

Todo sobre

Persona 5

**¿Cuál es el animal más
amistoso del mundo?**

**A atrapar
Pokémones**

Estudiópolis

La niña encadenada

Secretos en el ITS

La vida de las micro aves

El espadachín

PILLA

LA REVISTA DEL ITS



Año 1, N.º 1 Octubre 2022

Pilla

la revista del ITS

Año I - 2022

Equipo editorial

María Eugenia Leguizamo

Mariela Oreggioni

Mattias Rivero

Ileana Rocha

Imagen de portada: Adrián Furtado (2.º IA)

Colaboración en el diseño de la portada Franco Ancheta (2.º BF)

Agradecemos el apoyo de la Dir. Claudia Constenla.

Sumario

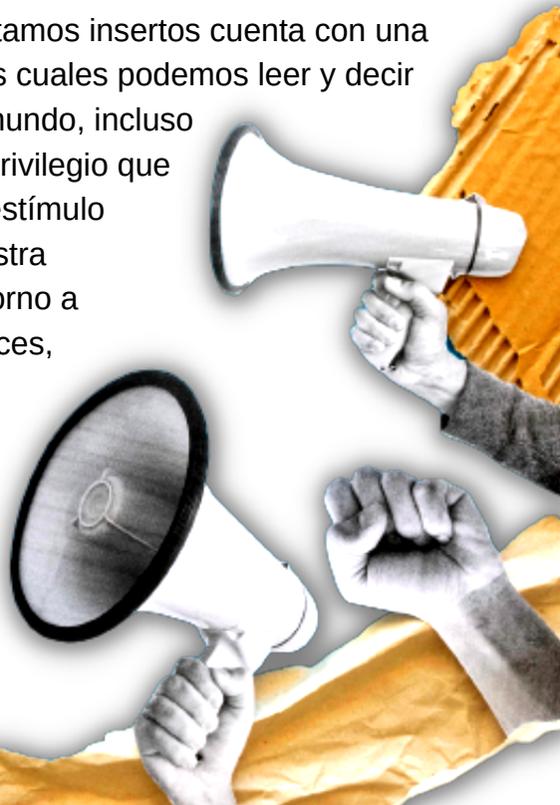
Editorial	3
Persona 5	5
Recordando indirecta	8
Pokémon	9
Amante de lo prohibido	16
¿Será el capibara la nueva deidad de nuestra actualidad?	17
La guerra	20
Micro aves	21
Ruido blanco	24
Libertad en el horizonte	25
¿¡Qué!?	29
Tiempos oscuros	31
Pequeñas ideas, oscuras consecuencias	33
El resarcimiento	35
El inicio de un espadachín	37
Loco amor	40
Amantes carmesí	41
Intacta	43
Getting to know	45
Llegar a saber	46
Fotografiando el ITS	47

Editorial

La revista *Pilla* tiene la intención de abrir un espacio capaz de generar, en la dinámica de comunicación que propone, un canal de diálogo entre los diferentes actores de la comunidad educativa del Instituto Tecnológico Superior Arias Balparda

El largo período de aislamiento que atravesamos recientemente no solo nos hizo revalorizar la importancia del encuentro social, sino que también nos obligó a pensar críticamente en los medios que permiten la comunicación, sus potencialidades y sus limitaciones. En este sentido, no es ingenua nuestra decisión de darle a la revista un soporte en papel, agregando el valor de una tecnología cuya vigencia supone otra forma de circulación y de intercambio, además de que, por algún motivo, la historia se empeña en perpetuarla.

La cultura de masas en la que estamos insertos cuenta con una multiplicidad de códigos desde los cuales podemos leer y decir las formas de sentir y de vivir el mundo, incluso no sería aventurado subrayar el privilegio que paulatinamente se le ha dado al estímulo visual, pero hay una zona de nuestra subjetividad que se tensiona en torno a lo que aún no ha sido dicho. A veces, puede ser un territorio de difícil acceso porque para decir allí hay que arriesgarse, quebrar el vacío del silencio.





Entendemos que esta revista logra explorar ese espacio y de eso dan cuenta los textos que la conforman. El lector de *Pilla* podrá acceder de primera mano a los pulsos rítmicos del *freestyle* que en varios poemas vuelven a enfrentarse al problema del amor («qué raro el amor y sus ocurrencias»), la soledad o la terrible guerra. También los cuentos ocupan un lugar importante en este primer número de *Pilla*.

Nuestras lectoras y lectores podrán acceder al género fantástico, como en «El inicio de un espadachín», «¿¡Qué!?», «Micro aves», «Libertad en el horizonte» o «Tiempos oscuros»; así como aproximarse a un modelo más realista de representación en cuentos de misterio y crimen como «El resarcimiento» o «Intacta». Por último, incluimos en este número algunos artículos de interés general, como «¿Será el capibara la nueva deidad de nuestra actualidad?», enfocado en las características del roedor más grande del mundo, algunos avances sobre las características del videojuego *Persona 5* y, dentro del mismo rubro de los videojuegos y las animaciones, el artículo titulado «Pokémon».

Esperamos que este proyecto, cuya iniciativa pertenece a un colectivo de docentes de Análisis y Producción de Textos, pueda replicarse y enriquecerse en el futuro logrando que los estudiantes se apropien del espacio. Queremos agradecer a todas y todos aquellos que de algún modo u otro contribuyeron con que esta revista saliera a la luz.

¿Qué es Persona 5?



Por Carlos Borba 2.º IA

Persona 5 es la sexta entrega de la saga de videojuegos *Persona* y está catalogado como un *spin-off* de la franquicia Shin Megami Tensei, al igual que las entregas anteriores. Fue desarrollado por una compañía llamada Atlus y es un videojuego de tipo RPG, simulador social y de un solo jugador. Consiste principalmente en la exploración de mazmorras, combinando la característica de simulador social y logrando que no solo se centre en exploración de mazmorras, sino también adentrarse en la vida del personaje, tanto social como educativa.

Datos importantes

La historia principal trata sobre unos adolescentes que forman un grupo llamado Los Ladrones Fantasma, su objetivo es «cambiar el corazón» de los adultos con cierto poder político o buena fama que cometen crímenes, pero logran evadir a la ley (usualmente se les llama «adultos retorcidos»).

Los Ladrones Fantasma usan sus Personas y apps de dudosa procedencia divina para combatir a estos adultos y hacer justicia al obligarlos a confesar sus crímenes.



Como todo RPG, la jugabilidad de *Persona 5* se basa en y son combates por turnos donde los personajes jugables a la hora de combatir son 8 de los 9 ladrones fantasma, pero fuera de combate y de las mazmorras la jugabilidad cambia y pasa a ser una especie de juego con un semimundo abierto donde además de hacer las típicas cosas de los RPG, como

A las mazmorras, que son exploradas a lo largo del juego, se les llama *palacios* y son un mundo cognitivo interno que poseen todas las Personas con fuertes deseos, ya sean malvados o buenos. Dentro de estos palacios existe un objeto llamado *tesoro*, cuya apariencia está basada en el objeto máspreciado del



comprar y vender, también es posible hacer otras, como incrementar tus estadísticas sociales, ir a la escuela (algo obligatorio) y salir con amigos; todo esto no solo hace resaltar el aspecto de simulador social, sino que también hace sentir más vivo al juego y a sus personajes.

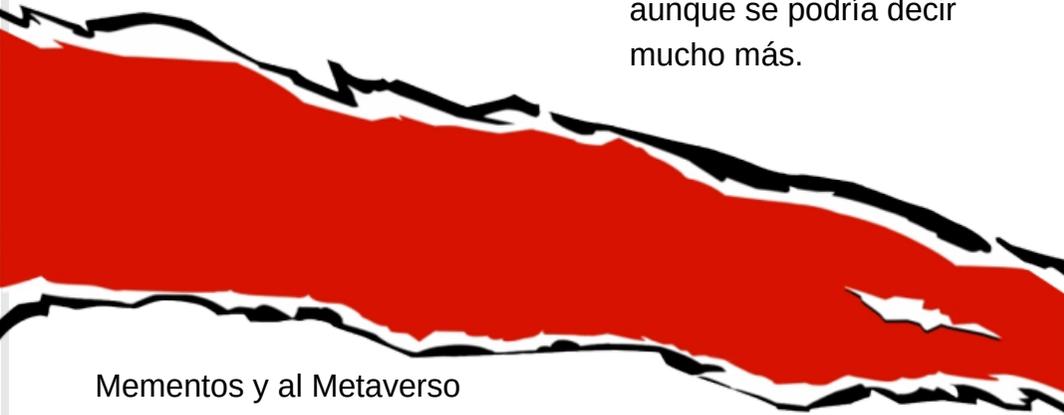
dueño de dicho palacio. Los Ladrones Fantasma entran a estos palacios para robar esos tesoros, algo que causa su destrucción y un cambio en la personalidad del dueño del palacio (por lo general, de mala a buena, en el caso de que alguien con fuertes deseos malvados posea un palacio); el afectado termina por confesar sus crímenes o

salir de cierto estado emocional negativo (como la depresión). También existe un palacio perteneciente a la sociedad en general: el «palacio de todos», como se dice en el videojuego, su nombre es Mementos. Si es destruido, será imposible acceder a los palacios individuales, a

mitológicos de diferentes culturas. Este concepto fue creado por el psiquiatra Carl Jung, quien describió las Personas como una cara social que portamos los individuos y presentamos al resto del mundo.

Conclusión

Esos son todos los datos importantes sobre *Persona 5*, aunque se podría decir mucho más.



Mementos y al Metaverso en general.

En *Persona 5*, los poderes que tienen ciertos personajes (principalmente Los Ladrones Fantasma) son llamados Persona, y son la manifestación de la personalidad del usuario en forma física; la inspiración para la apariencia de las Personas son seres

El código QR te llevará a un video con una animación relacionada a este juego en la que sonará de fondo una versión corta de la canción que obtuvo el primer puesto en una encuesta musical de Atlus, *Life Will Change*.

Recordando indirecta



Cómic creado por: Fernando Castaño "Fel Paladín" 1.º IL

Pokémon

Por Miguel Basso 2.º IA

¿Qué es Pokémon? Inspiraciones

Pokémon o Pocket Monsters (monstruos de bolsillo) es una franquicia de RPG y aventura que tiene como principio la captura y entrenamiento de seres de fantasía también conocidos como Pokémon. Los Pokémones no están inspirados solo en animales, sino también en objetos o leyendas.

¿Cómo surgió?

Pokémon Company fue fundada oficialmente el año 1998, aunque sus primeros juegos en llegar a consolas Game Boy fueron *Rojo fuego* y *Verde hoja*, en 1996. Su creador, Satoshi, desde niño tenía curiosidad por la entomología (ciencia especializada en los insectos), atrapaba

pequeños insectos que encontraba en árboles y pastos, lo que demuestra tener un estrecho vínculo con la franquicia, ya que su eslogan es «Atrapa a todos». Las cabezas maestras de esta compañía, tanto para su creación como para su avance, son Satoshi Tajiri y Ken Sugimori, y «con el éxito de la consola NES, los dos decidieron crear algo innovador para la consola. Tajiri decidió hacer que Game Freak se convirtiera en una compañía. Comenzó a trabajar en un juego de rompecabezas llamado



Mendel Palace (conocido en Japón como Quinty), el cual fue lanzado en 1989, obteniendo buen éxito, lo cual marcó el principio de la historia de la compañía» (Pokémon, s.f., párr. 9).



Pokebola

Los Pokémones son seres que se pueden capturar, para eso se necesita hacer uso de una pokeball o pokebola, la cual se obtiene comprando, encontrando, ganando o incluso fabricándolas en algunos juegos.

No todas las pokebolas son iguales, algunas tienen una función completamente

diferente a otras, o simplemente son inferiores a las demás. Vale resaltar la masterball, una pokeball con capacidad de atrapar a un Pokémon instantáneamente.

Tipos, movimientos, estadísticas, habilidades y naturaleza

Los Pokémon pueden usar hasta dos tipos que pueden variar entre dieciocho. Estos tienen efectos entre sí: supereficaz (causa el doble o, dependiendo de la situación, hasta el cuádruple de daño), eficaz, poco eficaz e inmune.

Cada Pokémon tiene acceso a movimientos predeterminados, y estos tienen un vínculo con el tipo del Pokémon. Solo pueden aprender hasta cuatro movimientos, tanto de forma natural (subiendo de nivel) o por MT, MO y DT (discos con información de un movimiento almacenado).



Los movimientos pueden ser físicos, especiales (a distancia) o de estado, este último causa un efecto negativo o positivo en el usuario o en el rival.

Las estadísticas de un Pokémon son lo que dicta el potencial de este, pueden hacer que un Pokémon sea más resistente, más fuerte, más veloz, etc. Las estadísticas que existen son las siguientes: puntos de vida, ataque, ataque especial, defensa, defensa especial y velocidad. Estos valores ayudan a calcular el daño que se causa al Pokémon rival, cuántos puntos de vida pierde, cuánto resiste al daño y quién ataca primero.

Todos los Pokémones tienen una habilidad, esta es una propiedad exclusiva que otorga una ventaja al usuario durante el combate. Solo se puede tener una, pero puede variar entre dos y una habilidad oculta, la cual es más difícil de conseguir que las demás, y generalmente es mejor.



Pokédex

La Pokédex es un dispositivo capaz de almacenar información sobre los Pokémones: sus hábitos, alimentación, depredadores, comportamiento, etc., además de siempre llevar consigo una breve descripción del Pokémon. En sus inicios era

solamente un dispositivo para almacenar información, pero en Alola se introdujo la Rotom Dex, que está manipulada internamente por un Pokémon con la capacidad de poseer aparatos electrónicos. En un tráiler reciente se puede ver claramente que se va tratar de una aplicación de teléfono en la novena generación.

Evolución

La evolución en Pokémon está lejos de la que teorizó Darwin, y eso es un hecho. La evolución de los Pokémones ocurre de formas muy diferentes, puede ser subiendo de nivel con tu compañero, con amistad, con objetos, con un clima específico, teniendo o usando un movimiento determinado y, en algunos casos, de formas completamente singulares como, por ejemplo, voltear la consola para abajo para poder evolucionar al Pokémon.

Formas alternativas

Los Pokémon de una misma especie pueden tener una apariencia distinta uno del otro, y esto ocurre por diferentes motivos dependiendo del Pokémon, por ejemplo, Vivillon es una mariposa que posee veinte variaciones de alas, estas dependen exclusivamente del país donde fue capturado o evolucionó. Otra variación entre Pokémones que se visualiza es el diformismo sexual, que es la diferencia que se puede notar entre un macho y una hembra de una misma especie.

Los Pokémones shinies son versiones raras de un mismo



Pokémon, tienen su paleta de colores alterada por otra, pueden tener un cambio radical o solamente una alteración en la nitidez y saturación.

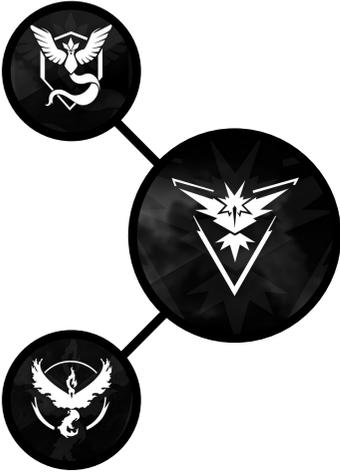
La forma regional es la adaptación en otra región de un Pokémon ya conocido que altera su apariencia, tipos y estadísticas en general, lo que en algunos casos lo hace aparentar con un Pokémon completamente distinto. Pero a diferencia de las demás formas esta puede llegar a evolucionar en un Pokémon inédito, lo que se denomina evolución regional.

Regiones del mundo Pokémon

Kanto fue la primera generación de Pokémon y a la vez la más reconocida, principalmente para personas que no conocen profundamente a la franquicia. Es una región inspirada en la zona de Japón, igual a Johto, Hoenn y



Sinnoh. Sin embargo, a partir de la llegada de la quinta generación, ya no se introdujo ninguna región asiática, sino, principalmente, creadas en América del Norte, como Unova y Alola, y también en Europa, como Kalos, Galar y la de Paldea. Aunque con la llegada de *Pokémon Legends: Arceus* llegó una «nueva región», que llaman Hisui, no obstante, se trata Sinnoh en su pasado (no se comentará sobre esta región ya que se trata de un juego fuera de la línea principal de la franquicia).



Todas las generaciones, con excepción de Alola (y también Paldea, ya que aún no salió), tienen como uno de los objetivos derrotar a los ocho líderes de gimnasios, en los que hay diferentes puzzles para llegar a su líder y enfrentar al verdadero reto, siempre con el objetivo de vencer y conseguir una de las ocho insignias que servirán para adentrarse a la liga donde se encuentra el último contrincante que se debe enfrentar para pasar al juego. Además de los gimnasios y la liga hay otro reto que el entrenador deberá enfrentar: se trata del equipo villano de

cada generación, que trae consigo ambiciones y ganancias que el jugador deberá derrotar.

En cada región se debe elegir uno de entre tres Pokémon, los iniciales que, olvidando a Pikachu y Eevee, son todos del tipo planta, fuego o agua, y forman un trío elemental: la planta le gana al agua, el agua le gana al fuego, el fuego le gana a la planta, y así sucesivamente. Cada región nos trae un número cercano a cien nuevos Pokémones, actualmente existen más de novecientos en la franquicia, y se estima que con la llegada de la novena generación pasarán a los mil Pokémones.



Conclusión

«Pokémon, al convertirse en una franquicia muy conocida, ha dejado su huella en la cultura popular. Los personajes de Pokémon se han convertido en íconos en la sociedad. Como por



ejemplo, se han visto 2 globos gigantes de Pikachu en el Desfile del Día de Acción de Gracias de Macy's, que se realiza en la ciudad de Nueva York. Se ha visto también un Boeing 747-400 al estilo Pokémon el cual lleva miles de artículos referentes a la franquicia. Se han inaugurado 2 parques de diversiones de Pokémon, uno en Nagoya en

el 2005 y otro en Taipéi en el 2006. En el show de *Comedy Central*, *Drawn Together* (La casa de los dibujos), un personaje llamado Ling-Ling es una parodia directa de Pikachu. Otras series como *Reboot*, *Los Simpsons*, *South Park*, *The Grim Adventures of Billy & Mandy* y *All Grown Up!* han hecho varias referencias sobre Pokémon» (Pokémon, s.f., párr. 77).

Referencias bibliográficas

Pokémon. (s.f.a) En Wikipedia. Recuperado 26 ago., 2022, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>

Pokémon. (s.f.b) En Wikipedia. Recuperado 26 ago., 2022, de https://es.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon#Impacto_en_la_cultura_popular



Amante de lo prohibido

Rosa inmarcesible de otro jardín, eres inefable incluso para mi manera de hablar. Tu iridiscencia me hace sonreír al ver colores y no solo blanco y negro. Odio mi limerencia, no puedo seguir viéndote así, necesito dejar estos pensamientos de lado. Pero mi cuerpo y mente están siendo controlados por ti, por tu aroma, por tu voz... todo en ti me controla. Amo y odio estar a tus pies, pues no quiero perder nada de lo que conseguí ni quiero que pierdas nada de lo que tienes. Mi corazón marchito no puede ser sanado por otra persona ni por otro objeto, pero deja de pudrirse cuando hablamos. Mi mente corrupta no tolera esta sensación, no soporta sufrir y sufrir sin saber cuándo dejará de hacerlo, pero... ¿eso importa? Si parte de mi mente está feliz porque tú lo estás, ¿acaso importa que mi corazón esté marchito? Si el tuyo es el único que me importa y tal parece que está completo. No puedo aguantar la mentira que estoy viviendo, vivo mintiéndome diciendo que no importa si estoy mal o si estoy bien, ya no sé qué pienso ni qué digo, porque no sé si vivo o muero en mi propia mente. No sé qué soy o si solo soy lo que nunca fui, quizá solo soy un enamorado del meliflúo que produce tu voz o quizá solo soy otras líneas de texto más... Nunca lo sabré.



Escritor sin Rostro 2.º BK

¿Será el capibara la nueva deidad de nuestra actualidad?

Por Miguel Basso 2.º IA

Los capibaras o, dependiendo de la región, carpinchos son roedores nativos de Sudamérica; habitan, principalmente, humedales o lugares cercanos a cualquier otro cuerpo de agua, como ríos, lagos, estanques, etc. Este animal lleva consigo el título del mayor roedor del mundo, puede llegar a medir alrededor de un metro y pesar hasta 80 kilos. Tiene medidas muy similares a un perro (dependiendo de la raza), lo que significa que puede ser su sustituto perfecto. Pero no lleva consigo solamente

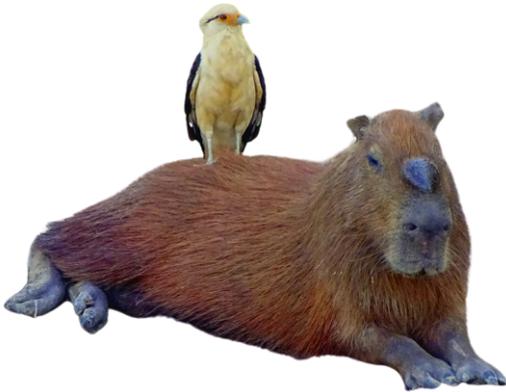
el título del mayor roedor del mundo, también trae el del animal más amistoso del mundo, reconocido por National Geographic.

El principal argumento que usa esta revista es que los capibaras tienen una extraña costumbre de convivir con animales que no son de su misma especie, a veces ayudándolos sin obtener



ningún tipo de recompensa, lo que muestra su amable carácter. Ya se ha visto más de una vez a otros animales usar a estos roedores como medio de transporte para cruzar un río, sentándose en su cabeza mientras el carpincho nada.

Por más que tenga una personalidad tierna, lo que más asusta son sus dientes, aunque no son peligrosos, ya que los capibaras son herbívoros y solo en casos extremos los usan como armas.



Los capibaras son mamíferos semiacuáticos, lo que significa que son capaces de vivir tanto en el agua como en la tierra sin ninguna dificultad, solamente no tiene acceso al cielo,

aunque se entiende, ya que sobrepasaría el concepto de perfección que hoy los humanos dominamos.

Además de todo lo que ya se mencionó, también es un símbolo de patriotismo, estos son animales muy conocidos en nuestro continente. Tienen un vínculo económico con Uruguay, puesto que están presentes en nuestras monedas de \$ 2. También es válida la mención de que en las creencias de los yanomamis (grupo étnico de Venezuela y Brasil) circula que: «... cada recién nacido tiene un doble en forma de chigüiro [otro posible nombre para los capibaras] o de danta, quien le proveía fuerza vital, siendo así que si él moría también la persona» (Hydrochoerus hydrochaeris, s.f., párr. 26).



Como último punto, en la actualidad, los capinchos son conocidos como humoristas, aunque su simple mención puede provocar risas en algunos casos, también se le puede ver en videos dedicados exclusivamente a ellos, como este ejemplo:



En conclusión, los capibaras son los mejores animales de nuestro globo terrestre, tanto por su carisma irresistible como por su voluntad de ayudar a otros; no es capaz de lastimar a un solo animal por su inmenso corazón latiente. Le gusta jugar, comer y recibir mimos, entonces, doy como hecho que es el compañero perfecto para

cualquier ser vivo de nuestro sistema planetario. Zopenco el que me diga lo contrario.

Referencias bibliográficas

Fisher, A. (2021). Así es el capibara, el animal más amistoso del mundo... Recuperado de <https://www.ngenespanol.com/animales/asi-es-el-capibara-el-animal-mas-amistoso-del-mundo-que-sirve-de-transporte-para-otras-especies-en-el-amazonas/#:~:text=Una%20de%20las%20explicaciones%20que,cuepos%20de%20agua%20en%20movimiento.>

Hydrochoerus hydrochaeris. (s. f.) En Wikipedia. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Hydrochoerus_hydrochaeris

HumsterUnion. (2022, 18 de agosto). Ok I Pull Up. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=k5FDQ-mI4k0>



La guerra

Sanguinaria y fría,
oscura y tenebrosa.

Así es la guerra.

Los soldados caídos pidiendo auxilio.

Las familias rogando que no llegue esa llamada,
rogando que sus familiares estén a salvo.

Así de cruel es ella, puede salvar y quitar vidas en un abrir y cerrar de ojos.

Pero la guerra siempre va a existir pase lo que pase.

Por Alma Otton 1.º SL



Micro aves

Por Jacobo Montaña 1.º BJ

Basado en una de mis fantasías-pequeña hipótesis

En un archipiélago de pequeñas islas cercanas a Venezuela, un pequeño grupo de aves del tamaño de un clip para papel habitaban sin ser descubiertas por la humanidad y a la vez sobrevivían de sus depredadores: ratas, sapos, reptiles, murciélagos, insectos y aves de mayor tamaño. Se alimentaban de moho, polen, mamoncillos, hormigas, pescados muertos e insectos



más pequeños. Hacían sus nidos dentro de los árboles con el propósito de evitar a sus depredadores.

El comienzo y desarrollo del ciclo

Un día una micro ave macho, a la cual llamaremos Jacobo, rompió su huevo por primera vez; semanas más tarde, cuando todas sus plumas ya estaban desarrolladas, intentó aprender a volar, tras varios intentos, él y el resto de sus hermanos lo lograron. Dos meses después, salió en busca de su propia comida, primero llegó a un pequeño punto de la isla y comió moho de un tronco podrido.

De repente, fue sorprendido por una rata, integrante de una camada que llegó a esa isla en un barco sin pasajeros. Esta lo atacó en un intento por comérselo, pero Jacobo logró exitosamente



escapar, gracias a una culebra que atrapó a la rata. Para fortuna de nuestro pequeño alado, las culebras no consideraban a las micro aves como presa.

Más tarde, Jacobo se fue a un árbol de mamoncillo y, por primera vez, probó su fuerte pico haciendo un pequeño agujero en el fruto, y se comió gran parte de la dulce pulpa.

Dos días después, toda la parvada se encontraba tomando agua en un pequeño río cuando fueron sorprendidos por un sapo que intentó comerse a la más grande de las micro aves, pero esta lo esquivó, y las demás pudieron escapar; excepto una, que cayó atrapada por la lengua del anfibio.

Al día siguiente, Jacobo se encontraba polinizando una flor, al pasar a la siguiente, se topó con una libélula un poco más grande que él; se defendió dándole un fuerte picotazo en la cabeza, la libélula reaccionó con dolor e intentó atacar, pero él le dio otro picotazo que dejó al insecto muy herido y lo obligó a huir.

Más tarde, la camada se encontraba descansando, luego de una pesca exitosa, cuando fueron atacados por un águila venezolana que se comió a tres de ellos; por fortuna, Jacobo logró escapar, aleteando como una libélula para poder esquivar al depredador

Apareamiento



Seis meses más tarde, llegó el momento más importante del año para las micro aves, la época de apareamiento. Cuando entran en celo, los machos deben atraer a una hembra con su canto. Jacobo se puso junto a los otros machos en un lugar estratégico para que su canto sonará más potente y comenzó a hacer su llamado de apareamiento. Después de casi una hora de canto, finalmente, tuvo la respuesta de una hembra,

a la cual llamaremos Emira, juntos buscaron el lugar perfecto para anidar.

Para preparar su nido, la pareja buscó palillos y hierba seca, pero esa misma noche fueron atacados por un murciélago, tras ser perseguidos por aquella bestia nocturna, exitosamente, lograron evadir al depredador, pero una micro ave hembra joven que estaba cerca del lugar no fue tan afortunada.

Tres semanas después, Emira puso siete huevos. Mientras los cuidaba, fueron atacados por una rata albina. Para ahuyentarla, Jacobo le lanzó un fuerte grito de advertencia, mientras que Emira protegía los huevos, pero la rata ignoró el grito, por lo que Jacobo le dio dos fuerte picotazos en el hocico, la rata se asustó un poco, pero eso aún no la detuvo, entonces Emira le dio otro picotazo en el hocico, que hizo que finalmente se retirara, con un fuerte dolor y con unos pequeños agujeros en su hocico.



Nuevo comienzo y generación

Un mes después, Jacobo fue a un hormiguero a comer unos bachacos, desde las obreras hasta los soldados más rudos. Luego, cargó en su pico un pequeño grupo de soldados y obreras para alimentar a sus polluelos, que ya habían salido del cascarón. Al llegar a su nido, les daría directamente en el piso su pequeño buffet.

Cuatro semanas más tarde, los polluelos de nuestra pareja de micro aves por fin desarrollaron sus plumas y lograron volar, continuando así el ciclo de vida de esta diminuta ave.

Fin

(Todo esto solo es ficción. Nada real.)

Ruido blanco

En la humedad del techo
veo plasmados todos los momentos
en los que casi me desvanezco.

El humo sube por el aire
y va trazando un dibujo
completamente indescifrable.

De fondo, ruido blanco
y la sensación de estar cayendo por un barranco.

Siento ese vacío en el pecho
que te advierte que la soledad está al acecho.

Sé que no podré seguir mucho más
por el mismo y sinuoso trecho.

Y es que de un tiempo a esta parte
vengo sintiendo que ya no hay nada
de lo que sentirse parte.

Prefiero perderme en el arte
de aparentar bienestar
en vez de aceptar
que hay algo pudriéndose en la sala de estar.

Por -S- 1.º Ba



Libertad en el horizonte

Por Nicolás Salgueiro 1.º BJ

Cantaban los pájaros, a lo lejos se oían las olas del mar y Heidi, «la niña encadenada», como en todas las bellas mañanas de otoño, se encontraba juntando una hoja de cada color antes de que sus «responsables» la obligaran a hacer todas esas tediosas tareas que no podía evitar, aunque quisiera. Decían que «debía trabajar» o «hacer algo por su vida», pero a pesar de haber vivido solo 13



años sabía que la intención no era inculcarle responsabilidades o enseñanzas, sino darle a ella el trabajo duro y hacer más fácil sus vidas.

Siempre había sido así, desde que tenía memoria.

Y como siempre, a lo lejos, Heidi oyó el llamado de sus «responsables», lo que arruinó su mañana, sabía que ya debería comenzar con el tedioso trabajo de siempre. Luego de horas trabajando en ese infierno de hipocresía e infortunio, al fin pudo ser libre hasta la hora de la cena.

Como todos los días, fue al alto prado, desde allí podía ver un hermoso y pleno horizonte que no tenía comparación ni con la

granja donde trabaja ni con ninguna otra cosa que hubiera visto en la vida. La tranquilizaba escuchar las olas y, aunque le costara admitirlo, contemplar ese paisaje durante un par de horas hacía que valiera la pena todo el trabajo diario.

Cada día que visitaba ese lugar se convencía más y más de que valía la pena, allí se encontraba con algunos animales que la hacían reír, divertirse y olvidarse del lugar en el que se encontraba, olvidarse de todo lo demás, solo importaban aquellos animales y el incomparable paisaje.

Se quedó dormida y, al despertar, ya era de noche, en parte tenía miedo de lo que le pudieran decir por llegar tan tarde, pero luego pensó que a nadie le importaría, estaba segura de que nadie había notado su ausencia.

Al llegar a «su casa», como lo esperaba, nadie se había percatado de su ausencia en la cena. Los platos sucios estaban en la mesa esperándola; comió la poca comida que quedó, aunque de todas formas no tenía hambre, y se fue a dormir.

Al día siguiente volvió a despertarse temprano, como de costumbre, pero cuando se estaba cambiando y alistando para salir a disfrutar de sus pocas horas libres antes del trabajo, la llamaron a la sala:

—Heidi —dijo su tutor con una mirada fría y cortante mientras ella se sentaba a la mesa—, ahora deberás trabajar más y lo harás desde el amanecer, para que ya no desperdicies tiempo en andar jugando con hojas.



Luego de esas palabras, su tutor le indicó qué debía hacer y ella, con rabia notoria, obedeció, aunque odiara con toda su alma lo que debía hacer y ya no tener tiempo para ella misma. Al terminar su trabajo, volvió a la casa, por el enojo y frustración había realizado las tareas lentamente y se había quedado sin tiempo para, por primera vez, ver el paisaje que tanto amaba. Cenó y cayó en la cama dormida sin cambiarse de ropa, el esfuerzo realizado y el aumento de tareas la habían dejado extenuada.

Se despertó a la misma hora de siempre aún con rabia, pero aceptando que no podía hacer nada; ahora debía realizar los nuevos deberes y los anteriores. Esta vez pudo terminar en menos tiempo y llegar en la tarde a ver ese tan amado horizonte y sentir esa hermosa sensación.

Al acercarse a su amado lugar, una sorpresa cambiaría su vida por completo; mientras caminaba, se encontró un niño de espaldas, parecía de su edad.

—¿Ho-ho-la? —dijo sorprendida—. ¿Quién eres?

Al escucharla, el desconocido se puso de pie lentamente y se volteó mirándola fijamente a los ojos. Era un joven de ojos marrones oscuros con una cabellera sedosa y ropas en mal estado, aunque para Heidi sus ropas no podían quitarle la belleza a aquel chico que la había enamorado a primera vista. Ese mágico momento en el que se encontraron sus miradas fue interrumpido por los gritos exasperados de sus tutores:

—Encuéntrenlos, no pueden irse, no deben dejar este lugar —gritaban todos mientras corrían buscándolos a través del extenso prado.





—Heidi, tú no me conoces, pero yo a ti sí te conozco más de lo que crees —dijo el joven mientras extendía su mano hacia ella y se producía un mágico contacto visual entre los dos—. Ven conmigo, escapemos de aquí, de esta prisión que nos quita nuestra libertad, sé que es difícil confiar en mí, pero seamos libres como este horizonte que tanto amas.

Heidi entró en pánico, tenía a un hermoso chico del que no sabía nada frente a ella, él afirmaba conocerla, pero no sabía cuáles eran sus intenciones. A la vez, él le estaba ofreciendo libertad, la libertad que nunca nadie le había ofrecido antes y que solo podía observar con envidia en el horizonte. Mientras, las personas que le arrebatan aquella libertad gritaban y la buscaban desesperados. Presentía que si se quedaba allí y dejaba ir a aquel chico no volvería a ver el horizonte y con suerte haría algo más que las tareas.

Era un momento decisivo en su vida, un momento en el que por fin tenía la oportunidad de elegir lo que quería. El pánico la carcomía, no sabía qué hacer, mientras tanto, el reloj del destino no dejaba de hacer tic, tac, tic, tac en su contra.



**Ilustrado por Joaquín
Jordan 1.º IEE**

¿¡Qué!?

Por Daryan Santiago 2.º ID

Érase una vez un chico extremadamente guapo... Bueno, no. Pero no importa, digamos que había un chico que se llamaba Ever Alone. Y, como todos los días, estaba solo en su habitación. El aburrimiento lo corrompía por dentro, estaba desesperado y ya no sabía qué más hacer.

De repente, vio una luz que brillaba debajo de su escritorio. Sin pensarlo dos veces, se zambulló en ella. Se sentía como si estuviese en un tobogán de agua —pero sin el agua— y viajaba a toda velocidad por un túnel que tenía muchas curvas. Se veía todo tan brillante y opaco a la vez... no se distinguía nada. Continuó lo que él creía era el descenso hasta que ¡pum!, se terminó el túnel y se dio un golpazo. Perdón, un golpazo no: el golpazo.

Se recompuso, levantó la cabeza y vio un parque un tanto extraño: aterrador pero acogedor, siniestro pero agradable. Cuando Ever empezó a caminar, en medio de la nada, pero en medio de todo, encontró un cartel que decía: «¿Hay algo que te guste? ¿Verdad que sí? Bueno, imagínatelo y aparecerá allí». Observó la dirección de la flecha que incluía el cartel y vio una especie de mesa, si es que se le podía llamar así ya que, aparentemente, tenía la capacidad de cumplirle los sueños a las personas. Ever pensó en una Xbox Series X versión Gucci. Tras unos segundos de espera, apareció allí de la nada... como si se hubiera teletransportado cual Gokū.



Ahora que ya sabía que lo que decía el cartel era cierto, pidió todo lo necesario para poder jugar y divertirse mucho durante horas —cerca de 45 juegos con los que pasó, en promedio, dos o tres horas con cada uno—. Cuando se cansó, solicitó una cama y durmió más de 16 horas seguidas. Al despertar, jugó un rato más hasta que comenzó a sentir algo raro, una sensación de inexplicable soledad que lo corroía como el ácido al hierro.

Para acallar ese sentimiento, nuevamente comenzó a solicitar más y más cosas. Construyó una mansión a escala 1:1, la amuebló hasta por demás, diseñó una pista de carreras, pidió todos sus autos favoritos y, después de haberse agotado hasta el último pensamiento pedigüeño, se sentó en su terraza a observar su piscina de 70 000 litros recubierta con oro y diamantes. Contempló todo lo que tenía y sonrió; sin embargo, aquella sensación volvió: soledad... solamente soledad. No estaba dispuesto a que ese sentimiento colonizara su vida, así que se levantó con determinación, tomó carrera, llegó al borde del balcón y simplemente saltó.



Tiempos oscuros

Por Jotaro 2.º ID

Es un bello día en Estudiópolis, los pájaros cantan y las flores florecen. Son las 10 de la mañana y estoy por empezar mi rutina diaria: levantarme, desayunar, ir a trabajar, volver y dormir, lo normal. A la media hora ya estoy saliendo hacia mi trabajo, soy un tester de videojuegos muy popular. Mi jefe me pidió que me enfocase en uno de nuestros tres proyectos: *Live and learn* —de supervivencia estilo retro—, *Hope li* —secuela de uno de pelea tipo arcade— y *Rampage* —de supervivencia posapocalíptico—. Decidí empezar por este último, ya que hace poco se encontró una nueva variante del virus del ébola: el EB-20. No se ha descubierto aún ningún síntoma grave, pero dos personas fallecieron y estaban contagiadas... en fin, no creo que sea muy preocupante.

Esa misma tarde, al salir del trabajo, me enteré de una noticia terrible: el EB-20 ya se ha detectado en el país. Corrí a toda velocidad para llegar a casa; al hacerlo, prendí el televisor, puse el noticiero y escuché atentamente. Informaban que se había confirmado el primer caso y la persona que lo trajo, Yuko Kiwanari, es una japonesa de 32 años que nunca se enteró de que estaba contagiada porque se había hisopado, pero el resultado había sido negativo. Esto no se ve nada bien...

Al día siguiente, se activó el protocolo de

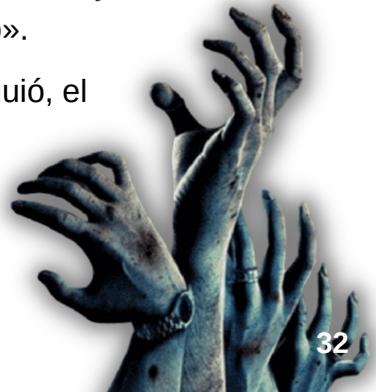


pandemia: se cerraron la mayoría de los locales comerciales, se prohibió salir de casa a excepción de casos de extrema emergencia, se cerraron los centros educativos y se exhortó a teletrabajar. Básicamente, estaríamos encarcelados en nuestras casas. Recién hoy se conocieron algunos de los síntomas del virus, entre los que están la rabia, las náuseas, la tos, algunas erupciones en la piel y un tipo de ataque al cerebro que todavía se está estudiando.

Tres meses después... Por fin hoy se supo la naturaleza del síntoma asociado al cerebro y es algo sobrenatural: las personas que fallecen contagiadas recobran la conciencia a los tres días y se vuelven hostiles ante cualquier ser vivo. Atacan con sus puños, pero, mayormente, con la boca mordiendo como los animales. ¿Acaso son zombis? ¿Es esto un sueño? ¿Una mala broma? No lo sé, pero eso sí: tengo miedo.

Ocho meses después... Últimamente he estado tosiendo mucho y he tenido náuseas, espero que no sea lo que creo que es, porque no he salido de casa desde el día uno. Estudiópolis ya no brilla tanto como antes, muchísima gente ha muerto, pero se ha vuelto a levantar para atacar a los demás, lo que hace que el ciclo se repita una y otra vez. ¡Qué pesadilla más grande! Los ricos están viviendo en búnkeres y los multimillonarios están viajando por la galaxia hasta encontrar un lugar habitable. Mientras tanto, la gente como yo sufre este infierno y cuenta los días que lleva «a salvo».

Un año después... La cura jamás se consiguió, el 99 % de la humanidad está convertida en zombi y el otro 1 % ya no habita este planeta. El virus me tiene y no creo que mi humanidad dure ni un día más...
Mi nombre es Agustín Pieri y este es mi fin.





Pequeñas ideas, oscuras consecuencias

Por Hernán 1.º ID

El chico, conocido por aquel pueblo alejado de la mano de Dios como un vándalo juvenil, dedicaba sus días a pelear con gente más grande que él y a hurtar cervezas de pequeños comercios. A veces fumaba a escondidas y discutía con su madre al ser descubierto.

Esa noche no tenía ganas de seguir haciendo lo mismo, quería algo nuevo, inmaduro, divertido... Una pequeña idea pasó por su mente. Tomó su patineta, su *walkman*, unas cuantas piedras y salió a la calle a descargar su ira contra las pocas luces que adornaban las calles oscuras.

El plan no era bueno, era excelente. Nunca pensó que una pequeña idea lo iba a ayudar tanto. Por cada lámpara que destruía al ritmo de la música emanada por el *walkman* que colgaba de su cintura, una pequeña parte de su ira, de su tristeza, de su frustración y de su miedo eran eliminadas. Al llegar al clímax de la noche, ya no sentía nada: esos pequeños sentimientos eran opacados por la enorme felicidad que sentía.

Al poco tiempo, ya estaba camino a su casa, se sentía bien consigo mismo. El dolor constante había desaparecido y había sido reemplazado por una casi total inconsciencia



hacia lo que sucedía a su alrededor, a tal punto de no notar la luz cegadora que lo apuntaba de frente y se volvía cada vez más grande.

El dolor había vuelto, duró unos pocos segundos y desapareció. Otra vez dejó de sentir dolor, dejó de sentirse bien, dejó de pensar, dejó de vivir. Esa luz era la venganza de las pequeñas farolas que buscaban darle su merecido al asesino de sus compañeras. De ella emergió la madre, aterrada y confundida. Había salido a comprar cigarrillos y, por la oscuridad del camino, su vista se nubló y provocó el accidente.

El chico vio cómo su pequeña vida se escapaba de entre sus dedos... él había muerto y su luz se había apagado.

Mientras tanto, la policía ya se encontraba en las afueras del edificio. No sabían qué sucedía dentro, pero sospechaban que había rehenes, por eso querían negociar con nosotros. Sin embargo, eso jamás sucedió: en cuestión de minutos ya estábamos escapando por el túnel. Al final, a unas cuadras de donde se agolpaban los oficiales, los periodistas y los curiosos, nos esperaba una furgoneta para huir de allí hacia el sitio previamente acordado.

Cuando llegamos, repartimos el dinero obtenido y nos separamos para siempre, con la promesa de no llamar la atención para que no fuésemos atrapados. Yo tenía planeado vivir en una isla del Caribe por el resto de mis días, pero, de repente, me desperté y me di cuenta de que todo había sido simplemente un sueño.



Mathias Benigno 2.º ID



El inicio de un espadachín

Esta es mi historia: nací en mi amado Japón y me crié en la ciudad de Tokio. Crecí sin padres en un pueblo repleto de guerras, lo que hizo que a mis 10 años ya sostuviera entre mis manos mi primera espada y a los 15 ya tuviera una gran habilidad en su manejo. Al culminar las guerras, el pueblo se transformó, era más seguro y tranquilo, por eso construyeron un dōjō para enseñar y practicar artes marciales. Fue entonces cuando decidí probarme, fui hasta allí y reté a su mejor estudiante. Todos se voltearon a verme sorprendidos, solo un hombre se levantó suavemente y se dirigió hacia mí con aires de firmeza. Al llegar frente a mí me dijo:

—Claro, amigo, pero primero debería saber tu nombre.

—Mi nombre es Ignacio —respondí.

Me llevó frente a todos los alumnos que parecían de mi edad. Un chico se puso de pie y se acercó con su espada de bambú. Rápidamente, como un reflejo involuntario, lo derribé de un solo espadazo. Esto causó el asombro de todos, incluyendo el del senséi que decidió llamar a su mejor aprendiz... ¡Su hija! En ese momento, solo pensaba en mi moral: yo no luchaba contra niñas. Sin embargo, ella se abalanzó con rapidez hacia mí, dejándome como única opción intentar frenar su estocada con la mía. La suya fue más veloz y logró derrotarme, tanto en la pelea como en mi ego. Me frustré mucho pues había sido derrotado por una niña. Cuando me retiraba del lugar, ella fue detrás de mí y me indicó:



—Debes tener más brazos, eso te hará más fuerte.

Luego de ese episodio, pensé muy seriamente en todo, cambié mi entrenamiento por completo y adopté una nueva técnica. Al cabo de pocos días, había mejorado notablemente y me sentía más capacitado para volver al dōjō a retar a la niña; ella aceptó sin pensarlo dos veces. Cuando estábamos preparándonos para la pelea, me dieron una espada, pero pedí dos más: una para cada mano y la otra para la boca.

Todos se rieron, excepto ella, no me subestimó en absoluto. Estábamos frente a frente esperando la señal del sensei. Cuando fue dada, me abalancé sobre ella, pero, de alguna manera, logró esquivarme. Así sucedió un par de veces más y con éxito volvió a ganarme a pesar de mis mil intentos de ataques nulos.

—Fue una buena pelea —me felicitó al terminar.

Desde ese momento, nos convertimos en rivales. Durante mucho tiempo entrenamos y luchamos juntos, hasta que un día la reté en secreto con espadas reales, así esta vez solo uno saldría victorioso. Mi espada era una común, la de ella era «la gran Changun», una de las nueve legendarias que existen en el mundo. Antes de comenzar, me pidió que no me contuviera, pero yo no quería hacerle daño y eso me tuvo nervioso al comienzo. De pronto, ella se acercó rápidamente hacia mí, como si en realidad no le importara cortarme. No contó con el pequeño resbalón que tuvo, el que yo aproveché en su contra para atacarla. Sin embargo, contraatacó con más fuerza con el reverso de la espada y me ganó nuevamente. Mientras descansábamos e

intentábamos recuperar el aliento, me comentó en tono de sermón:

—Nunca dudes de cortar a alguien, mi amigo.

Lo único que pude escuchar fue «mi amigo» y me sentí súper feliz. Unos días más tarde, ya como de costumbre, fui al dōjō a retarla, pero al entrar estaba el sensēi con un semblante muy triste. Al verme, entre sollozos, me comentó:

—Te estaba esperando, Eli me contó sobre su amistad contigo.

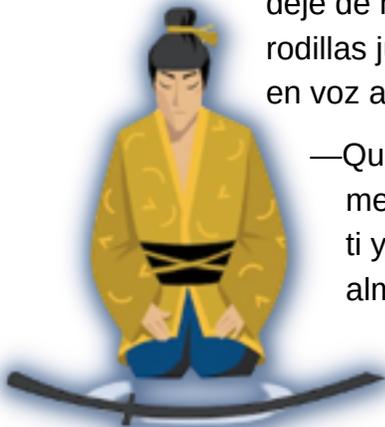
Yo nunca le pregunté su nombre a la niña, me enteré allí. Pensaba en todo esto cuando las palabras del maestro me volvieron a la realidad:

—Eli tenía una enfermedad grave y no aguantó más... Ella... ella murió.

Me sentí horrible, no podía creerlo. Siguió contándome que ella había pedido, como su última voluntad, que me entregaran su espada legendaria. Aún seguía atónito por la noticia y no quería aceptarla, pero él me suplicó entre lágrimas que lo hiciera por la memoria de su hija. Entonces

dejé de negarme, la tomé, me hincé de rodillas junto al sensēi y, mirando al cielo, juré en voz alta:

—Querida Eli, por ti me convertiré en el mejor espadachín que pueda existir. Por ti y solo por ti cuidaré esta espada con mi alma.



Messi 2.º ID

Loco amor

Qué rara esta situación.
Qué raros estos sentimientos.
Qué raro el amor y sus ocurrencias.
Es un loco, como él y sus ojos negros.
Como su pelo rebelde queriendo ir contra el viento.
Como esta situación... tan rara, tan loca y tan hermosa.

Déborah Solanguee
Saralegui 1.º BG



Amantes carmesí

En un ámbito hostil, una pareja de amantes acuerda un plan para escapar juntos. Viven un amor prohibido pues pertenecen a dos familias en disputa y ya tienen sus matrimonios arreglados. El hecho de verse obligados a casarse con otras personas y no poder estar juntos carcome su lealtad, es por eso que planean otras alternativas como fingir sus muertes o matar a sus futuros esposos. Concluyen que esta última opción es la más acertada, ya que al fingir sus muertes tendrían que ser sepultados vivos y ella temía morir bajo tierra.

Decidieron acabar primero con el futuro esposo de ella porque serían los que se casarían primero. Sería una muerte rápida si el veneno especial sacado de una araña no fallaba y esperaban que así fuera para no tener que matarlo con sus propias manos. Para la esposa de él, en cambio, escogieron una forma menos rápida: su familia era adinerada y cualquier persona que no les rindiera el debido respeto, misteriosamente, fallecía.

La primera parte del plan salió mal, el veneno no surtió el efecto esperado y el futuro esposo estaba grave, pero con grandes posibilidades de salvarse. Como su dormitorio estaba fuertemente custodiado, tanto por dentro como por fuera, por guardias armados, ella tuvo que ejecutar el asesinato. Una vez allí, pidió un momento a solas con su prometido. Al obtenerlo, con sumo cuidado de no dejar ningún tipo de marcas, tapó con un pañuelo sus vías respiratorias. Como él estaba inconsciente y yacía inmóvil en la cama, no ofreció resistencia alguna. No pudo defenderse ante el ataque y, tras diez minutos, dejó de respirar. Ella se aseguró de permanecer junto a él el tiempo necesario para que, aunque quisieran reanimarlo, él no volviera a la vida. Si bien todo resultó fácil, no hubo un solo momento en que no dejara de pedirle disculpas. Luego comenzó a gritar desesperada para que los guardias entrasen en la habitación. Confundidos le preguntaron qué había pasado y ella, en un llanto ahogado, les explicó que repentinamente

había dejado de respirar. Cuando el médico de la familia llegó, solo pudo constatar que el joven estaba muerto.

Al cabo de unos días, llegó el momento de ejecutar la segunda parte del plan: colarse en la gran mansión de los homicidas y esperar agazapado a su futura esposa en el dormitorio blanco decorado con dorado. Alrededor de las diez de la noche de aquel día, la joven ingresó a su habitación y fue tomada por sorpresa por su atacante. Situado a sus espaldas, la agarró con fuerza con un brazo y también eligió el pañuelo para tapar su boca e impedir que gritara pidiendo ayuda. Entre aturdida y aterrada, comenzó a moverse incesantemente y logró zafarse, pero su atacante la golpeó en la cabeza y ella se desmayó. La amordazó, la tiró en la cama y la ahogó con una almohada hasta morir.

Impaciente, ella esperaba escondida en el jardín la señal de su amor prohibido. Cuando este abrió la ventana, ella se aseguró de que nadie la viera y corrió a agarrar el paquete. Juntos fueron hasta un lago cercano que desembocaba en mar abierto y arrojaron el cuerpo de la chica para que la marea hiciera su parte del trabajo.

En aquella orilla, se miraron por unos segundos y, tomados de la mano, se dirigieron hacia el puerto en donde estaba anclado el barco de él. Entre dulces palabras de amor y pecaminoso deseo, se besaron apasionadamente y se acariciaron con ternura, embarcándose hacia un nuevo rumbo. No sabían a dónde se dirigían, pero les daba lo mismo porque al fin podrían ser felices como ellos querían, sin que nadie se interpusiera en su camino.

**Florencia
García 1.º Ba**



Intacta

Creí que el día iba a ser aburrido, como casi todos en la UTU, pero me equivoqué. Poco antes de que tocara el timbre del recreo, un grito en seco nos puso la piel de gallina a mis compañeros y a mí.

—¿Qué pasó? ¿Quién fue? —Eran algunas de las tantas preguntas que se lograban escuchar entre tanto barullo.

—¡Silencio, chiquilines! —pedía repetidamente el profe Santiago, pero era casi imposible volver a la normalidad luego de aquel grito.

No habían pasado ni cinco minutos cuando escuchamos el chirrido de la puerta del laboratorio y un «¡Márquez!». Todos mis compañeros se giraron de manera sincronizada a verme. Sin pensarlo, miré al profe buscando su aprobación para salir, me levanté y comencé a caminar hacia la puerta. Al salir, pregunté:

—¿Por qué me llamaron a mí?

Pude ver más allá que varias personas estaban buscando algo, parecían muy nerviosas y alteradas. Realmente no entendía del todo qué tenía que ver yo en todo este asunto.

—Encontraron algo —contestó casi sin aliento la directora, cuya cara había perdido todo indicio de color y se tornó sombría de un momento a otro.



La miré con atención a ver si decía algo más, algo que me explicara, de alguna forma, el motivo de su llamado.

Después de unos minutos volvió en sí y logró contarme lo que había sucedido. Aparentemente, habían encontrado un dedo cerca de donde estaciono habitualmente mi bici. Quedé sorprendida.

—¿Qué hace un dedo en el ITS? ¿De quién es?

—Creemos que es de María García —contestó.

Mi cuerpo comenzó a temblar y mi respiración a acelerarse cada vez más. «¿María... mi profe...? Pero si es buena persona, un poco rústica quizás, pero de buen corazón. ¿Quién querría lastimarla?», pensé. En ese momento llegó la policía y pidió su descripción.

—Es alta, de contextura delgada, morocha, de unos 50 años aproximadamente —dije sin pensarlo.

Mi cuerpo ya no me respondía, las ganas de vomitar que tenía eran casi inevitables. Nadie decía mucha cosa y yo no quería que se notara mi nerviosismo, así que comencé a retirarme lentamente por el pasillo. No volví a la clase, seguí caminando rumbo al patio. Estaba lleno de policías e investigadores, todos hablaban sobre lo ocurrido.

Mi cabeza estaba a punto de estallar, todo me daba vueltas y el aire era más y más denso. Caminé hasta el gimnasio, me apoyé en una pared y seguí hasta el tanque de aluminio. Lo abrí, respiré y sonreí victoriosa. Estaba allí, María estaba exactamente donde la había dejado, intacta.

Romina Márquez 2.º ID

Getting to know

When Knowledge is
the main character.

It is not money.

It is not fear.

It is not the wind.

It is not the water.

It is not magic.

It is not a ghost.

Knowledge is invaluable.

It is information.

It is effort.

It is priceless.

It is timeless.

It is adventure.

It is research.

It is courage.

It is education.

It is a way of life.

It is communication.

It is a worldwide language.

When we really get to know
nothing can destroy our Knowledge
and Knowledge is the main character.

José Carlos Castro
Prof. Inglés



Llegar a saber

Cuando el conocimiento
es el principal personaje.

No es dinero.

No es miedo.

No es viento.

No es suelo.

No es agua.

No es magia.

No es un fantasma.

El conocimiento es invaluable.

Es información.

Es esfuerzo.

No tiene precio.

Es eterno.

Es aventura.

Es coraje.

Es educación.

Es un medio de vida.

Es comunicación.

Es un lenguaje en todo el mundo.

Cuando realmente se llega a saber
nada puede destruir nuestro conocimiento
y el conocimiento es el principal personaje.

José Carlos Castro
Prof. Inglés





Fotografiando
el ITS

Por Adrián Furtado 2.º IA



Por consultas y comentarios nos pueden
escribir a larevistadelits@gmail.com



ANEP



UTU

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
TÉCNICO PROFESIONAL

