se ríe de esto?».

Se sintió insultada, pero no desalentada. Impulsada por el orgullo de no dejar que una criatura la pasara por arriba, intentó de forma incesante redirigir su atención con otros actos, pero nada funcionaba. La presencia de la niña era imponente, amenazante. Su mirada evidenciaba que veía lo que ella estaba tratando de hacer. La única reacción que la mima obtuvo fue una regurgitación de la pregunta tras unos ojos determinados y petrificantes.

La tarde pasó y la paciencia de la artista lentamente se acabó. Eran las ocho de la noche y ya no había un alma en la calle a excepción de aquella niña. Lo único que se podía escuchar era el sonido ocasional de un auto a la distancia. Fue en ese momento cuando la jovencita se volvió más insistente y la mima llegó a su límite. Explotó, intentó contenerse lo más que pudo, pero la falta de testigos no le hizo fácil retener su enojo. Un vecino escuchó la conmoción y, agregando su opinión a la confrontación, le gritó que se callara. La mima obedeció y se retiró.

Durante el viaje a su apartamento, la pregunta de la niña seguía rebotando dentro de su mente. Ante la ausencia de ojos que la vieran vulnerable, evaluó la pregunta de la pequeña, pero no parecía entender por qué la gente se entretenía con sus payasadas. Evidentemente sabía qué funcionaba y qué no, pero no por comprensión, sino por mímica. Su incapacidad de llegar a una conclusión fue tornando con lentitud su furia en ansiedad y tristeza, las que intentó ignorar con alcohol barato. Sin darse cuenta, la hora se fue.

Eran las dos y media de la madrugada. Estaba devastada, había llorado lo suficiente como para inundar hasta el desierto más seco. Mientras miraba derrotada a la maravillosamente iluminada ciudad, su visión periférica fue maldecida con una silueta familiar. La niña estaba sentada junto a ella. Sin embargo, ya no tenía la misma energía de antes y reaccionó con la quinta descompostura de esa noche. La chiquilla la miraba indiferente hasta que la detuvo con otra pregunta cortante: «¿Entonces, por qué sos una mima?». Luego de esto, hubo un silencio que hablaba volúmenes y se extendió por horas. Finalmente, no hubo una mima para responder; tal vez nunca existió una, sino solo su ilusión.



Assetto Corsa: la evolución de la simulación automovilística

Escrito por Ignacio Olivera y Fabrizio Llano
3.º DN

Assetto Corsa es un videojuego de carreras desarrollado por Kunos Simulazioni. Se destaca por su realismo, precisión de manejo y su gran comunidad. Fue desarrollado y publicado en 2014 para computadoras. En 2015 y 2016, se lanzó para consolas por Sony (PS4) y Microsoft (Xbox One). Su nombre significa «configuración de carrera» en italiano.



El objetivo de sus desarrolladores fue recrear una experiencia de conducción lo más cercana posible a la realidad. Para alcanzar ese nivel se usaron tecnologías avanzadas que recrean una simulación de físicas con una gran variedad de autos y pistas, que fueron escaneadas para hacerlas realistas y con detalles minimalistas, como los desniveles del suelo o los baches a lo largo del circuito.

Al ser un simulador de carreras, cuenta con variedad de autos de competición, como GT3, monoplazas de F1 y F2 y los *hypercars* (creados mayormente por su gran comunidad). También tiene muchos circuitos, entre los que se destacan los más conocidos en el mundo del deporte automovilístico. Esto permite no solo la conducción en modo libre, sino también participar en carreras con autos manejados por inteligencia artificial o con personas en línea. Tiene una gran variedad de soportes para jugar con teclado y ratón o con volante y pedales. Otro aspecto que se destaca es el comportamiento del auto ante, por ejemplo, un desnivel en la pista o su manejo mientras llueve, lo que demuestra el poco agarre del auto cuando alcanza altas velocidades. Sus versiones son *Assetto Corsa Competizione*, *Assetto Corsa Rally*, *Assetto Corsa Evo* y *Assetto Corsa*.

La mayoría de los autos son GT3, pero el más seleccionado por la comunidad es el Porsche 911 GT3, debido a su colorido y sus detalles estéticos. Si bien tiene una conducción suave, se nota la relación peso-torque, ya que contiene una suspensión blanda que amortigua los desniveles bruscos, pero trae la opción del cambio a una suspensión dura (para mayor agarre) que lo mejora en altas velocidades. Es usado en varias competencias de resistencia porque su motor es muy resistente a altas revoluciones por minuto (RPM), puede alcanzar las 9000. Por eso se utiliza en los circuitos más competitivos.

En conclusión, *Assetto Corsa* no es un videojuego muy conocido, pero tiene una gran fama entre la audiencia amante del motor. Gracias a las personas que recrean autos actuales diseñados en modelos 3D, cuenta con un soporte para mejoras visuales y gráficas tan realistas como las colisiones que tienen. La saga tiene una gran variedad de mecánicas, cada una con sus focalizaciones, lo que invita a un gran público a jugarlo.

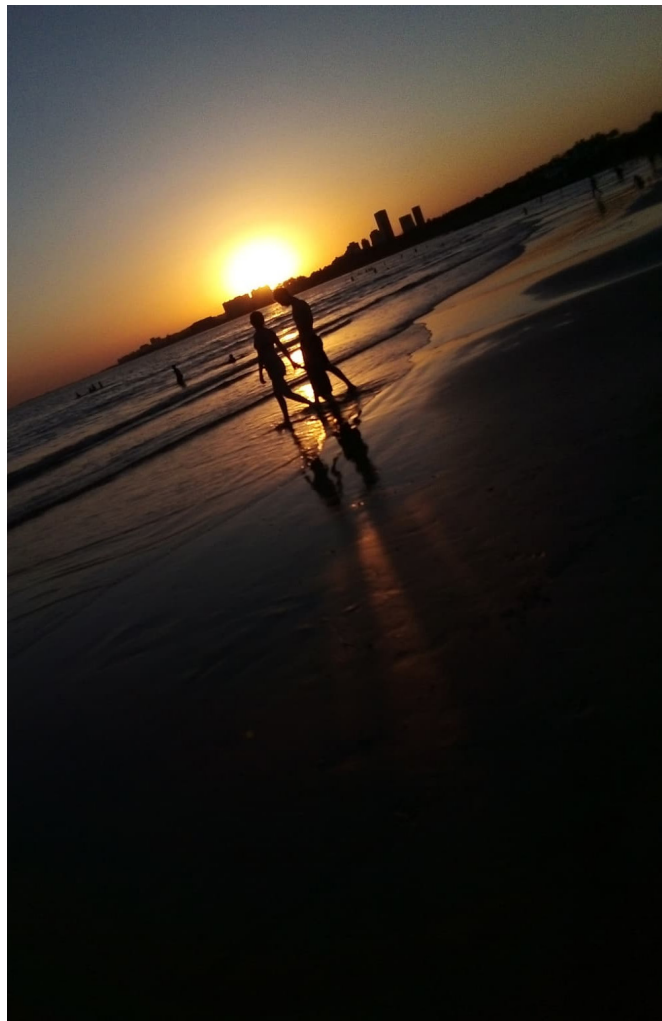
Bibliografía

- Assetto Corsa*. (s. f.-a). En *Wikipedia*. Recuperado el 25 de junio de 2026, de https://es.wikipedia.org/wiki/Assetto_Corsa
- Assetto Corsa*. (s. f.-b). https://store.steampowered.com/app/244210/Assetto_Corsa/?l=spanish
- Assetto Corsa Competizione*. (s. f.). https://store.steampowered.com/app/805550/Assetto_Corsa_Competizione/
- Assetto Corsa Evo*. (s. f.). https://store.steampowered.com/app/3058630/Assetto_Corsa_EVO/
- Assetto Corsa Rally*. (s. f.). https://store.steampowered.com/app/3917090/Assetto_Corsa_Rally/
- Porsche 911 GT3*. (s. f.). <https://www.asettoworld.com/car/porsche-911-gt3-rs-992>

Emociones cristalinas

Escrito y fotografiado por Alma Otton 1.º IC1

Muchos ven al mar como peligro,
como algo que puede dañar...
Pero la realidad es que da paz,
da tranquilidad: el escuchar
las olas romper en las rocas,
la brisa que refresca nuestra cara
y cuenta anécdotas de mucho tiempo.
Pero esas anécdotas no siempre son lindas;
muchas veces hay dolor, angustia
y mil recuerdos que a muchos hacen llorar.
Pero nada es perfecto
y la perfección es un cuento.
El mar es solo mar,
nosotros decidimos si es bello o no,
si es peligroso o asombroso.
Yo elijo lo asombroso
porque los susurros que me da
son historias increíbles
y su brisa es una refrescante sensación en el alma
que calma cada dolor de mi ser.



La pesca deportiva

Escrito por Guri 3.º DJ

Ilustrado por Avril López 1.º TGI

La pesca es una actividad deportiva y recreativa que consiste en capturar peces utilizando diferentes técnicas y herramientas, como cañas o redes. Además de ser un deporte muy practicado en todo el mundo, permite el contacto con la naturaleza y fomenta la paciencia, la concentración y el respeto por el medioambiente.

Tiene sus orígenes en la Antigüedad, cuando el ser humano la utilizaba como una forma de obtener alimento. Con el paso del tiempo, comenzó a practicarse también como entretenimiento y deporte. Se cree que las primeras técnicas de pesca aparecieron hace miles de años; quienes la practicaban utilizaban herramientas simples hechas con huesos, madera y fibras naturales.

A lo largo de la historia, fue evolucionando. En civilizaciones antiguas como Egipto, Grecia y Roma ya se practicaba, tanto para sobrevivir como por diversión. Durante los siglos XIX y XX, la pesca deportiva ganó popularidad gracias a la creación de mejores cañas, anzuelos y embarcaciones. Hoy en día, es un deporte reconocido internacionalmente y existen competencias y torneos en muchos países.

Con el avance de la tecnología, la pesca mejoró de forma notable. Hoy se utilizan cañas más resistentes y livianas. Además, se promovieron nuevas prácticas, como la pesca con devolución, que busca proteger las especies y cuidar los ecosistemas marinos.

Por lo general, se emplean cañas de pescar, anzuelos y carnadas naturales o artificiales. Puede practicarse en ríos, lagos, lagunas o en el mar. Existen diferentes modalidades: desde la costa, embarcada o con mosca.

Las reglas pueden variar según el lugar y el tipo de competencia, pero algunas normas generales son:

- Respetar las temporadas habilitadas de pesca.

- No capturar especies protegidas.
- Utilizar elementos permitidos por la reglamentación.
- Respetar el tamaño mínimo de los peces.
- Mantener limpio el lugar y cuidar el ambiente.
- En algunos casos, devolver los peces al agua después de capturarlos.

En el ámbito internacional, existen pescadores deportivos reconocidos por sus logros y competencias, como Kevin Van Dam, uno de los mejores pescadores deportivos del mundo, y Jeremy Wade, conocido por sus programas de televisión relacionados con este deporte y la exploración de ríos.

En general, la pesca es vista por el público como una actividad recreativa y relajante, que permite disfrutar de la naturaleza y compartir tiempo con otras personas. También es valorada por promover el turismo y la conservación ambiental cuando se practica de manera responsable. Sin embargo, algunas personas critican ciertas prácticas por el daño que pueden causar a los animales y al ecosistema si no se respetan las normas.

En conclusión, la pesca deportiva es una actividad que combina entretenimiento, habilidad y contacto con la naturaleza, a la vez que promueve valores como la paciencia, la responsabilidad y el respeto por el medioambiente.



Bibliografía

- Fishing recreation. (2026, 15 de marzo). En *Encyclopædia Britannica*. Recuperado el 8 de junio de 2026, de <https://www.britannica.com/topic/fishing-recreation>
- Jeremy Wade. (2026, 9 de mayo). En *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeremy_Wade&oldid=1367752367
- Pesca deportiva. (2026, 27 de mayo). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Pesca_deportiva&oldid=173657971

Microrrelatos I

El adolescente gritaba muy feliz a sus amigos: «Ataquen por la izquierda», mientras los mandaba por la pantalla. Meses después, lleno de barro y heridas, llora porque sus amigos no reaparecerán en esta partida.

Barro y heridas de Emanuel Pereyra 3.º DA

Mientras él buscaba liberarse de algo con lo que convivía todos los días, otro anhelaba pasar por esa misma situación. ¡Qué sociedad tan incapaz de saciarse!

Disconformidades de Salova 3.º DF

Yendo a estudiar en ómnibus, solamente recuerdo cuando todavía estaba acostado.

Ómnibus de Thiago Píriz 3.º DJ

Me desperté en un bosque. Había símbolos extraños plasmados sobre la corteza de los árboles. Pensé: «Quizás más tarde». Volví a dormir.

Quizás más tarde de Bruno Villafán 3.º DA

El café de la esquina despierta recuerdos, algunos alegres y otros tristes. Algunos lo beben dulce, otros, amargo.

Una persona iba todos los días y pedía siempre lo mismo. Una mañana, el dueño le preguntó: «¿Qué recuerdos vienes a buscar?».

Le respondió: «Ninguno, vengo a crear uno nuevo: le pongo azúcar para que no sea tan amargo».

Café de Brian Pérez 3.º DF

The last of us

Escrito por Álvaro Martínez y Kevin Reyles
3.º DN

The last of us es un videojuego de acción, aventura y supervivencia desarrollado por Naughty Dog y lanzado en 2013 para PlayStation 3.

Su historia se desarrolla en un mundo posapocalíptico, donde una infección causada por el hongo *Cordyceps* se expandió rápidamente y terminó destruyendo gran parte de la sociedad. El personaje principal es Joel, un hombre que debe acompañar a Ellie, una adolescente que parece ser inmune a la infección.

Durante el viaje, ambos tienen que enfrentarse a personas infectadas y también a otros sobrevivientes que intentan hacer cualquier cosa para seguir con vida. A medida que se avanza en la historia, la relación entre Joel y Ellie cobra gran importancia y se destaca como uno de los aspectos más relevantes del juego.

En cuanto a la jugabilidad, este mezcla acción, exploración, sigilo y supervivencia. Los recursos son limitados, por lo que el jugador debe pensar bien cómo utilizarlos y cómo enfrentar cada situación. A lo largo de la aventura es posible encontrar materiales para fabricar objetos útiles como botiquines o armas improvisadas. En muchas ocasiones es necesario actuar con cautela y aprovechar el entorno para evitar enfrentamientos directos.

Gracias al éxito que tuvo, en 2020 se lanzó *The last of us part II*. En esta secuela se mejoraron tanto los gráficos como el *gameplay*. También se amplió la trama y se añadieron nuevos personajes.

El juego se hizo famoso por la calidad de su historia, el desarrollo de sus personajes y la forma en que presenta temas como la pérdida, el amor, la amistad y las decisiones difíciles. Por eso muchas personas lo consideran uno de los mejores de su generación.

The last of us es mucho más que un simple videojuego; cuenta una historia, logra que el jugador se conecte con los personajes y lo invita a reflexionar. Su éxito demuestra que los videojuegos no son solo un entretenimiento vacío, también pueden transmitir emociones y dejar enseñanzas que van más allá de la diversión.



Bibliografía

- El Equipo de 3D Juegos. (2013, 6 de junio). *Análisis de The Last of Us. Un viaje de supervivencia inolvidable*. <https://www.3djuegos.com/juegos/the-last-of-us/analisis/un-viaje-de-supervivencia-inolvidable-130606-6546>
- The Last of Us Part I*. (s. f.). <https://www.playstation.com/en-us/games/the-last-of-us-part-i/>
- The Last of Us Part II*. (s. f.). <https://www.playstation.com/en-us/games/the-last-of-us-part-ii/>

Una confesión pa'l amargo

Escrito por Patricio De Armas 3.º MU

Ilustrado por Avril López 1.º TGI

Ah, compañero de costilla, verde de lunas y soles,
que andás curando dolores cuando la mente se astilla.
¿Qué sería de esta vida mía si en esta tierra no nazco?
Sería como andar al bulto, perdido en la cerrazón,
masticando la desolación en un invierno de asco.

Vos sabés, mate galleta, que a veces me asalta el miedo,
se me pianta un frío en los dedos que ni el fogón me sujeta.
Me da por mirar la muerte como sombra que se agacha
y siento que es una racha de injusticia tan sotreta
quitarnos este sentir, el amor, la luz del día,
pa dejarnos la porfía de un silencio que enmudece.
¡Qué lo parió! Que parece que el vivir es trampa boba,
una planta que la escoba del tiempo borra y deshace.

Pero en ese instante nace tu milagro silencioso,
porongo humilde, virtuoso, que me calienta las manos.
Sos el puente entre hermanos, sos el sol de mi bandera,
la tregua de la quimera cuando el pecho se me parte.
En tu amargo sé encontrarme con la verdad de la tierra,
y aunque la parca me encierre y me gaste con su saña,
tu calorcito me acompaña, me hace la vida más leve.
Que caiga el invierno, que llueva, que tiritando me encuentre,
mientras te tenga de frente, sabré parir los veranos.

Frente al mar que ruga antiguo y sabe lo que ignoro,
no desespero ni lloro si te tengo acá, prendido.
Sos el suelo que he querido, mi rancho, mi fe primera.
Que me lleve cuando quiera el tiempo con su guadaña,
que mientras tu verde me baña... yo le peleo al olvido.



La inclusión en los espacios educativos

Escrito por Sefardí 2.º MR

Ilustrado por Byron Cardozo 1.º DA

La inclusión en los espacios educativos no depende solo de mencionar la palabra *inclusión* en discursos o reglamentos. Para que exista verdaderamente, es necesario que docentes y autoridades comprendan que cada estudiante aprende de manera diferente. Algunos alumnos incorporan los contenidos con rapidez, mientras que otros necesitan más tiempo, apoyo o métodos de enseñanza adaptados a sus necesidades. Por esta razón, una calificación baja no siempre refleja la dedicación o el esfuerzo realizado por el estudiante.

En muchos casos, los alumnos con dificultades de aprendizaje enfrentan obstáculos que no son evidentes, por lo que pueden requerir explicaciones adicionales, materiales adaptados o formas distintas de evaluación. Sin embargo, muchos centros educativos todavía no cuentan con todos los recursos necesarios para responder de forma adecuada a estas situaciones y no todos los docentes han recibido formación específica en inclusión educativa.

Cuando estas dificultades no son atendidas de manera efectiva, algunos estudiantes terminan repitiendo el mismo curso varias veces. Esta situación puede generar frustración, desmotivación y una pérdida progresiva de confianza en sus capacidades. Con el paso del tiempo, la repetición constante puede incluso conducir al abandono de los estudios, lo que afecta las oportunidades futuras de quienes atraviesan estas experiencias.

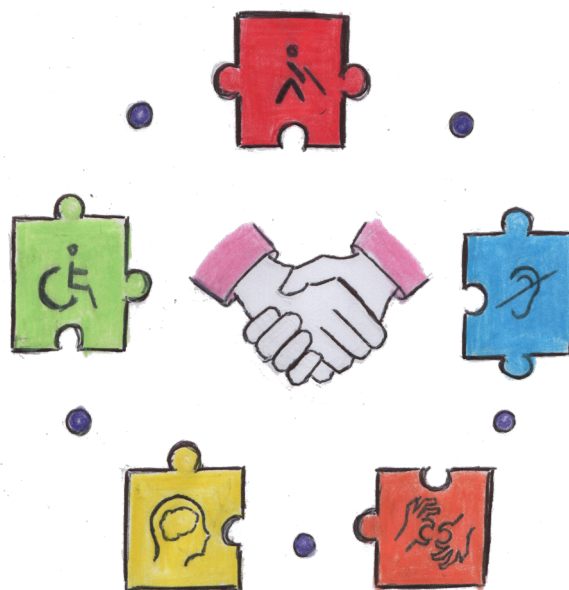
Por ello, repetir un curso durante dos o tres años difícilmente pueda considerarse una medida inclusiva. Más bien, puede interpretarse como una señal de que las estrategias de apoyo implementadas no están dando los resultados esperados. En lugar de insistir solo en la repetición, resulta importante buscar alternativas que permitan a cada estudiante avanzar de acuerdo con sus posibilidades y desarrollar su potencial.

La inclusión no solo implica reconocer que el éxito educativo consiste en que todos aprenden de manera diferente, sino también en garantizar que cada persona tenga oportunidades reales para progresar. Esto puede lograrse mediante tutorías, acompañamiento personalizado, adaptaciones curriculares, uso de tecnologías de apoyo y una comunicación constante entre estudiantes, docentes y familias.

Además, una educación inclusiva beneficia a toda la comunidad educativa. Los estudiantes aprenden a convivir con personas que poseen distintas capacidades, experiencias y formas de aprender. Esto fortalece valores como el respeto, la empatía y la solidaridad, fundamentales para la vida en sociedad y para la construcción de entornos más justos e igualitarios.

En conclusión, construir una educación verdaderamente inclusiva requiere compromiso, capacitación y recursos adecuados. No basta con reconocer que existen diferencias entre los estudiantes; es necesario actuar para que esas diferencias no se transformen en barreras.

Una institución educativa inclusiva es aquella que brinda oportunidades para que cada alumno pueda continuar su trayectoria educativa y alcanzar sus metas personales y académicas.



Microrrelatos II

Una noche, un hombre llega a su casa cansado de trabajar y su perro lo espera ansiosamente. Cuando lo va a acariciar, se da cuenta de que no puede hacerlo; se pone mal. Entra a la casa, pero nadie se percata de su llegada. Mira para todos lados y ve fotos suyas por doquier. No entiende nada de lo que está pasando.

Desconcierto de Brian Núñez 3.º DF

Cada noche, la abuela dejaba una luz encendida para su nieto. Cuando ella ya no estuvo, él siguió haciéndolo. No por miedo a la oscuridad, sino porque entendió que algunas ausencias nunca se apagan.

La última luz de Zetta 3.º DI

Él vendió el reloj para comprar flores. Llegó tarde a la cita con su esposa.

Compraventa de Cele 3.º DI

El reloj de la plaza se detuvo a las doce. Nadie le dio importancia. Años después, descubrieron que la ciudad vivía el mismo día, disfrazándolo con distintas fechas.

El mismo día de Thiago Collazo 3.º DA

Al abrir la vieja caja de mi abuelo, encontré un reloj detenido. Lo giré con cuidado y comenzó a funcionar. De repente, la casa cambió: los muebles eran nuevos y las fotos, distintas. Miré el calendario. Había viajado treinta años al pasado. Entonces escuché a mi madre desde la cocina.

El reloj detenido de El Edu 3.º DA

El transporte público en Uruguay desde el ferrocarril hasta la actualidad

Escrito por Victoria Teran 1.º BF1

Ilustrado por Un chico que solo dibuja 3.º MK

Tanto Uruguay como todos los países, desde sus inicios, necesitaron un sistema de transporte colectivo de y para todos. En este texto explicaré los comienzos del transporte público, desde el ferrocarril hasta el ómnibus en nuestro país, contando su proceso de construcción y quiénes fueron partícipes desde el comienzo.

El ferrocarril fue inaugurado el 1.º de enero de 1869. Su primer tramo fue de 17 km y unía Bella Vista y Las Piedras.

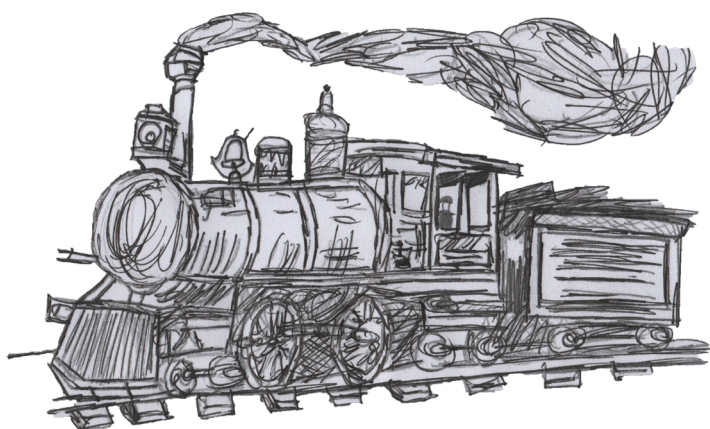
El tranvía dominó el transporte montevideano desde 1868 y durante casi un siglo. Inició con tracción a sangre y fue evolucionando hasta llegar a los eléctricos. En los años cuarenta se nacionalizó y, finalmente, en 1956, se suspendieron todos los servicios.

El conocido trolebús se inauguró en Uruguay un 28 de marzo de 1951 con la línea 62, que conectaba Ciudad Vieja con Pocitos; después se sumaron algunas líneas como la 60, la 4 y la 64, que se mantuvieron en circulación hasta el final. Por causa del casi nulo mantenimiento, el 26 de enero de 1992 se suspendió por completo el sistema de trolebuses con un último recorrido del coche número 29.

El ómnibus de hoy en día no siempre fue así, en los comienzos en 1925 era un pequeño Ford T. La línea tenía asignada la letra N y transportaba tanto pasajeros como bultos y encomiendas. Al poco tiempo, otro Ford T con la letra U apareció y fue entonces cuando rápidamente llegaron más y más, conectando los diferentes barrios de la ciudad. Al ser cada vez más autobuses en circulación debían ordenarse, entonces, el 13 de mayo de 1937, los trabajadores se unieron y formaron una cooperativa llamada Cutcsa (Cooperativa Uruguaya de Transportes Colectivos Sociedad Anónima), que hasta hoy en

día tiene el monopolio del transporte público. Si bien no es el monopolio legal, sí lo es de hecho, ya que cuenta con el 67 % de la flota de ómnibus. Todo esto sucedía a partir de la década del cincuenta, con la desaparición del tranvía y la competencia de los trolebuses. Cutcsa, junto a otras cooperativas como COME o COET, ha avanzado con el correr de los años manteniendo una competencia sana.

En conclusión, el desarrollo del transporte en el Uruguay avanzó bastante rápido y fue posible gracias a la ayuda del Reino Unido y a todos los trabajadores.



Bibliografía

Administración de Ferrocarriles del Estado. (s. f.). *Hitos de la historia ferroviaria del Uruguay*. Recuperado el 19 de agosto de 2026, de <https://www.afe.com.uy/historia.php>

Hace 20 años dejaban de circular los trolebuses. (2012). <https://www.elpais.com.uy/informacion/hace-20-anos-dejaban-de-circular-los-trolebuses>

Historia de los tranvías. (s. f.). <https://amec.uy/blog/cultura/historia-de-los-tranvias/>

Michelena, A. (2017). *Historia del ómnibus en Montevideo*. Montevideo Antiguo. <https://www.montevideoantiguo.net/historia-del-omni-bus-montevideo/>

Apurado, atrasado

Escrito e ilustrado por Rosalyn 3.º MK

El sonido del reloj hace eco,
las voces de los demás aumentan,
mi cabeza tambalea mientras explican el tema.
Las dudas se acumulan y, entre todas ellas, aparece:

«¿Para qué vine?».

La más insignificante,
con una respuesta obvia:
«Para estudiar».

Suena el timbre atrasado,
varios piensan que es el recreo.

Por fin tienen tiempo libre,
por fin somos libres de la presión en clase,
de la presión de entregar la tarea a tiempo
y de los proyectos acumulados que no dan tiempo.

Y cuando todos nos relajamos,
los hombros se tensan,
no es descanso.

No somos libres aún
porque nuestra lengua dice:
«Está atrasado el reloj».

Y de repente esa respuesta parece un ciclo de días infinitos,
parece hacerme bailar entre los relojes atrasados marcando las doce, las diez y luego
las siete.

Todo para decir:
«Está atrasado, falta tiempo», pero...
¿cuánto tiempo falta para ser libres de este infierno?



La ciencia en la música

Escrito por Zero 1.º BF1

Ilustrado por Dutrú 3.º MV

La música está presente en casi todos los aspectos de la vida cotidiana; la escuchamos para entretenernos, relajarnos, estudiar o expresar emociones. Sin embargo, además de ser una manifestación artística, la música produce diversos efectos en el cerebro humano. Gracias a los avances de la neurociencia, hoy es posible comprender mejor qué ocurre en nuestro organismo cuando escuchamos una canción y por qué esta experiencia puede influir en nuestras emociones y recuerdos.

Cuando escuchamos música, las ondas sonoras ingresan por el oído y son transformadas en señales eléctricas que viajan hacia el cerebro. Estas señales son procesadas por la corteza auditiva, una región especializada en interpretar los sonidos; sin embargo, no se activa únicamente esta zona, sino también otras áreas relacionadas con la memoria, las emociones, la atención y el movimiento. Según la periodista Ballesteros Angulo (2025), la música activa una red neuronal multisensorial, lo que significa que intervienen diferentes regiones cerebrales de manera simultánea.

Uno de los efectos más importantes es la liberación de dopamina, neurotransmisor asociado con el placer y la recompensa; por esta razón, escuchar una canción que nos gusta puede generar sensaciones de

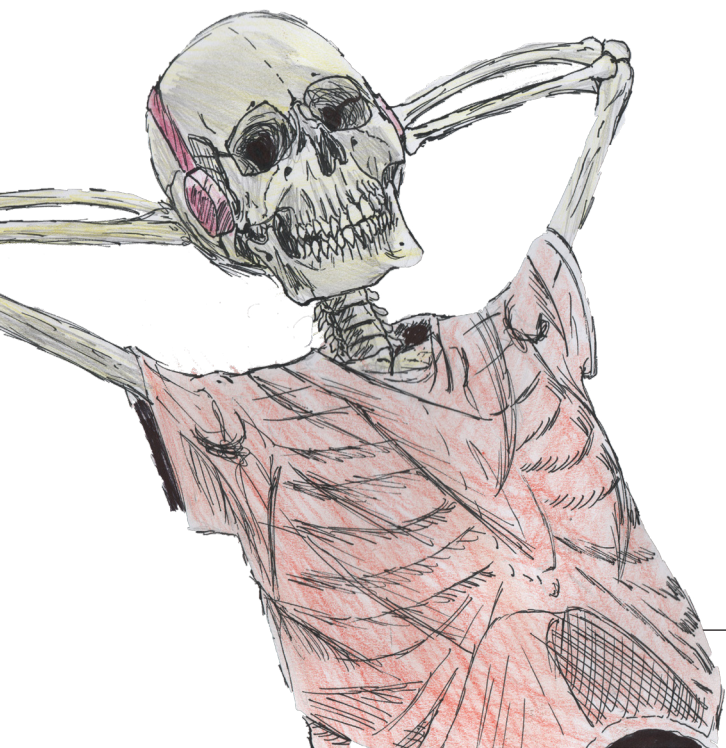
bienestar y felicidad. La música también está estrechamente relacionada con la memoria. Muchas veces, una melodía puede hacernos recordar experiencias, personas o lugares específicos, esto sucede porque el hipocampo, una estructura cerebral vinculada a la formación de recuerdos, participa de forma activa durante la experiencia musical.

Además, escuchar música puede influir en nuestras emociones: dependiendo del ritmo, la melodía o las experiencias asociadas a una canción, es posible sentir alegría, tristeza, nostalgia o tranquilidad. Diversas investigaciones señalan que puede disminuir los niveles de estrés al reducir la producción de cortisol, una hormona relacionada con la tensión. Asimismo, cabe destacar que «la música desencadena una compleja serie de reacciones neuronales» (*¿Qué sucede...?*, s. f., párr. 1) que afectan tanto nuestro estado emocional como físico.

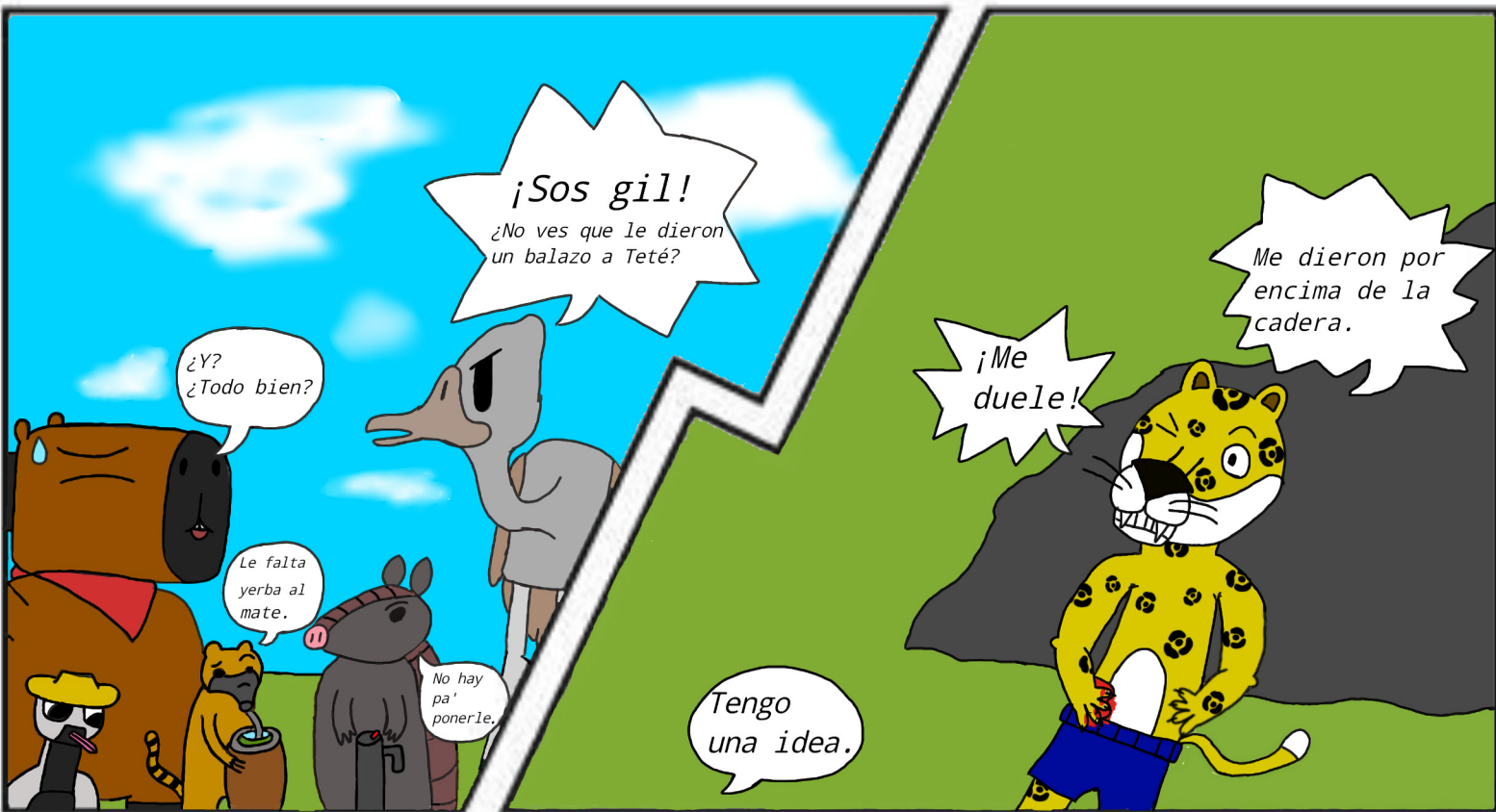
En conclusión, la música es mucho más que una forma de entretenimiento. La ciencia ha demostrado que escucharla activa áreas del cerebro relacionadas con el placer, la memoria y las emociones. Gracias a estos efectos, puede contribuir al bienestar psicológico, ayudar a reducir el estrés y fortalecer recuerdos significativos. Por esto mismo, el estudio de la relación entre la música y el cerebro continúa siendo un campo de gran interés para la neurociencia.

Referencias

- Ballesteros Angulo, M. (2025, 3 de julio). *¿Qué pasa en el cerebro cuando escuchamos nuestra canción favorita?* Universidad de los Andes. <https://www.uniandes.edu.co/es/noticias/medicina/que-pasa-en-el-cerebro-cuando-escuchamos-nuestra-cancion-favorita>
- ¿Qué sucede en nuestro cerebro cuando escuchamos música?* (s. f.). <https://www.kaleidomagazine.com.ar/que-sucede-en-nuestro-cerebro-cuando-escuchamos-musica/>



LA EXTINCIÓN DEL YAGUARETÉ EN EL URUGUAY





Realizado por Valentín Mazzeo
1.º DA

«La extinción del yaguareté en Uruguay» es un cómic basado en la extinción de este animal en nuestro país. En Argentina hay una reserva que busca repoblar de yaguaretés al Uruguay.

El básquetbol: un deporte que une a millones de personas

Escrito por Sebastián Castagneto y Gonzalo Olmos 3.º DJ

Ilustrado por Byron Cardozo 1.º DA

El básquetbol es un deporte que practican millones de personas en todo el mundo. A lo largo de los años ha evolucionado y se ha convertido en uno de los espectáculos deportivos más importantes a escala internacional.

Fue creado en 1891 por James Naismith, un profesor de educación física canadiense que trabajaba en Estados Unidos. Su objetivo era encontrar una actividad que los estudiantes pudieran practicar bajo techo durante el invierno. Para ello colocó dos canastas de duraznos en extremos opuestos de un gimnasio y estableció una serie de reglas básicas. Con el paso del tiempo, estas fueron modificándose y el deporte fue ganando popularidad en distintos países.

Actualmente, se juega entre dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo principal es anotar puntos introduciendo el balón en el aro del equipo rival. Los partidos se dividen en períodos y gana quien consigue más puntos al finalizar el tiempo reglamentario.

La cancha de básquetbol es rectangular y cuenta con dos aros ubicados a una altura de 3,05 m. La pelota suele ser de color naranja y está diseñada para facilitar el control y el rebote. Los jugadores utilizan camisetas, pantalones cortos y calzado deportivo especial para mejorar su rendimiento durante el juego.

El funcionamiento del básquetbol se basa en una combinación de habilidades físicas y tácticas. Los jugadores deben desplazarse con la pelota y no pueden correr sin hacerla rebotar contra el suelo. Esta regla existe para mantener el dinamismo del juego y evitar ventajas injustas. Además, cada equipo debe organizar constantemente ataques y defensas, lo que hace que la estrategia tenga una gran importancia dentro de cada partido.

A lo largo de su historia han existido figuras destacadas que ayudaron a popularizar este deporte. Entre ellas se encuentran Michael Jordan, considerado por muchos como el mejor jugador de todos los tiempos, Kobe Bryant, Stephen Curry, Magic Johnson y LeBron James. También existen grandes jugadores de otros países, además de Estados Unidos, que han dejado una huella importante en competiciones internacionales.

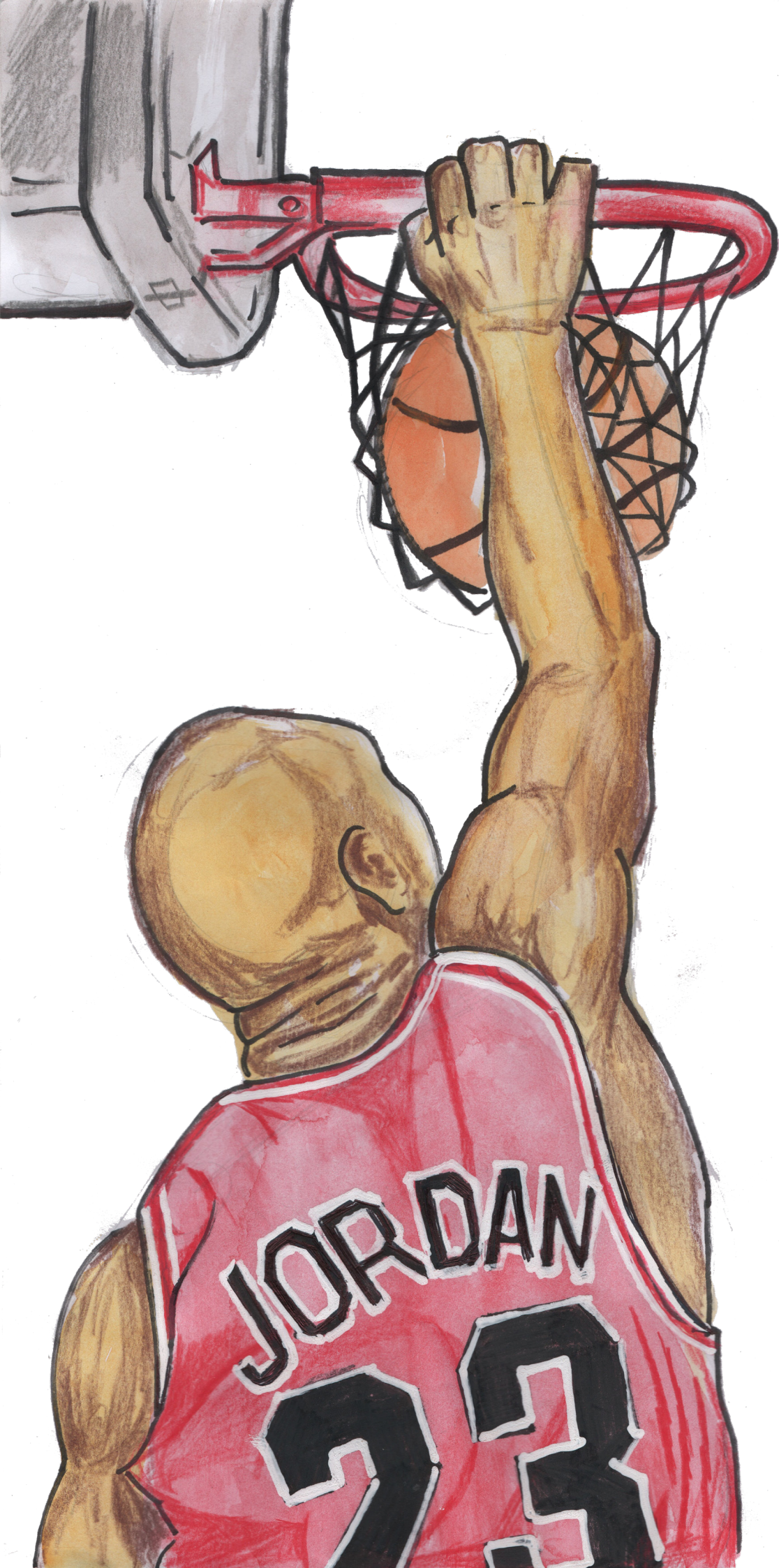
Uno de los eventos más importantes relacionados con este deporte es el campeonato de la National Basketball Association (NBA), la principal liga profesional de Estados Unidos. Además, el básquetbol forma parte de los Juegos Olímpicos y de campeonatos mundiales organizados por la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), que reúnen a los mejores jugadores y selecciones del mundo.

Su popularidad se debe a varios factores. Por un lado, es un deporte dinámico y emocionante, en el que el resultado puede cambiar rápidamente. Por otro, promueve valores como el trabajo en equipo, la disciplina y el esfuerzo personal. Gracias a la televisión e internet, millones de personas pueden seguirlo desde cualquier lugar del mundo.

En conclusión, el básquetbol es mucho más que un simple deporte. Su historia, sus reglas y la influencia que tiene en distintas sociedades explican por qué continúa creciendo año tras año. Además de brindar entretenimiento, fomenta valores positivos y permite que personas de diferentes culturas compartan una misma pasión.

Bibliografía

- Federación Internacional de Baloncesto. (s. f.). *Nuestro deporte: baloncesto*. <https://about.fiba.basketball/es/our-sport/basketball>
- International Olympic Committee. (s. f.). *Basketball*. <https://www.olympics.com/en/sports/basketball/>
- National Basketball Association. (s. f.). *History of the NBA*. <https://www.nba.com/history>



Lo más difícil de terminar es empezar otra vez: Linkin Park y la revolución de la industria musical

Escrito e ilustrado por Dutrú 3.º MV

Linkin Park es una de las bandas más importantes e influyentes de las últimas décadas. Formada en 1999 en California, logró destacarse gracias a una combinación única de rock alternativo, *nü metal*, rap y música electrónica. Integrada originalmente por Chester Bennington, Mike Shinoda, Brad Delson, Rob Bourdon, Joe Hahn y Dave Farrell, revolucionó la música con su álbum debut *Hybrid theory* (2000) y se convirtió rápidamente en un fenómeno mundial.

A lo largo de su carrera, la banda lanzó discos que marcaron a generaciones enteras; por ejemplo, *Meteora* (2003), considerado por muchos uno de sus mejores trabajos. Más adelante publicó *Minutes to midnight* (2007), en el que comenzó a alejarse del *nü metal* para experimentar con un sonido más alternativo. Esa evolución continuó con *A thousand suns* (2010), un álbum conceptual con fuertes influencias de la música electrónica; seguido por *Living things* (2012); *The hunting party* (2014), que recuperó la intensidad de sus primeros años; y *One more light* (2017), un disco más melódico y orientado al pop, pero con letras profundamente emotivas. Cada uno de estos álbumes refleja su constante búsqueda por reinventarse sin perder su esencia.

Sus canciones abordan temas como la soledad, la ansiedad, la frustración, la búsqueda de identidad y la lucha contra los problemas personales. Gracias a esto, millones de personas encontraron en su música algo más que entretenimiento: comprensión. Una de sus mayores virtudes fue su capacidad para conectar con adolescentes y adultos que atravesaban etapas complicadas. Muchos encontraron refugio en sus letras, una forma de expresar emociones que a veces resultaban complejas de explicar y descubrieron que no estaban solos. La voz de Chester transmitía sinceridad e intensidad, mien-

tras que el talento compositivo y el rap de Mike Shinoda complementaban un estilo que terminó convirtiéndose en una identidad única dentro del rock moderno.

Tras el suicidio de Bennington en 2017, millones de fanáticos alrededor del mundo sintieron una enorme tristeza. La banda decidió hacer una pausa indefinida mientras sus integrantes atravesaban el duelo y reflexionaban sobre su futuro. Durante varios años pareció que todo había terminado. Sin embargo, en 2024 anunció oficialmente su regreso con la incorporación de Emily Armstrong como vocalista y de Colin Brittain en la batería. Ese mismo año lanzó *From zero*, su primer álbum de estudio desde la tragedia. Lejos de intentar reemplazar a Chester, Emily aportó una identidad vocal nueva, el grupo recuperó gran parte de las características que lo hicieron famoso y demostró que era posible iniciar una nueva etapa respetando el legado construido durante casi tres décadas.

Linkin Park no solo dejó una huella en la historia musical, sino también en la vida de millones de personas. Aunque el paso del tiempo haya traído cambios inevitables, su legado continúa vivo y sigue inspirando a nuevas generaciones de oyentes con el mismo mensaje imborrable de comprensión, fortaleza y superación.



Bibliografía

Linkin Park. (s. f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 26 de junio de 2026, de https://es.wikipedia.org/wiki/Linkin_Park

FIST: Forged in shadow torch

Escrito por Mauricio Camargo y Nicolás Riente 3.º DN

FIST es un videojuego de acción y aventura desarrollado por TiGames y publicado por Bilibili. Fue lanzado para PlayStation 4 y PlayStation 5 el 7 de setiembre de 2021, y luego llegó a Windows y Nintendo Switch. Este videojuego combina una historia interesante con una jugabilidad desafiante y un mundo visualmente atractivo que logra captar la atención del jugador desde el comienzo. Su historia transcurre en Torch City, una ciudad habitada por animales antropomórficos que ha sido ocupada por una poderosa fuerza militar: la Legión de Máquinas.



El juego pertenece al género conocido como *metroidvania*, caracterizado por la exploración de escenarios amplios e interconectados que presentan una estética inspirada en el estilo *dieselpunk*, con fábricas, tuberías, maquinaria pesada y luces de neón que crean una atmósfera futurista e industrial.

Su protagonista es Rayton, un veterano de guerra que vive retirado hasta que decide volver a la acción para rescatar a un amigo y enfrentar a los invasores. Es un conejo de aspecto robusto que utiliza un gran brazo mecánico de combate llamado FIST. Su diseño combina elementos animales con tecnología avanzada. Entre sus armas principales se encuentran un enorme puño mecánico, un taladro y un látigo eléctrico, cada uno con características especiales para el combate y la exploración.

El funcionamiento del juego se basa en la exploración y la obtención progresiva de habilidades. A medida que el jugador avanza, consigue nuevas herramientas o mejoras adicionales que le permiten acceder a zonas antes inaccesibles o regresar

a otras previamente visitadas para descubrir caminos ocultos. Este sistema incentiva la curiosidad constante y permite que el mapa se vuelva cada vez más accesible a medida que avanza la aventura.

Desde su lanzamiento, el juego recibió críticas generalmente positivas por parte de la prensa especializada y de los jugadores. Muchos destacaron la calidad de sus gráficos, la fluidez de los combates y el diseño de sus escenarios. Además, fue valorado por demostrar el potencial de estudios independientes para crear videojuegos de gran calidad técnica y artística.

Su popularidad se debe a la combinación de una historia interesante, personajes carismáticos, una jugabilidad entretenida y un apartado visual llamativo. Estos elementos lo convirtieron en una opción recomendada para los aficionados a los videojuegos de acción y exploración.

En conclusión, *FIST* es un videojuego que destaca por su ambientación, su sistema de combate y su diseño de exploración. La aventura de Rayton ofrece una experiencia desafiante y entretenida que ha sido bien recibida por la crítica y el público. Por estas razones, se ha convertido en una obra destacada dentro de los videojuegos independientes de los últimos años.

Bibliografía

FIST: Forged in shadow torch. (s. f.). <https://www.metacritic.com/game/fist-forged-in-shadow-torch/>

Microrrelatos III

El árbitro pitó el final. Miré el marcador: habíamos ganado. Mis compañeros festejaban, la tribuna cantaba y yo sonreía. Entonces en mi habitación sonó la alarma. Abrí los ojos, suspiré, me levanté y agarré los botines. Todavía no era real, pero tampoco era imposible.

El sueño de Lautaro Borges 3.º DF

Él la miró y ella se giró, él caminó y ella lo esquivó. Así terminó aquello que nunca comenzó.

Finales sin comienzos de Sebastián Castagneto 3.º DJ

¡Qué libertad se siente al viajar por la ruta encerrado en un auto!

Contradicciones de Nicol Rodríguez 3.º DF

Miró el reloj antes de subir al ring. Había pasado la tarde entre herramientas y motores. Se acomodó los guantes, suspiró y fue hacia adelante. Al final, tanto en el taller como en el boxeo le gustaban los desafíos: aprender y mejorar un poco más cada día.

Entre herramientas y motores de Gianni Arace 3.º DJ

El día en que se enfrentaron el Gato con Botas y Gaturro, la Tierra aumentó su velocidad de giro, en la Vía Láctea se apagaron 238 estrellas y la temperatura de todo el universo aumentó en 10 °C.

Gatos de Lautaro Alarcón 3.º DJ

Florence Nightingale: revolución de la enfermería

Escrito por Mimd 1.º BF1

Ilustrado por Un chico que solo dibuja 3.º MK

Florence Nightingale nació el 12 de mayo de 1820 en Florencia, Italia. Es vista como una de las pioneras en la práctica de la enfermería, madre de la disciplina moderna e iniciadora de su marco filosófico. Sus ideas fueron revolucionarias para la atención médica al transformar la enfermería en una profesión científica y estructurada.

Ella se basó en la teoría del entorno y en el uso de la estadística en la salud pública (Young et al., 2011). Esta teoría plantea que el ambiente físico y social es fundamental para la salud del paciente. La enfermera tiene que utilizar herramientas (ventilación, higiene y luz) para que el paciente goce de las mejores condiciones posibles y el tratamiento dé un óptimo resultado. Se basa en cinco factores que repercuten de forma directa en el proceso de recuperación: 1) Aire puro y ventilación. El aire, tanto dentro como fuera de la sala, debe ser puro. Hay que evitar corrientes de aire frío y mantener una temperatura adecuada. 2) Luz solar. La luz solar es recomendada para fines terapéuticos, ya que se considera indispensable para la recuperación del paciente. 3) Higiene y limpieza. Abarcan desde la higiene del paciente hasta la limpieza del entorno, ya que la suciedad y el polvo son causas de infección. 4) Agua potable. El uso de agua potable sin contaminantes se considera fundamental para prevenir otras enfermedades. 5) Gestión de residuos y drenaje. La eliminación de excretas y aguas residuales de forma eficiente es necesaria para evitar la transmisión de enfermedades (Santillán, 2020).

Florence transformó la salud pública al volverse precursora en la visualización de datos y bioestadística. En la guerra de Crimea, realizó una investigación de los registros médicos que expuso que las pésimas condiciones de higiene eran la causa de la alta mortalidad de los soldados (Ukaregi, 2014).

Nightingale le dio a la enfermería un giro de 180°. Gran parte de sus propuestas siguen vigentes hasta el día de hoy, por ejemplo, lavarse las manos antes de atender un paciente herido, la higiene en los hospitales o la educación formal de las enfermeras. Florence se enfocó en la limpieza e higiene que deben tener los centros de salud. Gracias a ella y sus compañeras, que limpiaron y reformaron el hospital de Escutari, la mortalidad cayó de un 40 % a un 2 % en épocas de guerra. Por esto, Florence Nightingale es considerada la madre de la enfermería moderna y de la filosofía de la enfermería (Young et al., 2011).



Referencias

- Santillán, M. (2020). *Florence Nightingale: teórica del cuidado y la enfermería*. <https://ciencia.unam.mx/leer/1027/florence-nightingale-teorica-del-cuidado-y-la-enfermeria>
- Urkaregi, A. (2014). *Florence Nightingale, pionera estadística*. <https://mujeresconciencia.com/2014/05/12/florence-nightingale-pionera-estadistica/>
- Young, P., Hortis de Smith, V., Chambi, M. y Finn, B. (2011). *Florence Nightingale (1820-1910), a 101 años de su fallecimiento*. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0034-98872011000600017&script=sci_art-text&tlng=pt

Drift y gymkhana: precisión y acrobacias en el automovilismo

Escrito por Ignacio Bula, Ezequiel Bennett y Lautaro Santana 3.º DJ
Ilustrado por Byron Cardozo 1.º DA

Los deportes acrobáticos exigen coordinación, precisión, control y la realización de maniobras complejas. Aunque muchos los relacionan con la gimnasia o los deportes tradicionales, existen modalidades automovilísticas donde la habilidad del conductor y el dominio del vehículo son fundamentales para realizar movimientos espectaculares de manera controlada. El *drift* y la *gymkhana* representan otra forma de entender la conducción, en las que la velocidad y la técnica son esenciales.

El drift surgió en Japón entre 1970 y 1980 relacionado con las carreteras de montaña, donde algunos conductores utilizaban derrapes controlados para mantener la velocidad en curvas cerradas. Con el tiempo, se convirtió en una disciplina competitiva. La gymkhana nació enfocada en recorridos técnicos, donde los participantes superaban obstáculos y completaban circuitos utilizando maniobras de precisión. Con la difusión audiovisual en internet, se expandió rápidamente. A medida que crecieron, se profesionalizaron con reglamentos, competencias oficiales y categorías específicas.

En el drift el objetivo es derrapar el automóvil en las curvas, de manera controlada. A diferencia de otras categorías automovilísticas, aquí no siempre gana el más rápido, sino quien demuestra mayor control y ejecución. Los jueces evalúan el ángulo del derrape, la velocidad durante el recorrido, la trayectoria seguida por el vehículo, la fluidez entre maniobras, el estilo y la precisión. En la gymkhana los pilotos recorren circuitos preparados con conos, obstáculos y zonas técnicas, ejecutando maniobras específicas y precisas en el menor tiempo posible. Esto se da gracias a la transferencia de peso del vehículo, el uso controlado del acelerador y el manejo certero del volante. Durante un derrape, el conductor provoca de forma intencional

una pérdida parcial de adherencia en las ruedas traseras y corrige constantemente la dirección para mantener el control.

Durante una exhibición de estas técnicas, el automóvil entra rápido en una curva mientras la parte trasera se desliza lateralmente, el humo de los neumáticos cubre la pista y el conductor corrige la dirección con el auto cruzado.

Si bien estas técnicas son espectaculares, presentan riesgos considerables. Un error pequeño puede provocar accidentes graves debido a las velocidades alcanzadas y la cercanía con obstáculos o barreras. Por ello, hay estrictas medidas de seguridad, circuitos preparados y equipamiento especializado para pilotos y espectadores.

Actualmente existen competencias organizadas en todo el mundo, la más conocida es Formula Drift. Al volverse famosas, por combinar espectáculo visual, técnica y precisión, alcanzaron audiencias globales e influyeron en videojuegos, películas y redes sociales.

En conclusión, drift y gymkhana representan una forma diferente de entender el automovilismo. Más allá de la velocidad, priorizan el control, la coordinación y la capacidad de ejecutar maniobras complejas con precisión. Su crecimiento internacional demuestra cómo las habilidades de conducción pueden transformarse en espectáculos deportivos de gran impacto.

Bibliografía

- Briel, P. (2024). *What is drifting? A deep dive into the art of driving sideways*. <https://www.redbull.com/int-en/what-is-drifting-guide>
- Federation Internationale de l'Automobile. (s. f.). *Regulations*. <https://api.fia.com/regulation/category/762>
- Formula Drift 2026 Fan guide. (s. f.). <https://guide.formulad.com/>
- The Drift King. (s. f.). <https://k1planningusa.com/bio>



Microrrelatos IV

Cada noche revisaba que estuviera solo en casa. Un día fui a mi cuarto y encontré una nota que decía: «Yo también reviso que estemos solos». Desde entonces, ya no puedo dormir.

Insomnio de SantiKing 3.º DA

Estaba en mi cuarto estudiando cuando mi madre me llamó para cenar. Al bajar las escaleras, unas manos me llevaron a un cuarto oscuro. Allí estaba ella y me dijo: «Hijo, soy yo. También escuché eso».

La llamada de Santiago Aldao 3.º DF

Ayer estuve hablando con la luz de mis ojos, pero me di cuenta de que ya era de noche.

La luz de mis ojos de Sofía 3.º DI

Donde otros lo ven como ruidoso, yo solo escucho una dulce melodía.

Un grito de libertad de Santiago García 3.º DJ

Cuando llegaron a Marte, revisaron la señal que llegaba de la Tierra. Solo decía: «¿Encontraron algo?». Miraron por la ventana. Después de eso, nadie volvió a recibir noticias de la misión.

La misión de Avryl Motta 3.º DA

Entrevista a Nancy Miraballes

Entrevista realizada por Alma Otton 1.º ICI y Liria Trías 3.º ML

En la mañana del 23 de junio, la escritora y docente de APT Nancy Miraballes (1986, Treinta y Tres) conversó con nosotras, a propósito de la publicación de su nuevo libro, *Camaleón*.

¿Qué te llevó a escribir?

Empecé alrededor de los trece, catorce años, pero primero me encontré con la música. Yo iba a la casa de una señora que daba clases particulares [de música]. Ella se había jubilado, estaba transitando una enfermedad y, para ocupar su tiempo y sobrellevarla mejor, se le ocurrió invitar a todos los niños del barrio a tocar; enseñaba gratis a todos. Empezó con un pequeño órgano que compró, después fue adquiriendo distintos instrumentos y al final teníamos tremenda orquesta. Yo vivía ahí. Ya había pasado por todos los instrumentos, para mí era un juego, estaba en quinto o sexto de escuela.



Un día, un señor le donó un piano y ahí fue donde me quedé. Pasó el tiempo, esta señora empeoró y falleció; fue una persona muy importante en mi vida. Luego fallece mi abuela, otro duelo más. Tuve un quiebre y nunca más volví a tocar música.

Más adelante, iba a buscarle libros a mi padre a la Casa de la Cultura. Él era un gran lector, pero no había tantos libros en mi casa. Un día hicieron canje de libros y me atrapó la sección de poesía: Herrera y Reissig, Delmira y Neruda, sobre todo. Como solo podía tener los libros dos días, los leía a mil por hora. No recuerdo quién me regaló un cuaderno de tapa dura, de hojas Tabaré, pero ahí empecé a escribir los que me gustaban, lo tengo hasta el día de hoy, es una joya a nivel sentimental.

Después de tantos años, ¿la inspiración te llega de la misma manera?

Antes decía que llegaba y había que escribir, y me di cuenta que eso es al principio. Después, si llega o no, la tenés que trabajar. Tener disciplina y organizar tu día, inventarte el tiempo para escribir. No hay escritor si no se escribe. Después de que entendiste eso, pasás al otro escalón, en donde empezás a trabajar desde otro sitio y entra la parte de «esto no es un *hobby*».

Hay una idea de que trabajar es sentarse enfrente de un escritorio, y no. Podés trabajar así o con audios. Yo voy por la calle grabando y después tomo esas grabaciones. Ese es mi momento exacto, porque no estoy interferida por sensaciones que podrían modificar la primaria, me llegó de esta manera y quiero dejarlo asentado así a propósito.

¿Cuál es tu lugar seguro cuando tenés un bloqueo creativo?

Tengo que ir a sentarme en la playa, hasta con llovizna o en invierno. Ahí siento que vuelvo a conectar conmigo y se apaga el ruido de cuando estás bloqueado. Andar en bicicleta también es un lugar en el mundo donde soy muy feliz.

A veces al forzarte a escribir podés sacar ideas o nublar más, ¿no?

Lo ideal es trabajar con borradores y no eliminarlos, porque siempre se puede sacar algo de uno desastroso. Uno, dos, tres, los necesarios; yo me puse un tope: no más de diez.

En la narrativa es más complicado y se te puede ir de las manos. Por eso es importante reconocerte en eso, lo que se llama *el escritor de mapa* o *el escritor de brújula*. ¿Sabés cómo vas a escribir la novela? ¿Cómo va a ser el capítulo uno, el dos, el tres? ¿Cuál

es el protagonista?, ¿cómo va a ser?, ¿qué le va a pasar? ¿Va a haber antagonista?, ¿cuándo va a aparecer?

¿Cómo definís tu escritura?

Está en constante movimiento. No la limito, se transforma todo el tiempo, es libre. Una vez que vos escribís el libro, el poema, el cuento ya no son tuyos, son del mundo.

¿Cómo sentís que tus lectores ven tu escritura?

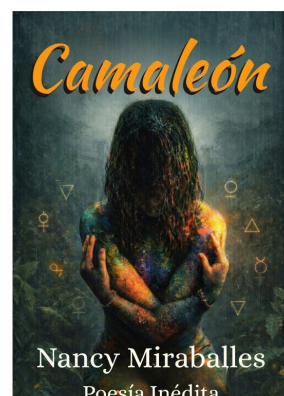
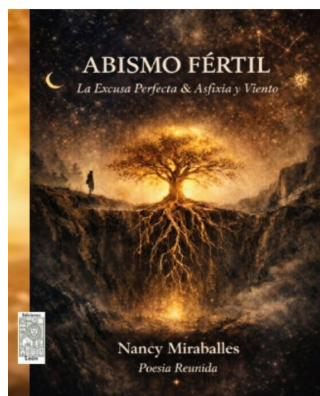
Me han llegado cosas preciosas y eso te reconforta, te hace sentir que hiciste algo muy lindo para la sociedad. Yo agradezco ese *feedback*, me ayuda a mejorar, tanto en lo profesional como en lo humano.

¿Cómo conjugás la docencia con la escritura?

En un momento dije «tengo que buscar una estrategia que me haga no drenarme», porque ahí estaba bloqueada. Llegaba el momento de escribir y estaba tan cansada que no tenía ideas. Busqué una estrategia: hacer parte a mis estudiantes del proceso creativo. Lo hablé con ellos, encontré la excusa para trabajarlo en clase y, entonces, ellos crearon cuentos. Están en el libro *Voces en el aula*, no lo he publicado aún. No quito tiempo a mi trabajo, sino que lo integro. Esa es la palabra: *integrar*.

¿Cómo elegís las portadas de tus libros?

Las tapas las hago yo. Por ejemplo, la de *Vagones infantiles* [2025] tiene números: 2243, 2391, 1835... A nadie le he dicho por qué están, pero tienen una simbología. El tren va de noche con las luces encendidas, detrás hay una ciudad, porque es el pueblo que se deja. La luna es la transición, porque yo antes escribía con un seudónimo (Luna Tales) y es reconocerse con mi nombre real y que la escritora es Nancy. El *alter ego* fue un proceso que me ayudó a amigarme con esa parte de mí, a reconocerse como escritora y sacarme el disfraz.



En *Abismo fértil* [2026] tenés el árbol que simboliza a los ancestros, la persona que mira la noche y cómo puede germinar algo cuando uno llega al fondo. Ahí tenés dos opciones: morir allí o resurgir, empezar a subir a partir de las raíces y hacerte el espacio para germinar. Entonces, se transforma, por eso también el eclipse, y aparece *Camaleón* [2026].

¿Algún consejo para los escritores jóvenes?

Que sigan, que no se preocupen por el exterior, sino por seguir escribiendo lo que les gusta y les hace bien.



Un capricho injusto de la naturaleza

Escrito por Patricio De Armas 3.º MU

Ilustrado por León MLL 3.º MV



Y es, en todo momento, un choque de realidad.
Tan injusto como arrancarle un caramelo de las manos a un niño.
La idea apareció de golpe, húmeda, enferma, respirándome en la nuca.
No la veía, pero podía sentirla inclinada sobre mi hombro, como si hubiese estado
esperándome hace tiempo.
Me susurraba al oído.
Me decía que, en poco tiempo, mi final estaría a la vuelta de la esquina.
Que debía rendirme.
Que debía aceptarlo.
Pero ¿cómo?
¿Cómo podía aceptar que todo aquello palpado y sentido algún día me sería
arrebatado?
¿Cómo aceptar que un día no quedaría nada más que vacío,
un cuerpo quieto, frío, sin nombre?
En ese momento, que fuésemos humanos se me hacía un capricho injusto de la
naturaleza.
Porque ¿cómo podés darle vida a algo solo para quitársela después?
¿Cómo podés darnos esta cualidad absurda y hermosa —la de sentir, expresar,
observar, amar—
para después arrancárnosla como si nunca hubiese importado?
Miré alrededor.
La gente seguía viviendo con una normalidad aterradora.
Hablaban, reían, comían mostrando los dientes.
Y yo solo podía pensar en lo que había debajo de todo eso.
Carne.
Órganos trabajando en silencio.
Corazones agotándose lentamente dentro de los pechos.
Cuerpos hermosos avanzando, sin darse cuenta, hacia su propia desaparición.
El mar seguía ahí enfrente, oscuro, respirando despacio.
Había algo podrido en su movimiento, algo antiguo.
Como si supiera algo que nosotros no.
Y por un instante sentí miedo de todo.
Del tiempo.
De mis manos.
De mi respiración.
Hasta del amor.
Porque tal vez el amor no sea más que eso:
el intento desesperado de aferrarnos a otros
antes de que la muerte nos termine de arrancar del mundo.

Figuras de animales

Ilustrado por Luxi 2.º MI



El fútbol

Escrito por Joaquín Antón, Aaron Castro y Kevin Gómez 3.º DJ

Ilustrado por Santi 1.º DA

El fútbol es uno de los deportes más conocidos y jugados mundialmente. Ya en la antigüedad se practicaban deportes en los que se pateaba un balón hacia una especie de red, como por ejemplo el *cuju* chino. En Grecia y Roma existían juegos similares que con el tiempo marcaron su origen.

El fútbol moderno surgió en Inglaterra en el siglo XIX, pero cada escuela tenía sus reglas y eso dificultaba jugar entre diferentes equipos. Por ello, en 1863 se creó la Football Association, que dictó sus primeras reglas oficiales.

Gracias a marineros, trabajadores y comerciantes ingleses que lo llevaban a distintas partes, el fútbol se hizo conocido en muchos países. Así llegó a América (y otros continentes) y rápidamente se popularizó; incluso Uruguay, Argentina y Brasil lo adoptaron como uno de sus deportes principales.

En 1904, se fundó la Fédération Internationale de Football Association (FIFA) para controlar y organizar las competencias internacionales; en 1930, se jugó el primer mundial en Uruguay, un torneo considerado histórico porque participaron selecciones de varios países.

Este deporte tiene variantes y, aunque todas se parecen al tradicional, cada una tiene su especificidad:

- 11. La más conocida, tradicional y profesionalmente, se juega en mundiales y en las ligas más importantes. Se enfrentan dos equipos de 11 jugadores en una cancha de césped natural o sintético. Los partidos tienen una duración de 90 minutos (divididos en dos tiempos de 45) y siguen las reglas oficiales de la FIFA.
- Sala o futsal. Más rápido e intenso, se practica en canchas pequeñas y cerradas, generalmente de piso duro o parqué. Cada equipo tiene cinco jugadores y la pelota es más pesada y rebota menos, esto hace que sea más técnico.
- 7. Muy común en campeonatos *amateurs* o recreativos en competencias barriales. Juegan siete futbolistas por equipo

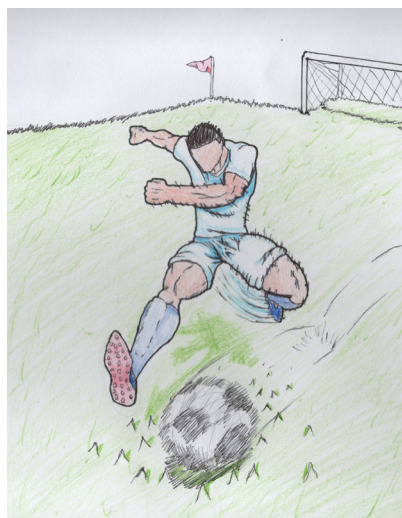
en una cancha más chica que la del 11. Los partidos son más cortos y dinámicos.

- 5 o futbito. Se disputa en canchas pequeñas (abiertas o cerradas) de césped sintético. Es rápido y entretenido, muy elegido por grupos de amigos.

- Playa. Cada equipo tiene cinco integrantes; se juega sobre arena en playas o estadios preparados especialmente. Se realizan jugadas espectaculares, como chilenas o voleas, pero exige mayor desgaste físico.

El reglamento controla cómo debe jugarse un partido y permite que todos los equipos participen en competencias justas y ordenadas. Las reglas oficiales son reconocidas por la FIFA, sin embargo, sus actualizaciones dependen del International Football Association Board (IFAB), se actualizan cada año y modernizan al deporte.

En conclusión, el fútbol es considerado el deporte más popular del planeta. Millones lo practican de forma amateur o profesional. Además, sus fanáticos siguen los partidos de su cuadro o selección por televisión, internet o en las canchas, con pasión y emoción.



Bibliografía

Fédération Internationale de Football Association. (s. f.). *Organisation*. Recuperado el 15 de junio de 2026, de <https://inside.fifa.com/es/organisation>

Historia del fútbol. (s. f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 15 de junio de 2026, de https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_f%C3%BAtbol

The International Football Association Board. (s. f.). *The IFAB Organización*. Recuperado el 15 de junio de 2026, de <https://www.theifab.com/es/organisation>

En un suicidio intermitente

Escrito por Santiago Suárez 3.º MP

Ilustrado por Amy Colors 1.º BF1

No es el lazo que aprieta ni el salto final,
no es la sangre que fluye ni el filo en la piel.
Es la mente que calla, que no quiere pensar,
un descanso que exige un amargo cuartel.

Pues vivir es más simple que el acto de pensar,
que la carga del juicio, la verdad que me abruma.

Es más fácil flotar, solo dejarse llevar,
que la máquina interna que nunca descansa, que consume.

Y así me disuelvo, me fundo en la nada,
la conciencia se nubla, la razón se me niega.

Una pausa muy honda, mi mente agotada,
mientras el ser, en silencio, su miedo me entrega.

Es un grito sin voz, un impacto sin ruido,
la muerte del yo que no para de analizar.
Un veneno tan lento, que me ha consumido,
cuando el peso del mundo me hace quebrar.

Pero el cuerpo se aferra, regresa a la mañana,
la luz que me insiste, que no me abandona.

Y la vida me jala, con fuerza tirana,
de esa paz de la tumba, que me aprisiona.

Entonces retorno, la chispa dolorosa,
la cabeza que vuelve, tan tempestuosa.

Y el ciclo me atrapa, la sombra celosa,
en este morir diario, mi carga angustiosa.

Es el suicidio del alma, la lucha constante,
que en su intermitencia mi ser aún sostiene.

Un miedo tan hondo, un terror lacerante,
a que un día la pausa jamás se detenga.

Por eso admiro a los idiotas, a su simple existir,
a quienes no buscan la sombra de un porqué.

Su bendita ignorancia, su feliz no sentir,
les da la paz eterna que yo no logré.



BioShock: una joya submarina

Escrito por Atlas 1.º BF1

BioShock es un videojuego de terror y disparos en primera persona creado por Ken Levine y desarrollado por Irrational Games. Se estrenó en 2007 para Windows y Xbox 360, en los siguientes años fue lanzado en otras plataformas. Una secuela, *BioShock 2*, salió en 2010 y un tercer juego, *BioShock Infinite*, en 2013.



El protagonista del juego es Jack, un hombre que sobrevive a un accidente aéreo en medio del mar y acaba llegando a Rapture, una ciudad submarina caída en desgracia.

Como se mencionó antes, Rapture fue construida en el fondo del mar, por lo que es común ver peces y ballenas nadando entre los edificios a través de las ventanas. Sin embargo, eso queda eclipsado por el estado de la ciudad, completamente en ruinas tras una guerra civil y el colapso de su sociedad, con sus habitantes deformados y enloquecidos por el ADAM, sustancia altamente adictiva extraída de babosas marinas especiales que reescribe el código genético y otorga poderes sobrehumanos. Mientras el jugador explora la ciudad, se escucharán golpes o pasos por los pasillos, se verán sombras al final de una habitación o se oirán los desvaríos psicóticos de los enemigos, manteniendo al jugador alerta. También será común ver y oír propaganda de la ciudad, que promueve una ideología similar al objetivismo de Ayn Rand y apoya el libre mercado y el individualismo mientras se llama a rechazar el altruismo y a los «parásitos».

El *gameplay* es de disparos en primera persona y el jugador cuenta con siete armas, desde una pistola y una escopeta hasta un lanzagranadas y una ballesta. Lo que distingue a *BioShock* son los plásmidos, un producto derivado del ADAM que al inyectarse otorga poderes, como lanzar fuego,

rayos o hielo; usar telequinesis; colocar torneos trampa; o hipnotizar enemigos.

Si bien *BioShock* no posee un sistema de elecciones morales complejo, esto no lo hace menos interesante. En el juego, el ADAM funciona como moneda para comprar plásmidos y otras mejoras, y la única forma de conseguirlo es con las Little Sisters. Estas son niñas a las que se les implantó una babosa de ADAM para aumentar la producción de la sustancia y luego ser enviadas a recolectar más ADAM de los cadáveres en la ciudad. El jugador tiene dos opciones: rescatarlas o cosecharlas. Al cosecharlas, extraerá la babosa, matando a la niña y recibiendo grandes cantidades de ADAM, mientras que al rescatarlas usará un plásmido especial que romperá el condicionamiento mental que fuerza a las niñas a recolectar, pero recibirá menos ADAM a cambio. Esta decisión, además de afectar el final del juego, pone al jugador en el dilema de si hacerse más fuerte o salvar a las niñas.

BioShock es un juego que marcó a la industria, ya que varios de sus elementos y personajes se volvieron icónicos entre los fans de los videojuegos. A pesar de su jugabilidad tosca para estándares actuales y algunas decisiones de diseño cuestionables, *BioShock* es muy recomendable tanto para fans del género como para quienes recién empiezan en el mundo de los videojuegos.

Bibliografía

TheDiegomula. (2011, 5 de octubre). *Bioshock - El sudor de tu frente (Andrew Ryan)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9_KMoUkX_os

Un ser de otro mundo

Escrito por NaRo 3.º MU

Ilustrado por Dutrú 3.º MV

4.00 a. m. y mi mente volvía a activarse. Sabía que mis problemas solo seguían aumentando, pero aun así decidí dejarlo pasar, pensando que dentro de poco simplemente iba a dejar de suceder.

Me sentía presa de mis propias decisiones; decisiones que hacían que mi piel se erizara y mis órganos se enfriaran. Nunca me avisaron qué me podía suceder por ingresar en este mundo, rodeada de seres deformes que buscan saborear mi piel, bestias que me buscan para usarme de carnada fresca para otros seres.

No sé explicar dónde me encuentro. Únicamente puedo decir que apesta: mezclas de olores entre azufre, sangre y cuerpos en descomposición.

No sé cómo irme. Esto me aterra. Por divagar no me di cuenta de que había algo a mi lado. Cuando volteeé a verlo...

Mi sangre se congeló por completo. Caían lágrimas de mis ojos. No podía creer que semejante atrocidad estuviera frente a mí.

Sin poder ni moverme, esa cosa me agarró. Traté de batallar para escaparme de sus manos, pero su cuerpo era tan caliente que al mínimo tacto sentía que mi piel se calcinaba.

Intenté pegarle, pero eso solo la enfureció más, provocando que empezara a apretar la mano con la cual me sostenía. Era tanta la fuerza que no pude evitar sentir cómo mis costillas se quebraban en pedazos y mis músculos se rompían, culpa de los huesos rotos.

Ya no tenía sentido pelear. No me iba a dejar ir. Agarró con sus manos llenas de sangre y llagas cada uno de mis brazos, dejándome aún más vulnerable al dolor. Como un niño jugando con sus muñecas, giró 360° mi brazo derecho para sacármelo. Yo ya no aguantaba más el dolor. Era insostenible.



Minecraft

Escrito por Jared Cherro 3.º DN

Minecraft es un videojuego constituido por bloques y entidades que tiene una gran comunidad de jugadores. Puedes crear tu comunidad desde cero y obras de arte como las imágenes. Es versátil e implica dejar volar la imaginación y la creatividad (Henningson y Partridge, 2025; Landin, 2023).



Fue creado por el programador Markus Notch Persson, quien ya había desarrollado otros prototipos, como *RubyDung* (un juego de construcción de bases), inspirados en otros juegos populares de la época.

A principios de mayo de 2009, Notch comenzó a desarrollar *Minecraft*. El juego se mostró al público el 17 de mayo en el foro TIGSource y, luego de varias actualizaciones, el 30 de junio de 2010 comenzó la fase alfa. Desde ahí, empezó a crecer y se volvió un éxito, lo que llevó a Notch a dedicarse únicamente a desarrollarlo.

De la recaudación que iba obteniendo, creó la famosa empresa de videojuegos Mojang, junto con sus amigos Carl Manneh y Jakob Porser. Perfeccionaron así el videojuego añadiendo más objetos, bloques, mecánicas, el conocido modo supervivencia y los *mobs* (Henningson y Partridge, 2025): criaturas o entes esenciales de este mundo, que se caracterizan por aparecer dependiendo de la luz que haya y del entorno. Algunos mobs son verdes, negros, blancos o amarillos; pueden ser animales de la vida real o criaturas ficticias largas o cortas; pueden andar en el agua, en la tierra o en el cielo; incluso tirar fuego, teletransportarse o explotar.

La versión completa se lanzó el 18 de noviembre de 2011, fue un éxito rotundo y llegó al corazón de miles de jugadores alrededor del mundo. Luego de tanto éxito, en 2014, Mojang (y con ello también el videojuego en cuestión) fue comprada por Microsoft por 2500 millones de dólares.

Desde entonces, ha seguido desarrollándose y extendiéndose a diferentes plataformas y se convirtió en un clásico en el mundo de los videojuegos (Henningson y Partridge, 2025).

Se puede elegir entre dos modos para vivir esta experiencia: creativo o supervivencia. El primero te permite usar recursos ilimitados, ya que el jugador es inmortal, puede volar y destruir bloques al instante. Está enfocado en aquellos que simplemente quieren crear, ya sea casas, ciudades o dibujos, las posibilidades son infinitas. En cambio, el otro modo está más dirigido a la exploración. Se deben conseguir recursos para poder construir, lo que a veces lleva a enfrentarse con los mobs. Si el jugador se lastima o no come, su vida se va debilitando. Romper los bloques implica un gran esfuerzo y hay que crear herramientas para avanzar desde cero con lo que te encuentres en el mundo aleatorio asignado. Como si esto fuera poco, también está el efecto de la gravedad, por lo cual no se puede volar (Landin, 2023).

En ambos modos están las mismas descripciones físicas, pero tienen diferentes propósitos, que dependen del gusto de cada usuario. Esto es justamente lo que hace a este videojuego tan querido y deja al usuario cautivado: su infinidad de cosas por conocer y crear.



Bibliografía

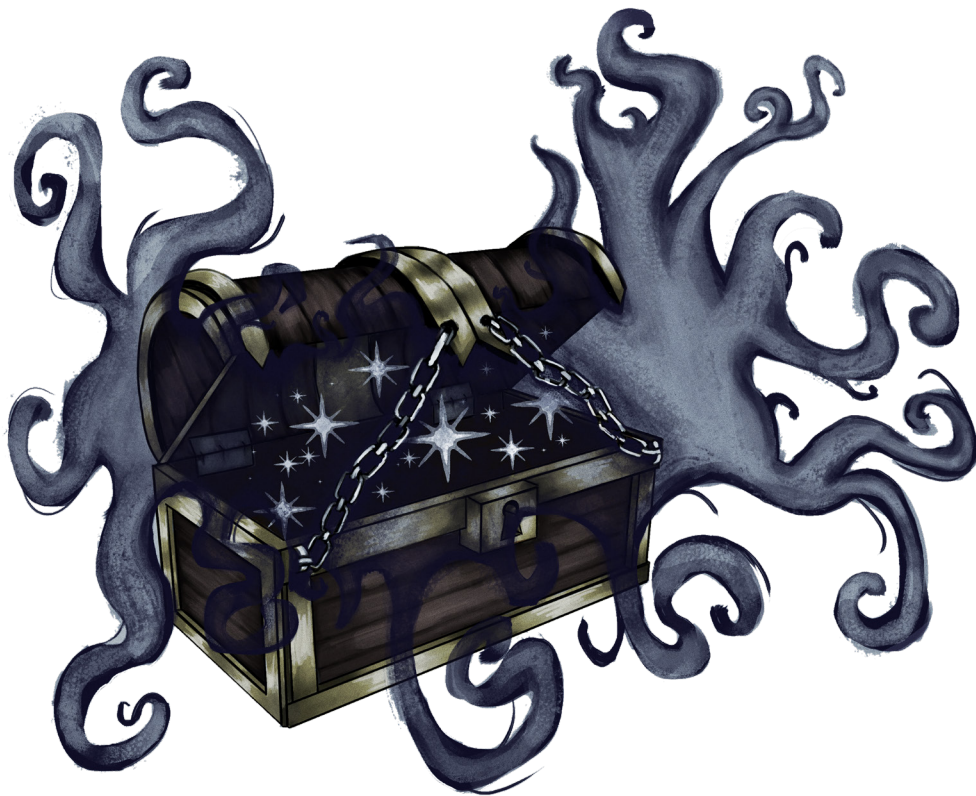
- Henningson, J. y Partridge, J. (2025, 11 de agosto). *La historia de Minecraft*. Red Bull. <https://www.redbull.com/cl-es/la-historia-de-minecraft>
- Landin, P. (2023, 5 de junio). *¿Qué es Minecraft?* Minecraft. <https://www.minecraft.net/es-es/article/what-minecraft>

El recuerdo

Escrito por Cristhoper Techera 3.º DP

Ilustrado por @soffia_.nwn 3.º MK

Soy como la sombra de lo que fui ayer
un recuerdo perdido como el tesoro más grande.
De un pirata o como su perico, algo que repite sin cesar esas frases aprendidas de
alguien más, un garabato sin terminar. Pero ¿quién decide cuándo acaba?
Es algo que no tiene explicación lógica
ni mucho menos científica.
Estas palabras son como un barco a la deriva.
Sin ninguna explicación, llegaron a mi mente
y lo único que puedo hacer es mostrarte
mi inspiración como si fuera arte o algo diferente.
Lamentablemente, esto no tiene fin.
Es un punto y espacio.



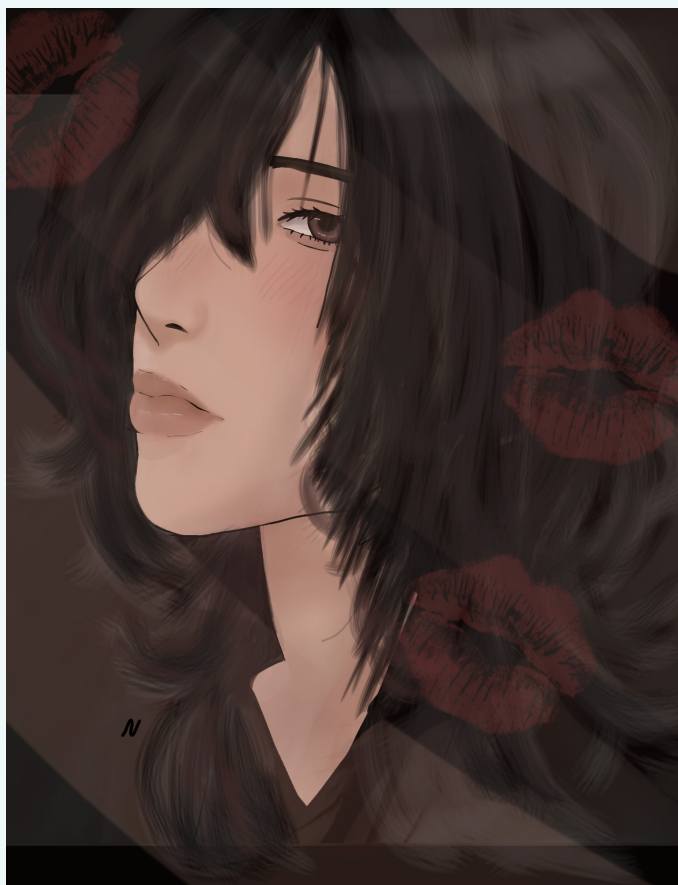
En el ITS se ilustra



Azucaritas 3.º MT



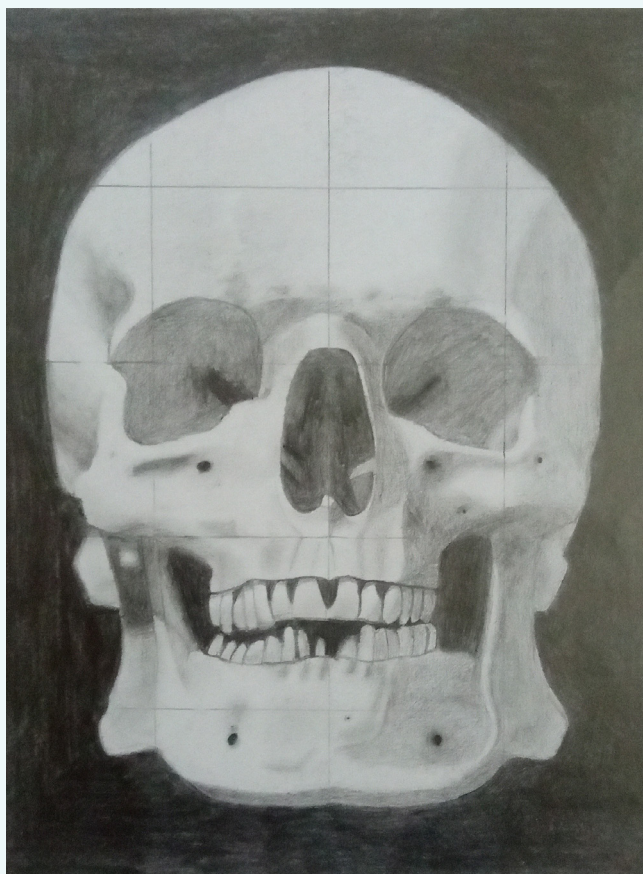
Byron Kucner 2.º MM



Celine Piriz 3.º MM



Alaska 3.º DP



BS RI UE NR OR A 3.º BE



Keren Sánchez 3.º ML



Vyanille/Kurai <3 2.º ME



Un chico que solo dibuja 3.º MK



Dutrú 3.º MV



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

Montevideo-Uruguay

