

CASIOPEA

REVISTA INFANTIL DE LA FAHHO



NÚMERO 23 | VERANO 2026

ÍNDICE



2 EDITORIAL

¡Bienvenido, verano!

Lourdes Treviño

3 DE VISITA EN...

La Biblioteca BS Salón de la Fama

Diego Medina

7 EL HILO INVISIBLE

La gota perdida: El ciclo del agua

Elina, Leonardo, Javier, Pablo

9 GARABATO

Hirameki. El arte en una mancha de tinta

Sayuri Ríos

Luz arcoíris. El arte vitral para los pequeños

Valentina, Fernanda, Renata, Emma

19 MANOS A LA OBRA

Club de diseño

y creación de videojuegos

Ian, Mateo, Eugenio, Iker, Jimena, Ulises

31 TE RECOMIENDO

El árbol de las emociones de lectura

- Dibujar animales míticos y seres mágicos chibi

Valentina Arriazola

- Leer me da alas

- Cleopatra

Noemí López

39 DESHEBRANDO MISTERIOS

Don Quesillote y el pajarillo

pecho amarillo

Don Quesillote

¡BIENVENIDO, VERANO!

Lourdes Treviño

¡Recibimos esta bonita estación del año en Monterrey, Nuevo León! Te platico un poco del verano en la ciudad, donde tenemos un clima extremo: ¡las temperaturas superan los 41 grados centígrados! Las personas adultas y las infancias ya están acostumbradas a estas temperaturas, por eso, todos aprovechan para visitar los ríos cercanos que tenemos, como el Río Ramos y el Río San Juan, además, contamos con un río que pasa por el centro de la ciudad, el Río Santa Catarina, aunque lleva poca agua está lleno de linda fauna y flora. También hay un parque muy grande lleno de árboles donde verás patos, ardillas, diversidad de pájaros y hasta gatos; se llama Parque Fundidora y en este lugar se encuentra la Biblioteca BS Salón de la Fama. Aquí tenemos muchos amigos que visitan la biblioteca para leer, jugar y aprender en los talleres.

En este número de *Casiopea* conocerás a Sayuri, Valentina, Emma, Renata, Fernanda, Elina, Javier, Leonardo y Pablo que nos comparten lo que aprendieron en los talleres de arte a través de pinturas, vitrales y collages.

Encontrarás las opiniones de otros amigos de la biblioteca que aprendieron sobre el diseño y creación de videojuegos. Además, Diego te compartirá porqué le gusta visitar la biblioteca y conocerás a dos amigas más que te recomendarán libros interesantes. No podía faltar nuestro amigo don Quesillote quien estará en una aventura desde Monterrey.

Todos nuestros amigos que hicieron posible este número desean que disfrutes lo que prepararon para ti. No olvides que te esperamos con mucho gusto en la Biblioteca BS Salón de la Fama del Beisbol Mexicano, estaremos muy felices de recibirte cuando visites Monterrey, ¡sí, señor!

LA BIBLIOTECA BS SALÓN DE LA FAMA

Diego Medina, 10 años

Me llamo Diego y tengo 10 años. Me encanta ir a la Biblioteca del Salón de la Fama porque siempre encuentro cosas nuevas y divertidas. No solo hay libros, también juegos y bloques de construcción que hacen que cada visita sea especial. Me gusta mucho el diseño del lugar y jugar ajedrez con mi hermano. Tengo recuerdos muy bonitos con mi mamá ahí, compartiendo mañanas juntos y leyendo. Además, conoces nuevos amigos y descubres libros diferentes cada vez. Es un espacio donde aprendes, juegas y disfrutas al mismo tiempo.



Para saber más de la BS Salón de la Fama dale click aquí.

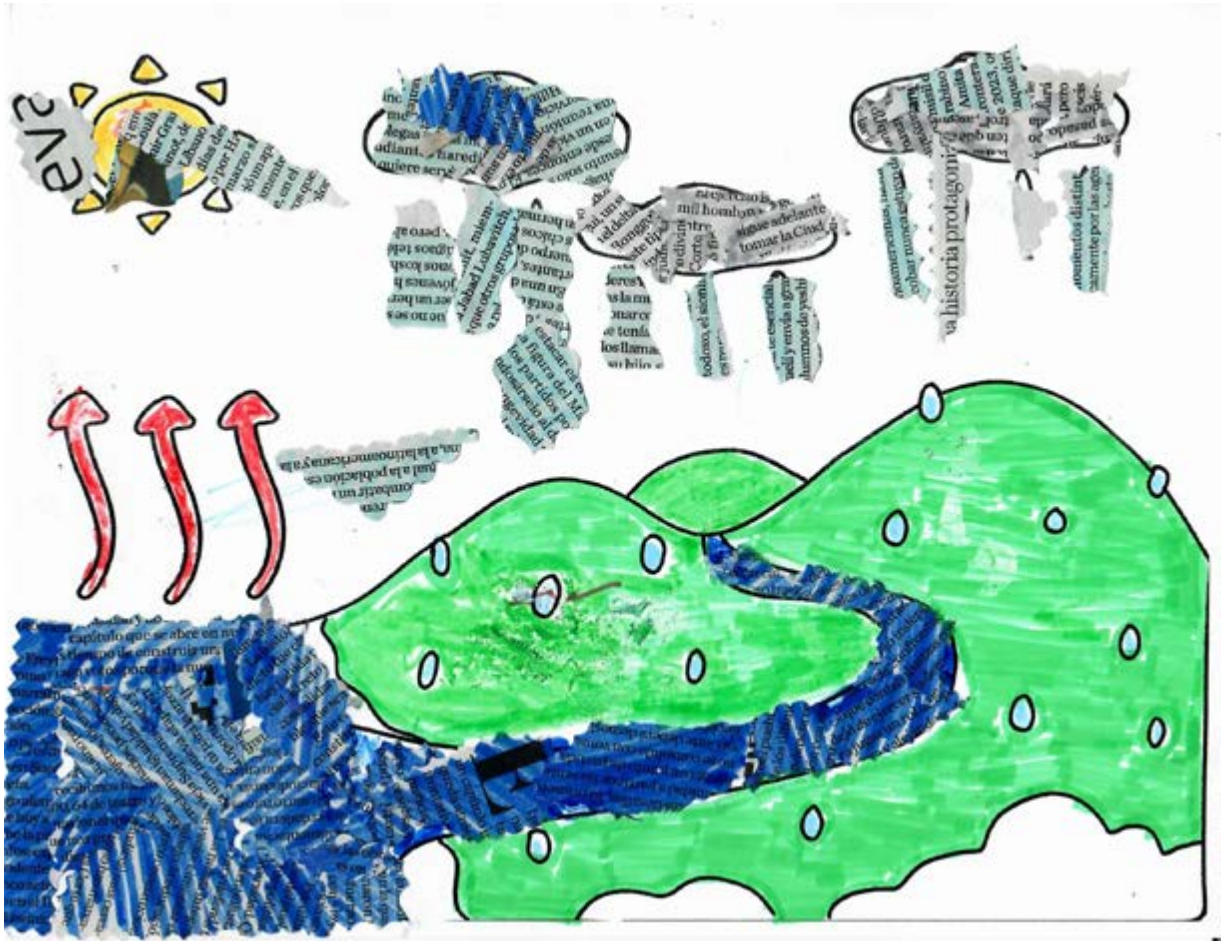
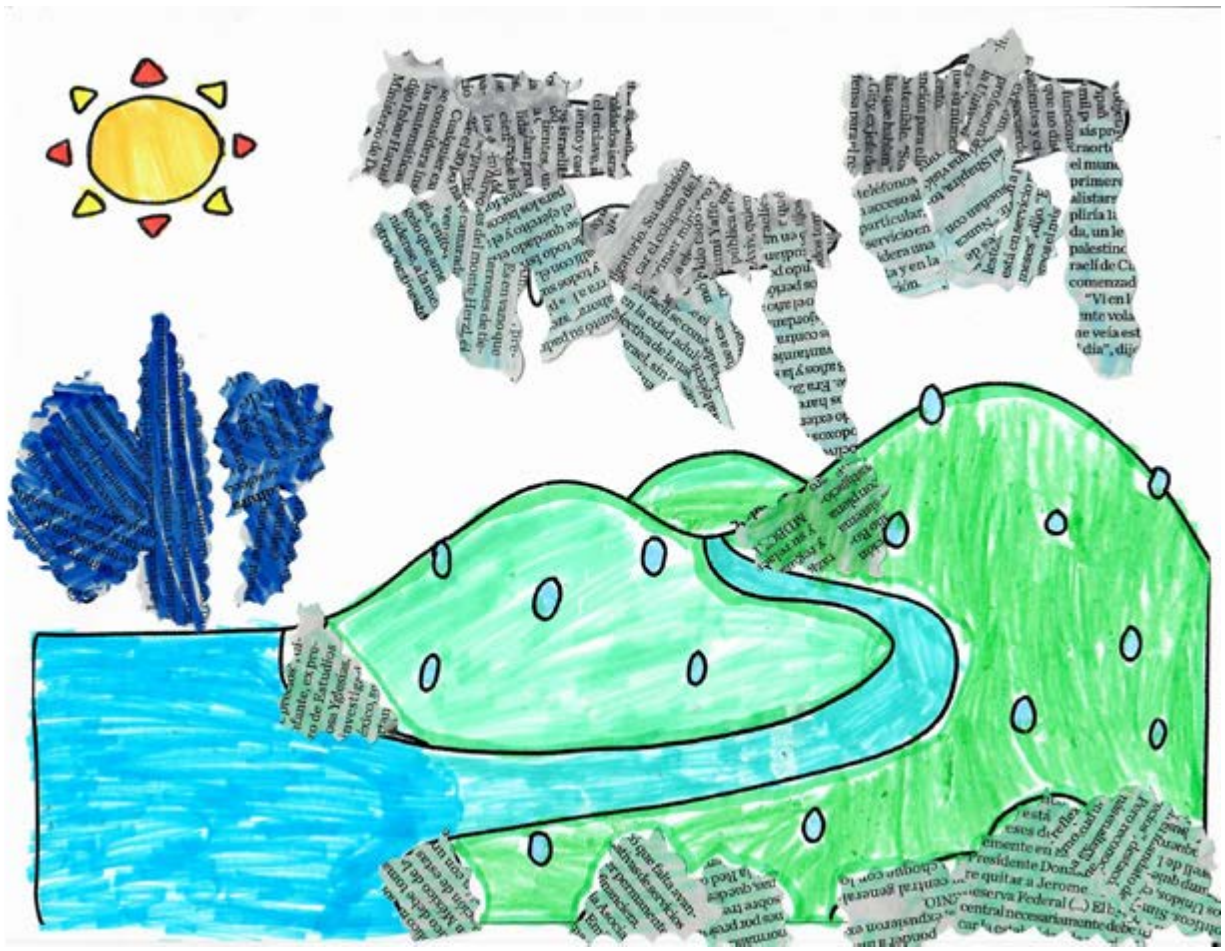
LA GOTA PERDIDA: EL CICLO DEL AGUA

Elina Amezquita, Pablo Amezquita,
Leonardo Campos, Javier Campos

El agua es indispensable para la supervivencia del planeta; sin embargo, hay lugares en el mundo que tienen sequías que duran meses o años. Por ello, Elina, Leonardo, Javier y Pablo nos comparten, a través de sus ilustraciones, su visión del ciclo del agua, para crear conciencia de cómo una gota recorre grandes distancias hasta llegar a ti.







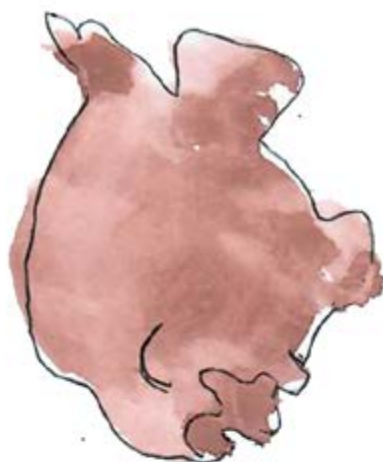
HIRAMEKI. EL ARTE EN UNA MANCHA DE TINTA

Sayuri Ríos, 7 años

La actividad de *Hirameki* me pareció chida y divertida. Lo primero que vi en las manchas cuando me dieron la hoja fue una flor.

Primero pensé que era como una mancha, una gota de agua marrón, que estaba sucia, pues mi mente lo iba a decir, pero cuando lo hice, tomó forma como de un perrito, un perrito lindo. Luego encontré un pez en forma de bolsa, primero era un pez normal y corriente, después un pez en forma de bolsa porque tiene una línea y otra línea, como una bolsa.

Lo siguiente que observé tenía forma como de corazoncito y otro de un aguacate. El que más me gustó fue el del perrito, es que se ve muy lindo y muy pachoncito, con mucho pelo. ¡Sí estuvo chido!



Conoce más de la técnica de *Hirameki*,
donde a partir de manchas puedes crear muchas figuras.

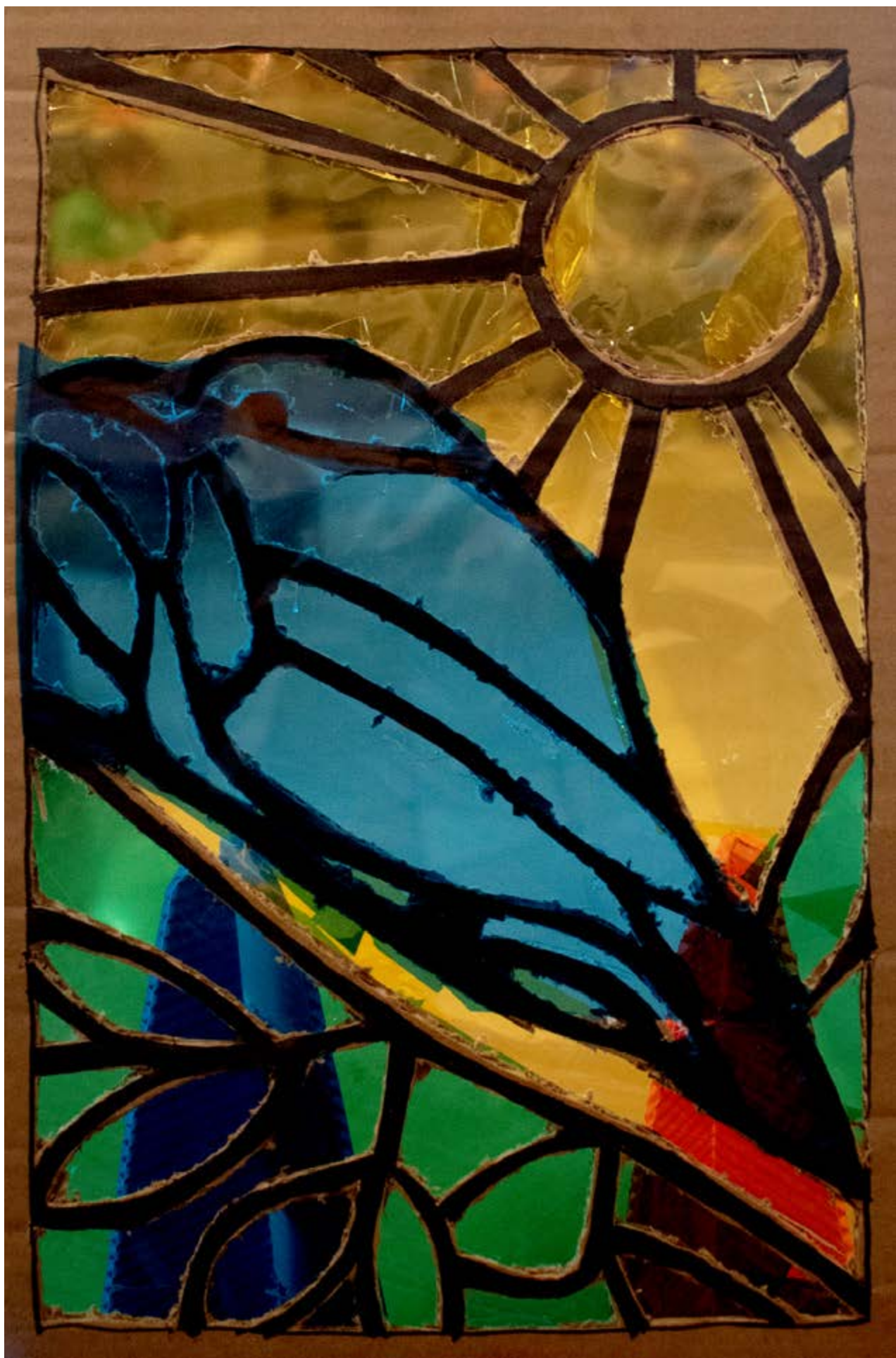
LUZ ARCOÍRIS. EL ARTE VITRAL PARA LOS PEQUEÑOS

Valentina Arriazola, Fernanda Rendón,

Renata Rendón, Emma Ventura

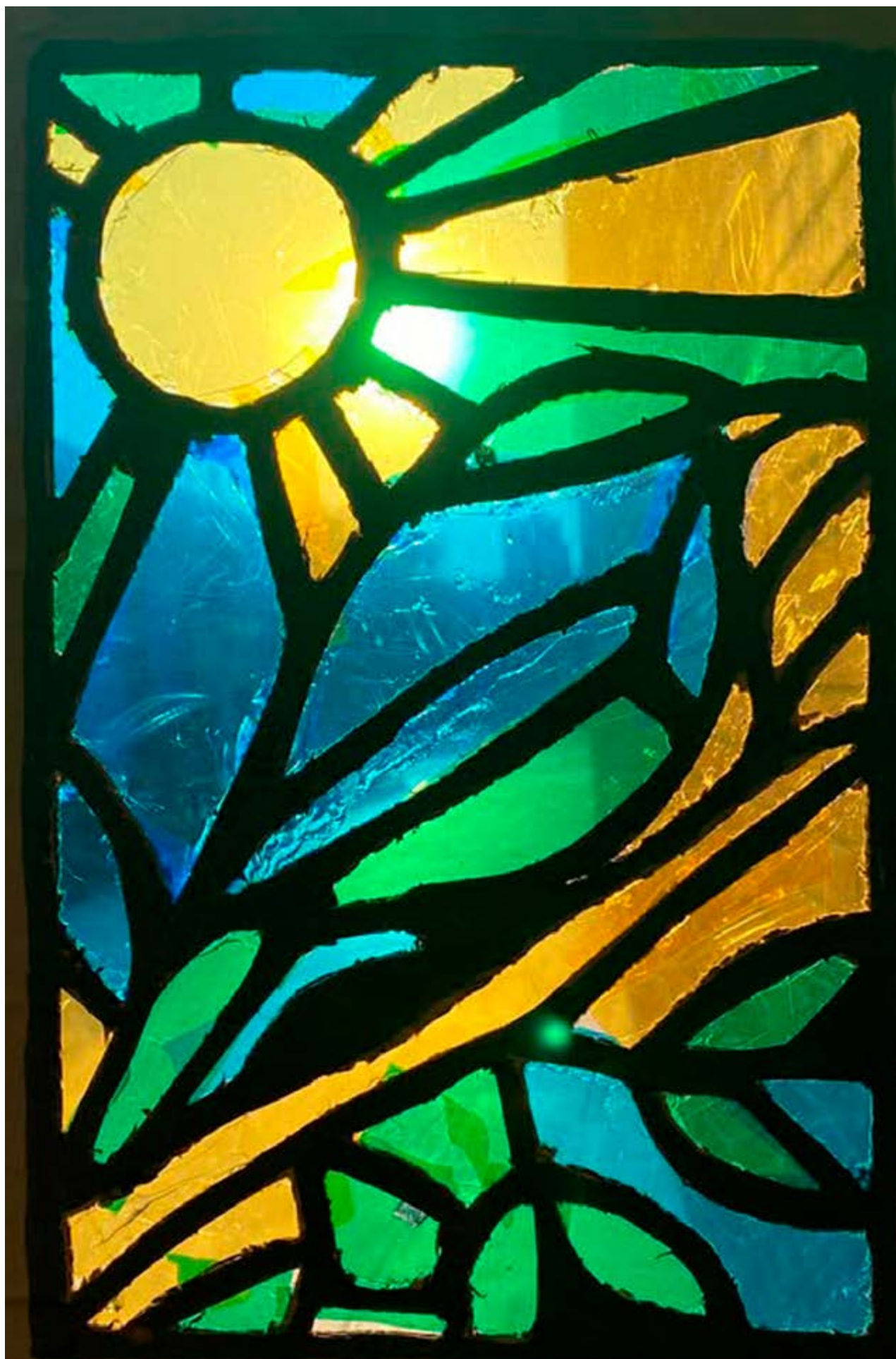
Me inscribí a esta actividad porque me gusta el arte, así que quería saber y aprender sobre esta forma de arte y cómo se hacía. Me gustó porque lo puedes hacer con cosas que están al alcance. Además brilla.

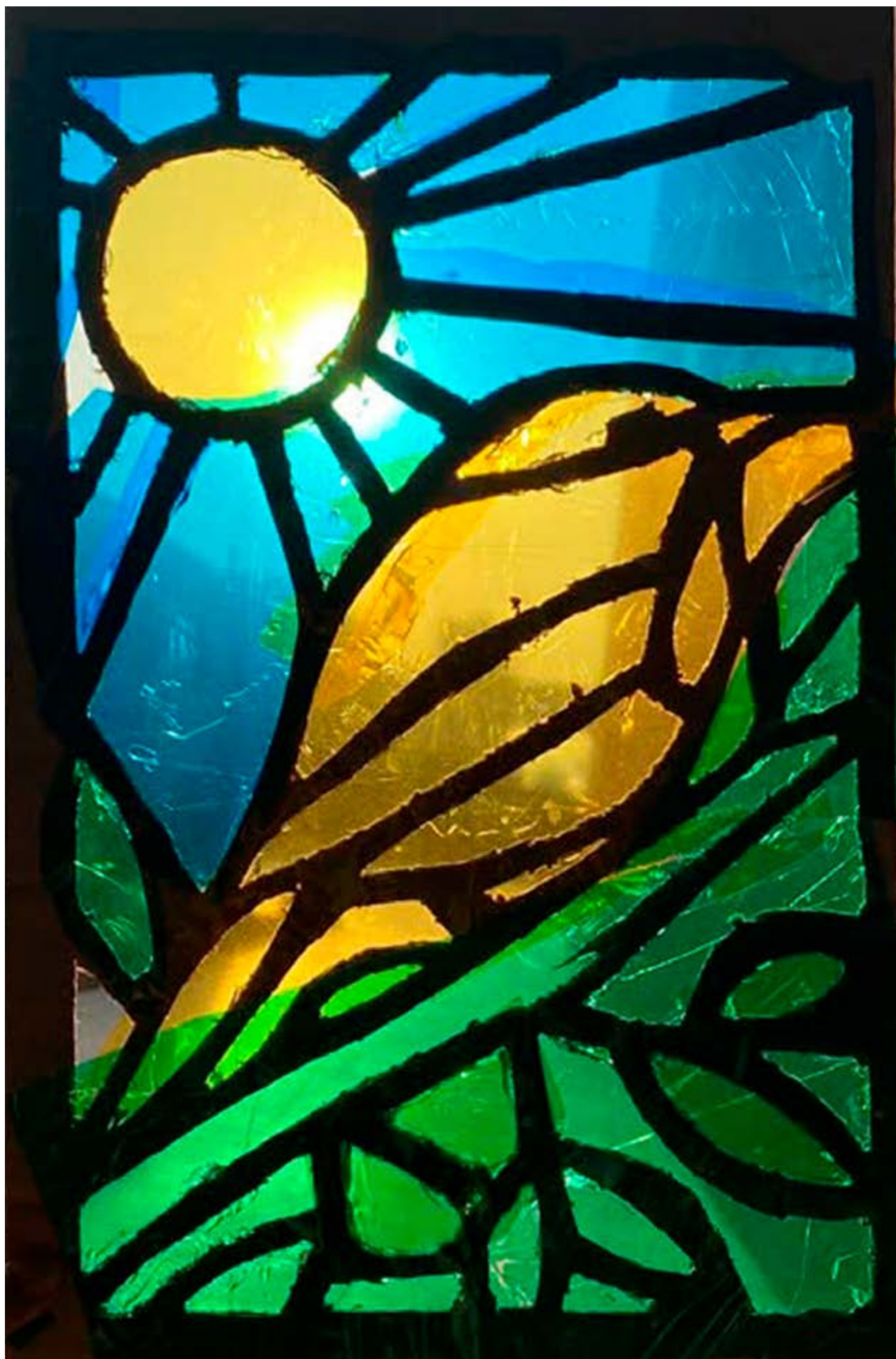
Valentina Arriazola, 11 años



Me gustó mucho esta
clase y gracias por eso.
Me divertí mucho.

Fernanda Rendón, 6 años



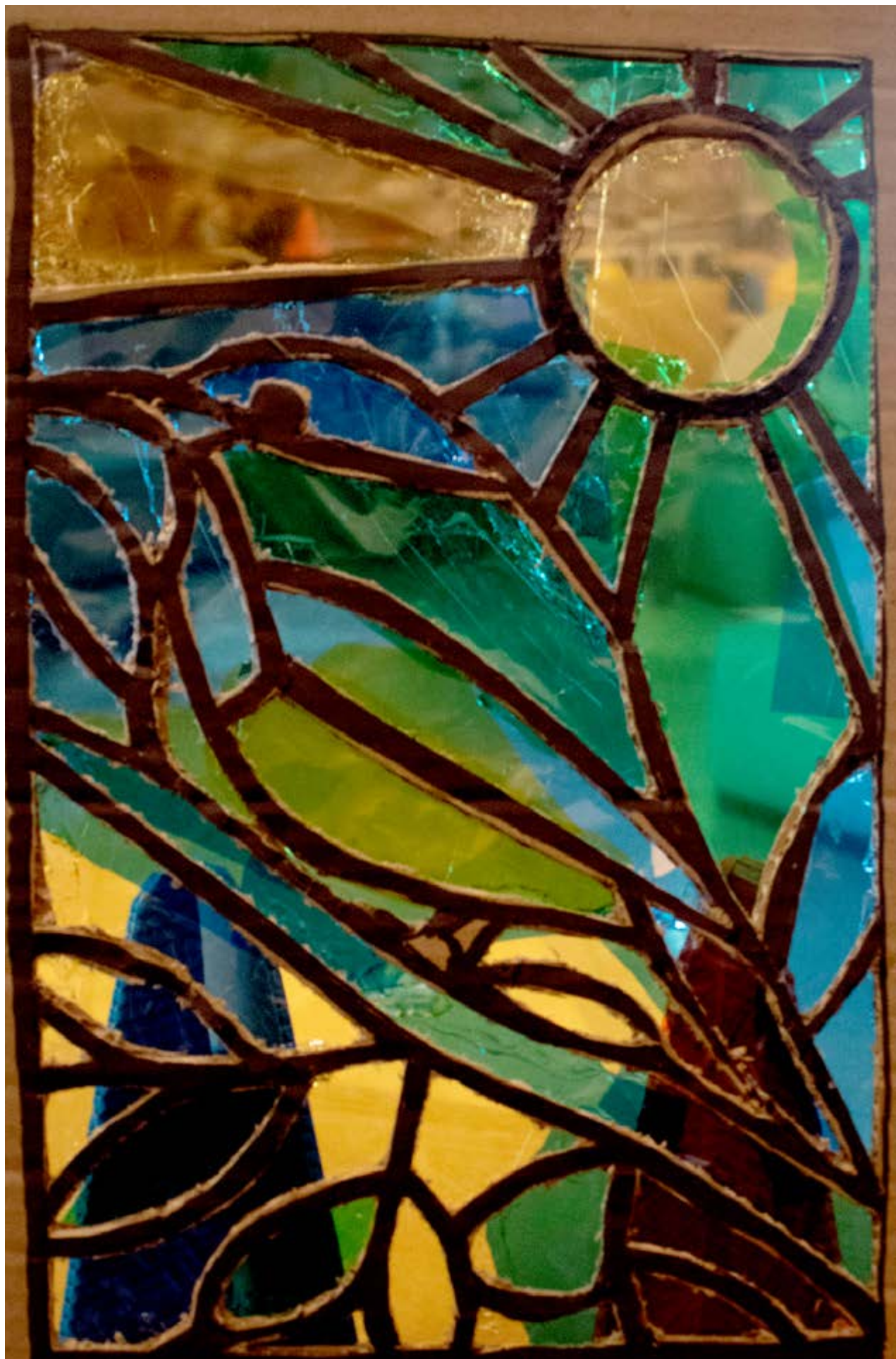


Me gustó por los colores,
además que me inspiró
mucho, ¡fue genial!
Sí batallé, pero me
gustó decorar. Lo que no
me gustó fue que el
pegamento se me pegara
en las manos. Muchas
gracias, sigan haciendo
estos talleres.

Renata Rendón, 9 años

Hoy me gustó el vitral
porque ¡la primavera
llegó! Hay ramitas verdes,
un pajarito y también el
sol radiante. Me gustó
el arte del vitral, es muy
lindo y colorido.

Emma Ventura, 9 años

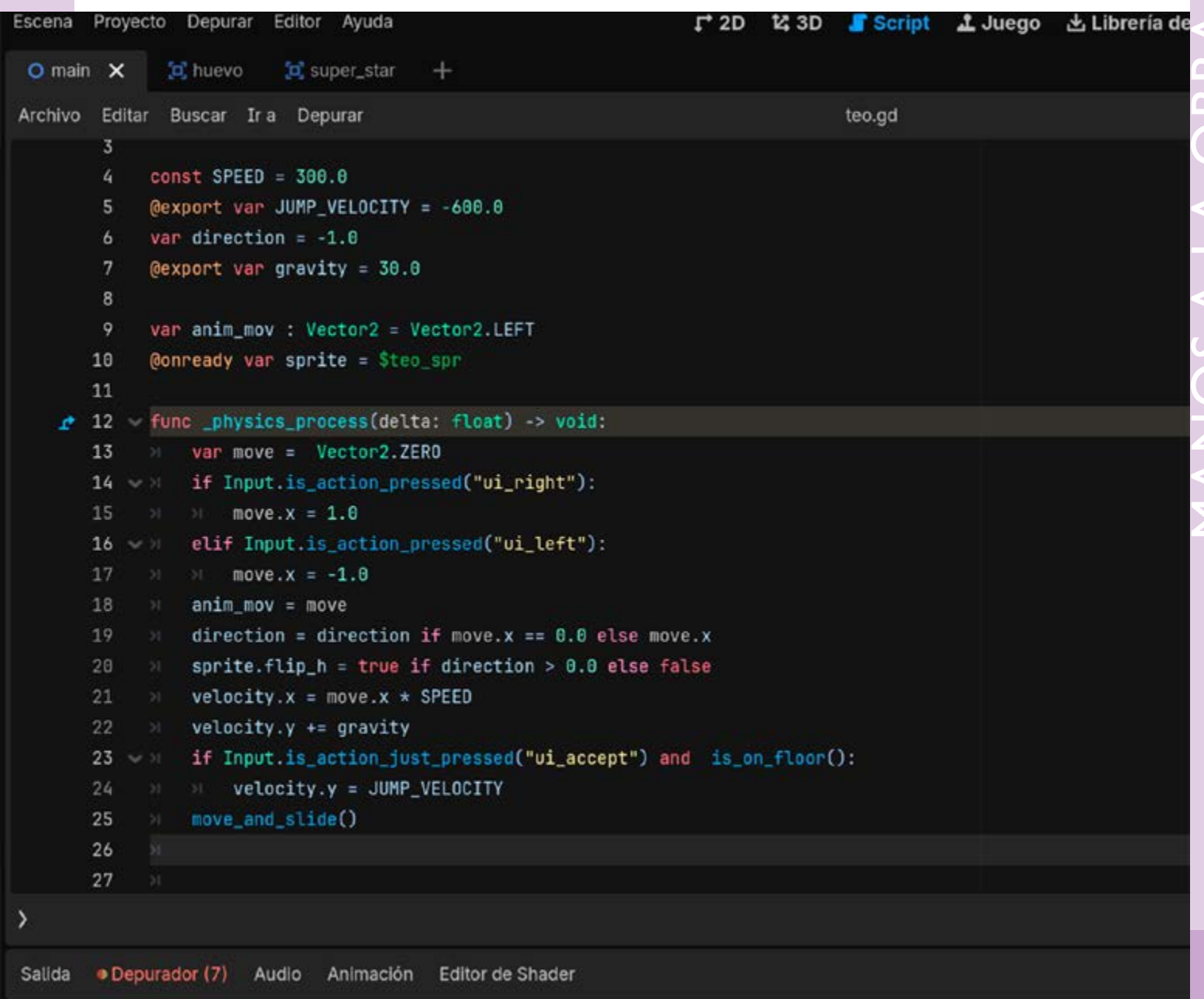


CLUB DE DISEÑO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Ian, Mateo, Eugenio, Iker, Jimena, Ulises

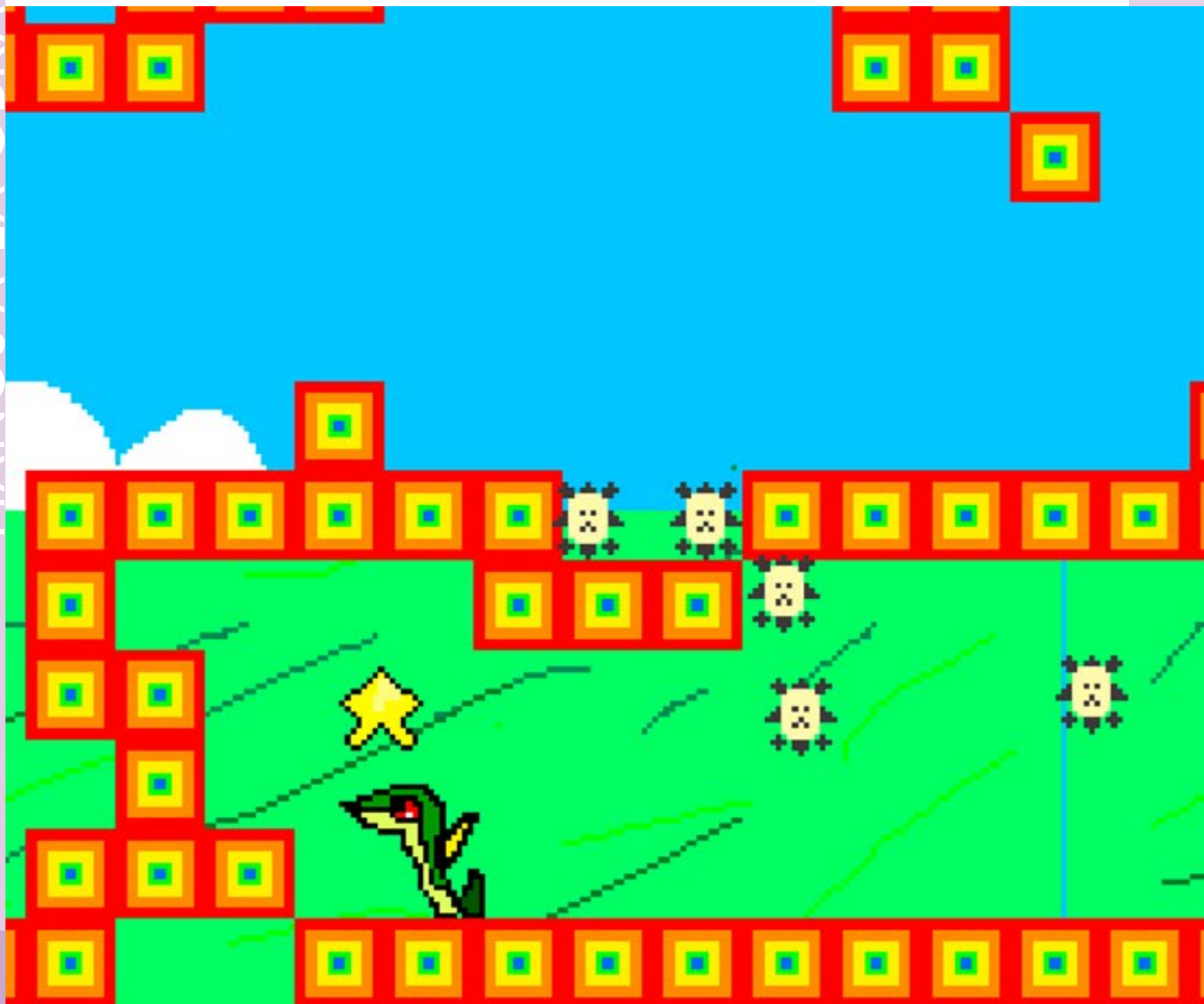
En la BS Salón de la Fama hubo un curso de programación de videojuegos donde aprendí a crear escenarios y personajes en 2D. Me gustó el taller por las herramientas, las habilidades que aprendí y el desarrollo de los temas para la creación de mis proyectos.

Ian Chavarría, 13 años



```
3
4  const SPEED = 300.0
5  @export var JUMP_VELOCITY = -600.0
6  var direction = -1.0
7  @export var gravity = 30.0
8
9  var anim_mov : Vector2 = Vector2.LEFT
10 @onready var sprite = $teo_spr
11
12 func _physics_process(delta: float) -> void:
13     var move = Vector2.ZERO
14     if Input.is_action_pressed("ui_right"):
15         move.x = 1.0
16     elif Input.is_action_pressed("ui_left"):
17         move.x = -1.0
18     anim_mov = move
19     direction = direction if move.x == 0.0 else move.x
20     sprite.flip_h = true if direction > 0.0 else false
21     velocity.x = move.x * SPEED
22     velocity.y += gravity
23     if Input.is_action_just_pressed("ui_accept") and is_on_floor():
24         velocity.y = JUMP_VELOCITY
25     move_and_slide()
26
27
```

Salida • Depurador (7) Audio Animación Editor de Shader

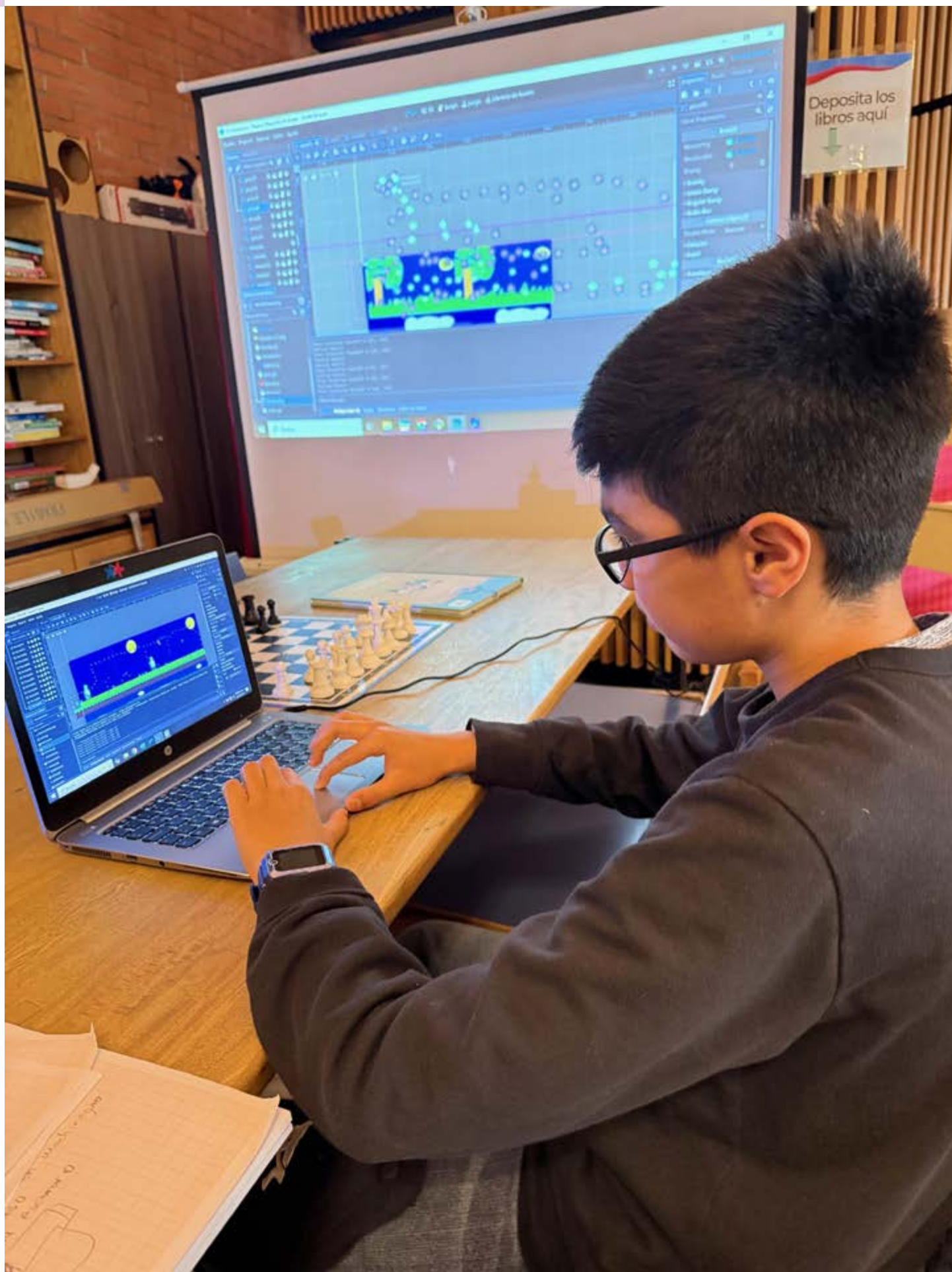


Soy Mateo y mi juego se llama Teo la serpiente. Se trata de que Teo recolecta estrellas y para avanzar al siguiente nivel tiene que esquivar águilas volando y huevos con pinchos. Me gustó el taller porque el maestro nos enseñó muy bien y porque me gustaron los videojuegos de mis compañeros.

Mateo de María, 9 años

El curso de videojuegos me gustó mucho porque pude asistir junto con mi hermano y aprender de manera divertida. El maestro explicaba muy bien y eso hizo que entendiera fácilmente los temas. También conocí a otros niños de mi edad, lo que hizo la experiencia más emocionante. Gracias a este taller ahora quiero seguir aprendiendo sobre programación y crear mis propios proyectos. Ojalá puedan organizar más cursos como este, porque ayudan a que los niños descubramos nuevas habilidades y disfrutemos aprendiendo.

Eugenio Medina, 12 años





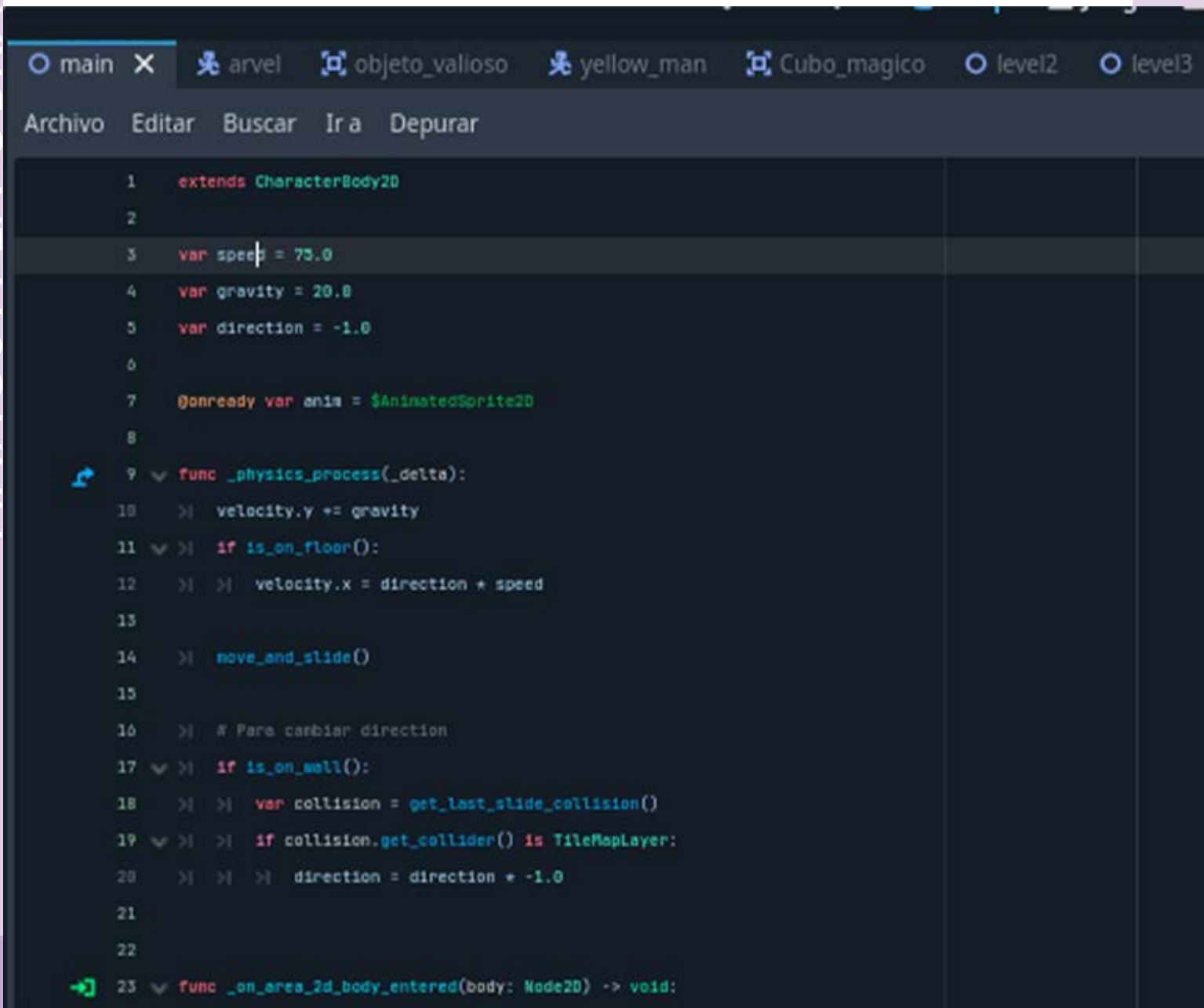
Mi papá me invitó al curso porque ya veníamos aquí. Lo que me gustó fue hacer el diseño y las ideas. Como fue presencial, me gustó porque aprendimos aquí directamente y la convivencia ayuda mucho.

Iker Pantoja, 12 años

Me inscribí porque quería hacer un juego. Mi juego se trata de una criatura que tiene que rescatar humanos por razones desconocidas. Mi profesor es muy bueno enseñando y me fue muy bien con mi juego.

Jimena Pantoja, 10 años





```
1 extends CharacterBody2D
2
3 var speed = 75.0
4 var gravity = 20.0
5 var direction = -1.0
6
7 @onready var anim = $AnimatedSprite2D
8
9 func _physics_process(_delta):
10     velocity.y += gravity
11     if is_on_floor():
12         velocity.x = direction * speed
13
14     move_and_slide()
15
16     # Para cambiar direction
17     if is_on_wall():
18         var collision = get_last_slide_collision()
19         if collision.get_collider() is TileMapLayer:
20             direction = direction * -1.0
21
22
23 func _on_area_2d_body_entered(body: Node2D) -> void:
```

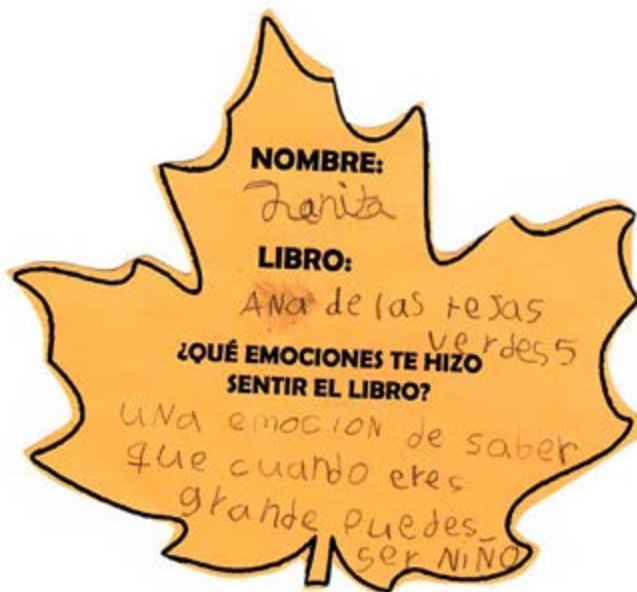
Me gustó el curso porque aprendí algo nuevo. Mi juego se trata de un humano y un gato que escapan de zombis. El lugar del taller está chido y el maestro es chido.

Ulises Torres, 12 años



EL ÁRBOL DE LAS EMOCIONES DE LA LECTURA

Cierto día en la biblioteca apareció el tronco de un árbol. Era un árbol mágico que se fue llenando de hojas con las emociones de los lectores y las lectoras. Estaba tan frondoso que terminó dando sombra y cobijo a quienes se acercaban a él. ¿Quieres conocer las emociones que el árbol compartía? Entonces acércate, acércate más, un poco más...





DIBUJAR ANIMALES MÍTICOS Y SERES MÁGICOS CHIBI

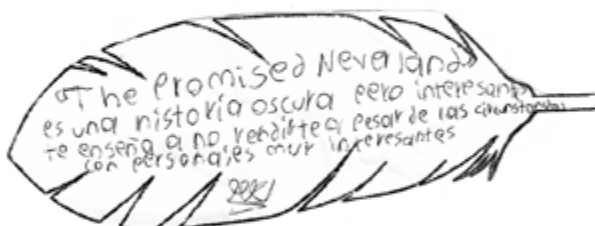
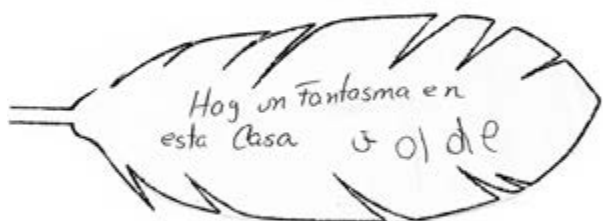
Valentina Arriazola, 11 años

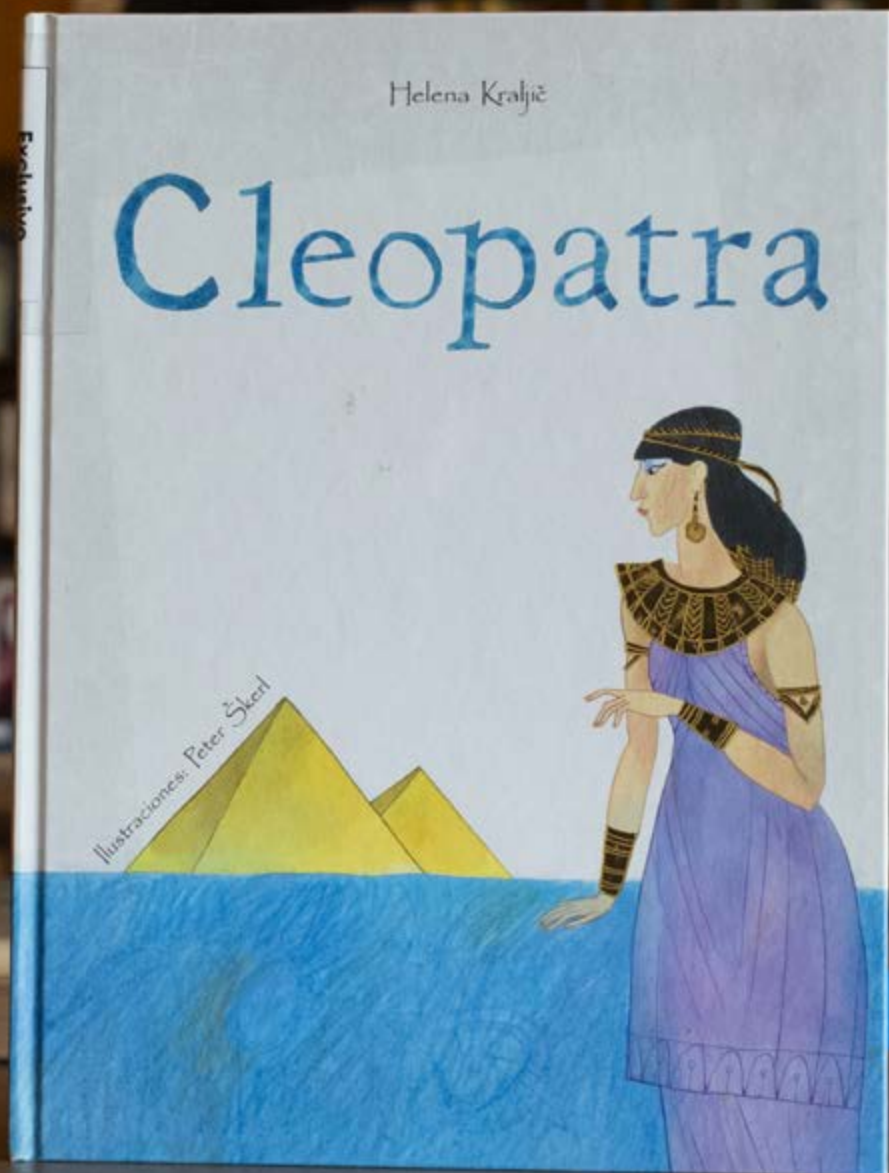
Me gustó mucho el libro *Dibujar animales míticos y seres mágicos chibi* porque te explica muy bien los pasos. Al principio te dice cómo colorear en digital y en físico, cómo trazar el dibujo, poner sombra, brillo, etc. Los dibujos están súper bonitos y tiernos, más si eres amante del dibujo y lo chibi. Los pasos son muy fáciles y también viene dividido en cinco secciones para guiarte mejor. Es de los mejores libros que he leído. Lo recomiendo mucho.

LEER ME DA ALAS

¿Sabías que visitar mundos increíbles y fantásticos es muy fácil? Tan solo con poner un libro entre tus manos te puedes transportar a lugares maravillosos, planetas llenos de criaturas inimaginables o visitar ciudades inexistentes.

Es con la lectura que despertamos nuestra imaginación y podemos vivir mil y una aventuras. Te invitamos a disfrutar de las recomendaciones que nuestros pequeños y grandes lectores tienen para ti. Historias que les han dado alas.





CLEOPATRA

Noemí López, 9 años

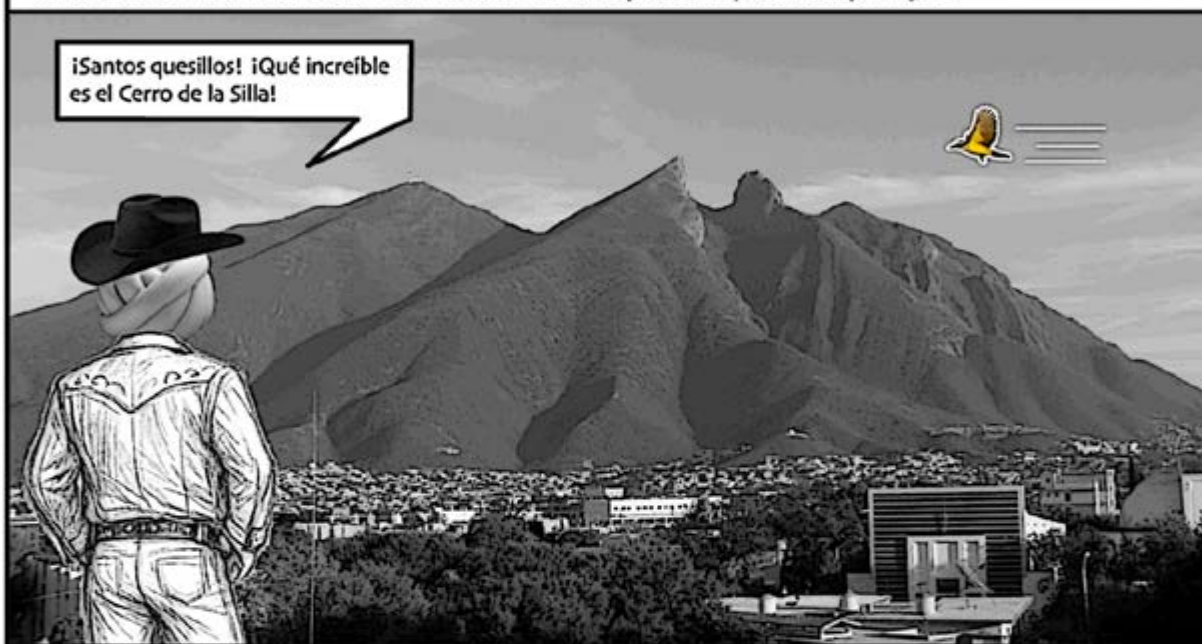
Uno de los libros que he leído en la biblioteca y me gustó mucho es el de *Cleopatra*.

Este título habla de su vida, la cual es muy interesante, lo es tanto que no puedes dejar de leerlo.

Creo que les podría gustar mucho, porque lo que cuenta, es claro y sencillo, además tiene ilustraciones que podrían animar a los niños a leerlo.

DON QUESILLOTE Y EL PAJARILLO PECHO AMARILLO

Un día, don Quesillote estaba de visita en Monterrey contemplando el paisaje...



¡Qué ave tan bonita! Y qué coronilla tan llamativa. ¿Cómo se llamará este majestuoso pajarillo? ¿Quesillo podrá resolverlo? ¡A la biblioteca!

¡KIS KI DA!



De camino a la biblioteca, don Quesillote se encuentra con una exposición de flora y fauna.



Luis Bienteveo

ORDEN Passeriformes	FAMILIA Tyrannidae	LONGITUD 23-25 cm	ENVERGADURA
------------------------	-----------------------	----------------------	----------------------



*Residente en
Nuevo León.*

DESCRIPCIÓN

Ave muy llamativa por el patrón en su cabeza. Tiene una superciliar gruesa blanca que se extiende hasta la nuca, contrastando con la máscara negra. Presenta una línea negra gruesa bordeando la corona amarilla que es visible cuando la eriza. El pico es relativamente largo, robusto y de color negro. El dorso es café olivo, las alas y la cola de color óxido. La barbilla y la garganta son blancas, mientras que el pecho y el vientre son amarillo brillante.

HÁBITOS

Características - Es un ave común, ruidosa y fácil de observar en el campo y en jardines urbanos. Se posa en las ramas externas de los árboles desde donde emite su peculiar llamado. En temporada de anidación es agresiva y no duda en enfrentarse y alejar a depredadores. Durante el resto del año se puede ver en grupos mixtos alimentándose junto a otras especies.

Alimentación - Se considera omnívoro pues su dieta es muy variada. Se alimenta principalmente de insectos grandes como escarabajos, avispas, saltamontes, libélulas, etcétera. También consume lagartijas, ratones, polluelos y otras aves, ranas, caracoles, peces pequeños, bayas, otros frutos pequeños y semillas.

ANIDACIÓN

La pareja construye el nido alto y voluminoso con pasto, ramitas y musgo; lo coloca en los niveles superiores de árboles a menudo situados en la orilla de bosques cerca del agua. Pone entre dos y cinco huevos de color blanco cremoso con puntos café oscuro y lavanda. Ambos padres se involucran en la alimentación.

CANTO

Su canto es un fuerte y penetrante *kis-ka-dí* o bien *te-ví* de donde deriva su nombre común.

Del libro: Guía de la observación de aves de Nuevo León
Autor: Alida Madero Farías y María de la Luz Sada







CONSEJO EDITORIAL: Freddy Aguilar Reyes, María del Socorro Bennetts Fernández, Sandra Fernández Cruz, María Isabel Grañén Porrúa, Nohemi Hernández Hernández, Verónica Loera y Chávez Castro, Nancy Mariano Rojas, Rafaela Martínez Morales, Gerardo Rodríguez Álvarez, Arturo Saavedra Rubio y Zayra Villarreal Martínez.

Directora invitada: Lourdes Treviño (BS Salón de la Fama de la Fama)

Coordinación editorial: Nancy Mariano Rojas

Diseño: Carlos Franco

Mesa de ilustración por orden de aparición: Elías Romero López, Margarita Matus Baltazar, Carlos Toledo Fong, Naaneli López Marín, Anel Cruz Castillejos, Ximena Sandoval López, Johan Sandoval López, Luis Santiago Marín, Kiara Baltazar Cruz, Samara Barrera Ruiz.

Fotografía: Margarita Matus Baltazar, Alexander Vásquez Pineda, archivo de "Casa Yaza", Anel Cruz Castillejos

Historieta: Kiara Baltazar, Alfonso Cervantes, Anel Cruz, Sachiko González, Jacqueline Martínez, Margarita Matus, Irlanda Matus y Manuel Matus.

Revisión: María Fernanda Silva Bante e Isabel González García

© Fundación Alfredo Harp Helú Oaxaca, 2026



Si deseas escribirnos puedes hacerlo a:
revistacasiopea@fahho.mx

También puedes encontrarnos en las redes sociales de la FAHHO:



[Fundación Alfredo Harp Helú Oaxaca](#)



[Fundación AHHO](#)



[@FundaciónAHHO](#)

<https://fahho.mx/>

CASIOPEA

REVISTA INFANTIL DE LA FAHO

