

Cuentos de niñas y niños para niñas y niños

Cuentos ganadores del
Séptimo Concurso Infantil
y Juvenil de Cuento



CONSEJO GENERAL DEL INSTITUTO ELECTORAL DEL DISTRITO FEDERAL

Consejera presidenta: DIANA TALAVERA FLORES
Consejeros electorales: MARTHA LAURA ALMARAZ DOMÍNGUEZ
MARIANA CALDERÓN ARAMBURU
GUSTAVO ERNESTO FIGUEROA CUEVAS
NOEMÍ LUJÁN PONCE
MAURICIO RODRÍGUEZ ALONSO
JUAN CARLOS SÁNCHEZ LEÓN
Secretario ejecutivo: BERNARDO VALLE MONROY

REPRESENTANTES DE LOS PARTIDOS POLÍTICOS

PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Propietario JUAN DUEÑAS MORALES
Suplente ELSY LILIAN ROMERO CONTRERAS

PARTIDO REVOLUCIONARIO INSTITUCIONAL

Propietario RENÉ MUÑOZ VÁZQUEZ
Suplente VÍCTOR MANUEL CAMARENA MEIXUEIRO

PARTIDO DE LA REVOLUCIÓN DEMOCRÁTICA

Propietario RIGOBERTO ÁVILA ORDOÑEZ
Suplente JOSÉ ANTONIO ALEMÁN GARCÍA

PARTIDO DEL TRABAJO

Propietario ERNESTO VILLARREAL CANTÚ
Suplente OSCAR FRANCISCO CORONADO PASTRANA

PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO

Propietaria ZULY FERIA VALENCIA
Suplente SAMUEL RODRÍGUEZ TORRES

MOVIMIENTO CIUDADANO

Propietario ARMANDO DE JESÚS LEVY AGUIRRE
Suplente HUGO MAURICIO CALDERÓN ARRIAGA

NUEVA ALIANZA

Propietaria HERANDENY SÁNCHEZ SAUCEDO
Suplente JOSÉ ALEJANDRO PARDAVÉ ESPINOSA

DIPUTADOS INTEGRANTES DE LOS GRUPOS PARLAMENTARIOS CON REPRESENTACIÓN EN LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL

PARTIDO ACCIÓN NACIONAL

Propietario ANDRÉS SÁNCHEZ MIRANDA
Suplente SANTIAGO TABOADA CORTINA

PARTIDO REVOLUCIONARIO INSTITUCIONAL

Propietario JOSÉ FERNANDO MERCADO GUAIDA
Suplente RUBÉN ERIK ALEJANDRO JIMÉNEZ HERNÁNDEZ

PARTIDO DE LA REVOLUCIÓN DEMOCRÁTICA

Propietario AGUSTÍN TORRES PÉREZ

PARTIDO DEL TRABAJO

Propietario GENÁRO CERVANTES VEGA
Suplente MIRIAM SALDAÑA CHÁIREZ

PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO

Propietario JESÚS SESMA SUÁREZ
Suplente ALBERTO EMILIANO CINTA MARTÍNEZ

MOVIMIENTO CIUDADANO

Propietario OSCAR OCTAVIO MOGUEL BALLADO
Suplente ROSALÍO ALFREDO PINEDA SILVA

Cuentos

de niñas y niños
para niñas y niños

Cuentos ganadores del
Séptimo Concurso Infantil
y Juvenil de Cuento

COMISIÓN DE CAPACITACIÓN ELECTORAL Y EDUCACIÓN CÍVICA

DIRECTORIO

PRESIDENTA

Consejera electoral Mariana Calderón Aramburu

INTEGRANTES

Consejera electoral Martha Laura Almaraz Domínguez

Consejera electoral Noemí Luján Ponce

REPRESENTANTES DE LOS PARTIDOS POLÍTICOS

Partido Acción Nacional: Juan Dueñas Morales (propietario), Elsy Lilian Romero Contreras (suplente) • Partido Revolucionario Institucional: René Muñoz Vázquez (propietario), Víctor Manuel Camarena Meixueiro (suplente) • Partido de la Revolución Democrática: Rigoberto Ávila Ordoñez (propietario), José Antonio Alemán García (suplente) • Partido del Trabajo: Ernesto Villarreal Cantú (propietario), Óscar Francisco Coronado Pastrana (suplente) • Partido Verde Ecologista de México: Zuly Feria Valencia (propietaria), Samuel Rodríguez Torres (suplente) • Movimiento Ciudadano: Armando de Jesús Levy Aguirre (propietario), Hugo Mauricio Calderón Arriaga (suplente) • Nueva Alianza: Herandeny Sánchez Saucedo (propietaria), José Alejandro Pardavé Espinosa (suplente)

Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica

Raúl Ricardo Zúñiga Silva, director ejecutivo

Coordinación editorial: María Ortega Robles, coordinadora editorial

Diseño, formación e ilustración: Kythzia Cañas, analista diseñadora

Corrección de estilo: Susana Garaiz, analista correctora de estilo

Autores: Elena Díaz Ignatieva, "La Casa de la Amistad" • Sergio Emiliano Martínez Marsilli, "Rockmock" • Anxe Gudiño Gamboa, "Equis, el mundo no se va a acabar" • Andrea Cascante Calcagno, "La decisión de las quintillizas" • Diego García García, "El valor de ponernos de acuerdo" • Alexandra Maria Gomborg Shkolnikova, "Sólo pensar" • Alonso Hernández Reinoso, "Las dos ciudades" • María Valentina Martínez Solís, "Un mejor lugar" • Kevin Emir Suárez Martínez, "Planeta RQZMY" • Sofía Vargas Albarrán, "El Bulebar Antoané"

D.R. © Instituto Electoral del Distrito Federal

Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica

Huizaches 25, colonia Rancho Los Colorines, delegación Tlalpan

14386 México, D. F.

www.iedf.org.mx

Primera edición, diciembre de 2013

ISBN: 978-607-7989-83-7

Hecho en México

Lo expresado en esta obra es responsabilidad exclusiva de los autores.

Distribución gratuita, prohibida su venta.

Índice

Primera categoría

(De 9 a 11 años)

La Casa de la Amistad.....	6
Rockmock.....	14
Equis, el mundo no se va a acabar.....	24

Menciones honoríficas

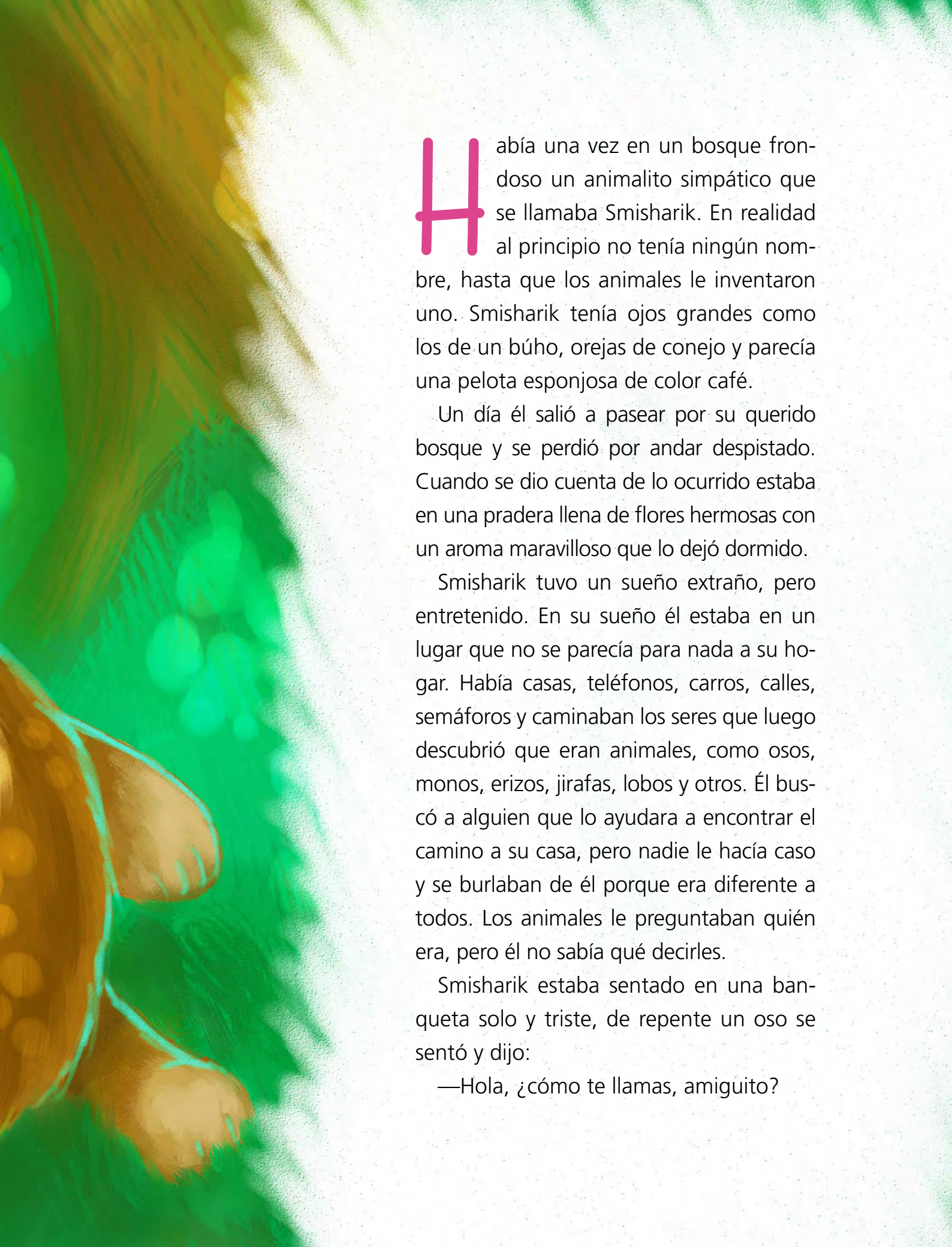
La decisión de las quintillizas.....	39
El valor de ponernos de acuerdo.....	41
Sólo pensar.....	46
Las dos ciudades.....	52
Un mejor lugar.....	55
Planeta RQZMY.....	60
El Bulebar Antoané.....	67

Primer lugar

La Casa de la Amistad

Elena Díaz Ignatieva





Había una vez en un bosque frondoso un animalito simpático que se llamaba Smisharik. En realidad al principio no tenía ningún nombre, hasta que los animales le inventaron uno. Smisharik tenía ojos grandes como los de un búho, orejas de conejo y parecía una pelota esponjosa de color café.

Un día él salió a pasear por su querido bosque y se perdió por andar despistado. Cuando se dio cuenta de lo ocurrido estaba en una pradera llena de flores hermosas con un aroma maravilloso que lo dejó dormido.

Smisharik tuvo un sueño extraño, pero entretenido. En su sueño él estaba en un lugar que no se parecía para nada a su hogar. Había casas, teléfonos, carros, calles, semáforos y caminaban los seres que luego descubrió que eran animales, como osos, monos, erizos, jirafas, lobos y otros. Él buscó a alguien que lo ayudara a encontrar el camino a su casa, pero nadie le hacía caso y se burlaban de él porque era diferente a todos. Los animales le preguntaban quién era, pero él no sabía qué decirles.

Smisharik estaba sentado en una banqueta solo y triste, de repente un oso se sentó y dijo:

—Hola, ¿cómo te llamas, amiguito?

—No sé quién soy y no tengo nombre.
—¿Por casualidad tú no eres conejito?
—No sé, puede ser —contestó Smisharik.
—¿Tal vez seas un cachorrito? —preguntó el oso.

—Tal vez —aceptó el visitante—, ¿los cachorros comen fruta?

—No, ellos comen carne.

—Significa que no soy un cachorro —se preocupó Smisharik.

—Entonces te voy a llamar Smisharik porque eres gracioso y voluminoso —se alegró el oso.

—¡Hurra! —gritó Smisharik y brincó muy alto.

—Smisharik, ¿quieres ser mi amigo? Estoy buscando amigos.

—¡Por supuesto que sí! ¿Y tú, cómo te llamas?

—Yo me llamo Burán, mucho gusto.

Se abrazaron con fuerza.

Burán era un oso solitario al que le gustaba mucho jugar ajedrez; pero no tenía con quien. Él trabajaba en una fábrica de dulces, porque era un oso muy dulce y cariñoso. Por eso pensó que Smisharik podría ser un buen amigo, a pesar de su rara apariencia.

Smisharik y Burán pasaban casi todos los días juntos. Burán le enseñó a jugar ajedrez y muchas otras cosas. Un día Smisharik y Burán estaban jugando ajedrez en un parque y vieron a un erizo llorando en una banca.

Se sentaron junto a él y le preguntaron:

—¿Qué te pasa?

—Estoy triste porque no tengo casa y nadie me quiere.

—No llores, si quieres nosotros podemos ser tus amigos.

—Yo soy Smisharik y él es Burán, y tú ¿cómo te llamas?

—Yo me llamo Lolik. ¡Gracias!

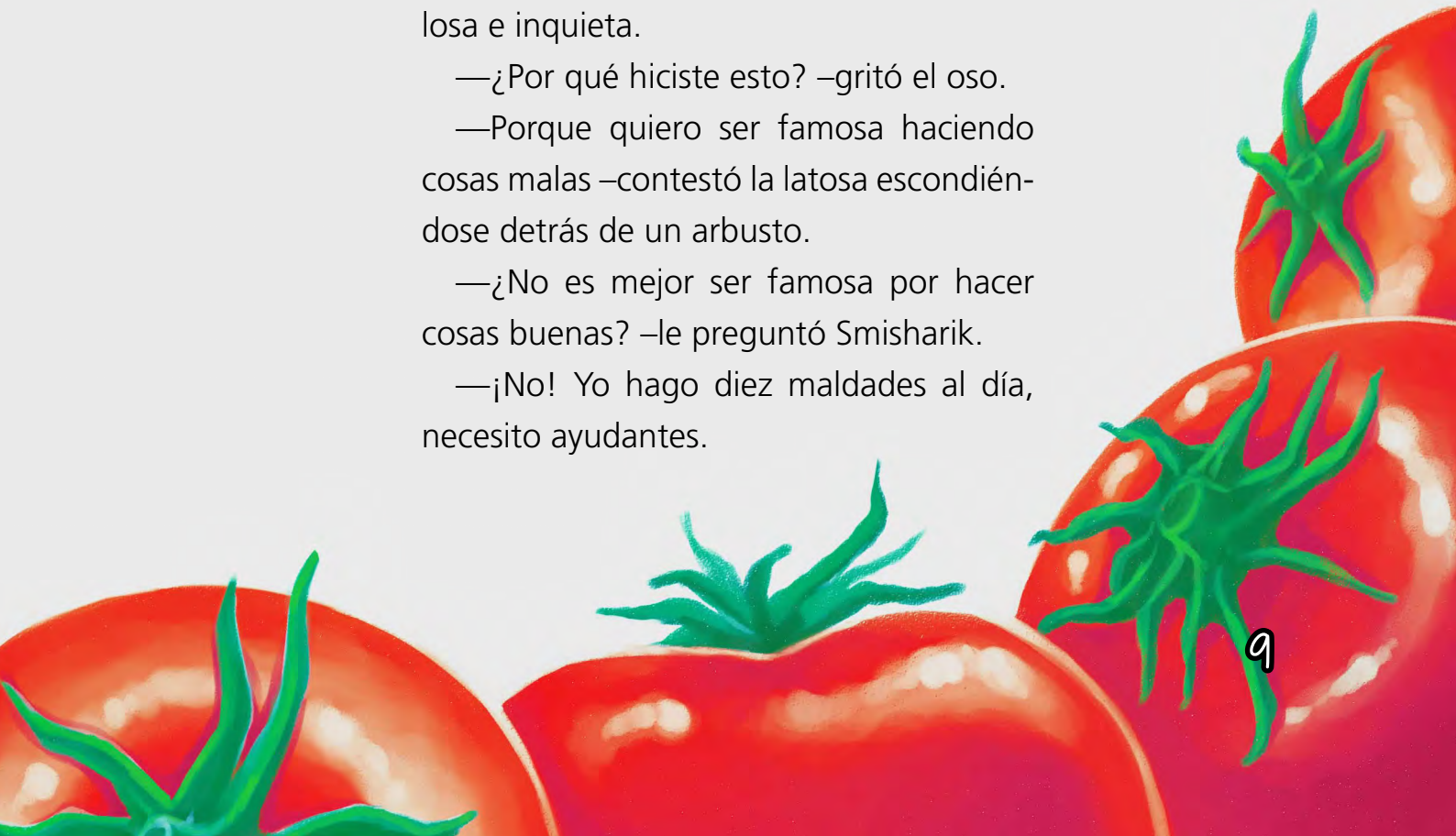
De repente Burán sintió un golpe en la espalda y algo empezó a escurrir. Era un jitomate lanzado por una monita escandalosa e inquieta.

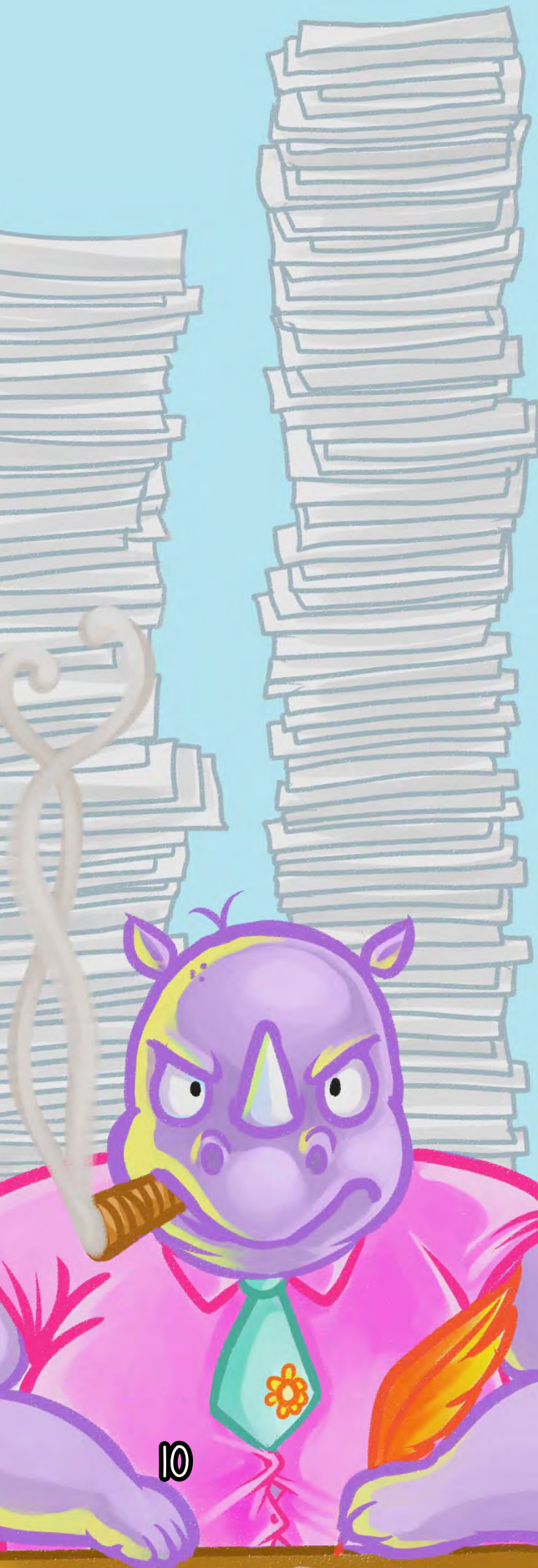
—¿Por qué hiciste esto? –gritó el oso.

—Porque quiero ser famosa haciendo cosas malas –contestó la latosa escondiéndose detrás de un arbusto.

—¿No es mejor ser famosa por hacer cosas buenas? –le preguntó Smisharik.

—¡No! Yo hago diez maldades al día, necesito ayudantes.





—No me gusta esto para nada, temo que no nos vamos a poner de acuerdo —afirmó furioso Lolik.

—Entonces, ¡tengan cuidado conmigo! —amenazó la monita huyendo.

En ese momento a Smisharik se le ocurrió la gran idea y exclamó:

—¡Tengo una idea! ¿Por qué no hacemos una casa de la amistad?

—¡Genial! —gritaron los dos.

—Pero hay que pedirles permiso a las autoridades.

—Va a ser un lugar lleno de alegría y felicidad, donde todos puedan hacer amigos.

Al día siguiente los amigos se reunieron para ir con el jefe del pueblo. En la oficina los recibió un rinoceronte enojón y gordo. Él estaba sentado entre montones de papeles y fumaba un cigarro.

—¿Qué quieren? —rugió el rinoceronte.

—Necesitamos su permiso para construir una casa de la amistad —murmuraron los amigos tímidamente—. También, ¿sí nos puede ayudar con los ladrillos?

—¿Cuántos? —se interesó el jefe.

—Muchos. ¡Muchísimos! —rápidamente dijo Smisharik.

—¡No! No puedo dar muchos, sólo la mitad.



—¿Por qué?

—Es mi regla —explicó el jefe— hacer todo a medias. Por eso les voy a dar mil ladrillos. ¿¡Entendido!?

—Entendido —contestaron los tres.

Tomó su solicitud y escribió: “Permitido”.

En unos días empezó la construcción; al principio la construcción avanzaba muy lento, porque nada más trabajaban los tres amigos, aparte la monita les ponía todo tipo de trampas y obstáculos. Por ejemplo, un día ella se subió a un árbol cerca de la construcción y cuando Smisharik, Burán y Lolik estaban juntos, la monita les lanzó una red. Se quedaron atrapados toda la tarde pidiendo ayuda hasta que escucharon la voz de alguien preguntándoles:

—¿Hay alguien allí?

—Sí. ¿Nos pudiera ayudar? ¡Estamos atrapados en una red y no podemos desenredarnos! —gritó Burán.

—Espérenme, déjenme encontrar con qué cortar la red.

Cuando se libraron vieron a una perrita con unos ojos muy amistosos.

—¡Gracias! ¡Nos salvaste la vida y por lo tanto no se va a detener la construcción de la Casa de la Amistad! —exclamó Lolik.



—De nada. ¡La casa de la amistad suena interesante! —dijo la perrita.

—Es para todos los que quieren hacer amigos —le explicó Smisharik.

—Si quieren, me gustaría ayudarles. Me llamo Soe —se presentó la perrita.

Así empezó a crecer el círculo de amigos. Escribieron un anuncio:

En nuestro pueblo se está construyendo
un edificio para la Casa de la Amistad.
Quien quiera participar dirijase a
Smisharik.

Y empezaron a llegar los ayudantes.

En algunos meses ya estaba lista la Casa de la Amistad. El día de la muy esperada inauguración, vinieron todos los animales muy arreglados y vestidos de gala. Después de un discurso Smisharik cortó el listón, abrió la puerta y de repente le cayó un ladrillo rojo y grande. Se mezcló todo en su cabeza lo que le hizo despertar de su sueño, pero no fue un sueño, fue la realidad. Smisharik inmediatamente entendió quién puso el ladrillo en la puerta. En ese momento la monita estaba en el balcón de

su casa observando por binoculares cómo le crecía el chichón a Smisharik y ella estaba más feliz que nunca. Los amigos estaban muy felices también porque ya tenían un lugar donde reunirse y hacer nuevas amistades.

Un día los amigos se pusieron de acuerdo para darle su merecido a la monita. Llegaron a su patio con unos globos. Ella estaba sentada en un banquito, y le preguntaron:

—Disculpe, ¿quiere unos globos? —le preguntó Smisharik.

—Sí los quiero.

—¿Y los demás también?

—Dámelos —dijo la monita y le arrebató los dos globos que tenía Smisharik.

—¿Y los míos también? —le preguntó Lolik.

—Esos también los necesito —exclamó la monita arrebatándole los cinco globos a Lolik.

—¿Estos también? —le dijo Burán.

—Esos también —dijo la monita quitándole los diez globos que traía Burán.

En ese momento la monita se fue elevando hasta que el viento pasó y se la llevó muy lejos. Los amigos estaban muy felices porque ya nunca la volverían a ver.



Segundo lugar



Rockmock

Sergio Emiliano Martínez Marsilli

Capítulo I Cómo es Vacaland y sus habitantes

Había una vez una vaca llamada Rockmock. Era una vaca muy rara porque era azul con manchas de todos los colores; sus amigos vacas, Juan, Pedro y San Luis, lo molestaban a diario por su nombre, color, forma de hablar; bueno, por todo lo molestaban. De hecho, Rockmock se preguntaba por qué eran sus amigos. Todos lo molestaban, hasta sus papás.

Vacaland era un lugar con grandes edificios para que vivan las vacas y para trabajar, entre otras cosas. Era descolorida, sólo existían el blanco y el negro, al igual que sus habitantes, que eran blanco y negro excepto algunas vacas a las que por eso se les discriminaba y molestaba. Las vacas hablaban seriamente y sólo reían cuando a más de dos les daba risa. Ésta es otra de las razones por las que a las vacas como Rockmock se les molesta o discrimina. En teoría Vacaland molesta y discrimina a todas las vacas que no sean “normales”, como lo dicen ellos, pero ésta es una historia de cómo cambió todo eso.

Capítulo 2 Donde Rockmock encuentra una solución



Un día como todos los días en Vacaland una vaca llamada Rockmock caminaba como todos los domingos en el parque, mientras lo molestaban, hasta que se metió a su casa o más bien a su dizque casa, porque a todas la vacas de Vacaland que no son "normales" se les lleva a una casa "especial" porque a las demás vacas les molesta estar viviendo con vacas que no sean "normales". Entonces, cuando Rockmock entró a su casa pequeña y fea resbaló, cayó y vio un mapa que decía: "Esto solucionará todos tus problemas". Rockmock se quedó sorprendido y sin palabras, tanto que iba a empezar la búsqueda en ese mismo instante y vio que ya casi iban a dar las cinco de la tarde, la hora en la que ya no pueden salir las vacas que no son "normales". Pero no se rindió y dijo: "No me importa que ya van a ser las cinco". Se pintó de blanco y negro y salió por la ventana, porque había guardias en la entrada vigilando que no salieran las vacas "anti-normales" (así las llamaban los demás). Cayó en la basura y el camión de la basura



lo llevó al basurero y se le perdió el mapa y sólo encontró un cacho. Rockmock estaba desilusionado; no sabía qué hacer, así que salió del basurero y por no fijarse en el camino se cayó por un hoyo. Adentro del hoyo había una cueva colorida y alegre y encontró la otra parte del mapa y, raramente, el mapa indicaba que ahí empezaba la búsqueda.

Capítulo 3

La búsqueda empieza

Según el mapa, Rockmock tenía que dar cincuenta mil pasos a la derecha para llegar a una especie de prueba. Rockmock dio tan sólo un paso y encontró una trampa por la cual casi cae a un foso de lava oculto. Dio otro paso y salió otra trampa; Rockmock tuvo que correr lo más rápido que podía para no caer en alguna trampa. Luego de una semana logró llegar a la prueba, donde había cinco estatuas, cinco pergaminos y seis armaduras. Había un letrero que decía: "Coloca una armadura a cada estatua y un pergamino en su mano, pero que no sobren armaduras". Rockmock lo hizo, pero le sobró una armadura

azul con puntos rojos; no sabía qué hacer, hasta que se la puso y todo se rompió y apareció en su casa con una nota en la mano, sin el mapa y con la armadura puesta. Todas las vacas "anti-normales" se le quedaron viendo. Rockmock lo único que hizo fue correr a su habitación, cerró la puerta con seguro y leyó la nota. Decía: "Muy bien has logrado pasar la prueba. Ahora gira la nota y encontrarás otro mapa que te llevará a la siguiente prueba". Cuando Rockmock acabó de leer la nota desaparecieron las letras y sólo quedó el mapa.

Capítulo 4 Las pruebas

Rockmock se quedó impresionado y no sabía qué decir, y justo cuando su puerta se rompió porque los guardias le habían pegado, Rockmock desapareció con todo y su habitación; los guardias cayeron al siguiente piso. Rockmock apareció en una casa con su cuarto, su armadura, el mapa y sus cosas. En ese lugar había cinco pruebas para elegir, cada una con un letrero que tenía una figura. La prueba número 1 tenía un cuadrado; la 2, un

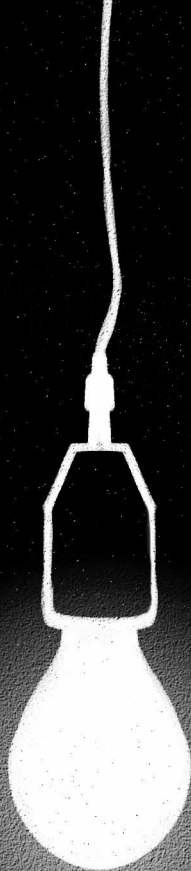


círculo; la 3, un triángulo; la 4, un trapecio; y la 5, un octágono. Rockmock escogió la 5 y se metió por una puerta donde encontró un baño, pero cuando intentó regresar vio que ya no existía la puerta; el mapa decía que tenía que pasar la prueba y luego averiguar cómo salir. En el baño había un letrero que decía: “¿Qué prefieres hacer en un baño? Hazlo y verás”. Rockmock no sabía qué significaba, pero lo hizo: se metió en la regadera y se dio un baño; se le cayó la pintura, se hizo un remolino alrededor de él y desapareció.

Capítulo 5 La verdad y el deseo

Rockmock apareció en una sala llena de cristales de cuarzo de todos los tamaños, encontró la armadura y el mapa. Se iba a poner la armadura cuando se encontró con una vaca de diamantes que brillaba como una estrella. Rockmock no tenía palabras para describir a la vaca y ella le dijo: “Me llamo Edith y te voy a conceder un deseo. ¿Lo quieres guardar o usarlo ahorita?”. Rockmock de inmediato le dijo: “¿Puedes concederme volver?”.





Ella le respondió que si quería volver sólo debía ponerse la armadura. Rockmock le pidió: "Entonces mi deseo es que nadie de Vacaland pueda mentir", a lo que Edith le contestó: "Concedido. Adiós". Edith le puso la armadura a Rockmock sin que se diera cuenta, y de repente apareció en su casa con un guardia que lo vio y lo atrapó. Rockmock quiso comprobar su deseo y le preguntó al guardia: "¿Eres malo?", a lo que el guardia intentó responder que sí, pero no pudo, por el deseo, así que su respuesta fue un no. Entonces: "¿Me puedes responder una pregunta?", dijo Rockmock. "Sí", contestó el guardia, "pero no aquí". Se lo llevó a un cuarto chiquito con una bombilla a punto de fundirse, y las paredes eran de metal oxidado. "¿Cuál es tu pregunta?", dijo el guardia. "¿Por qué nos odian?", preguntó Rockmock. "Mmhh, bueno, mmhh, porque son diferentes", señaló el guardia. "Y... ¿porque somos diferentes tienen derecho a molestarnos y discriminarnos?", dijo Rockmock.

Capítulo 6

El anuncio que lo logró

Después de guardar un rato de silencio, el guardia respondió: "No". "Entonces", dijo Rockmock, "¿puedo hablar con el presidente?". "No me dejan, soy de la policía". "¿Me podrías llevar con alguien que sí pueda?". "No". "Bueno, adiós", dijo Rockmock al ver que era imposible hablar con este sujeto, pero el guardia lo agarró del hombro y le gritó: "No, tú no te vas". "Yo creo que sí", dijo Rockmock mientras se ponía la armadura pensando en un lugar donde lo escuchara todo el mundo y apareció en un edificio de televisión. Se metió a cuadro ante la cámara y pensó: "Voy a dar un anuncio".

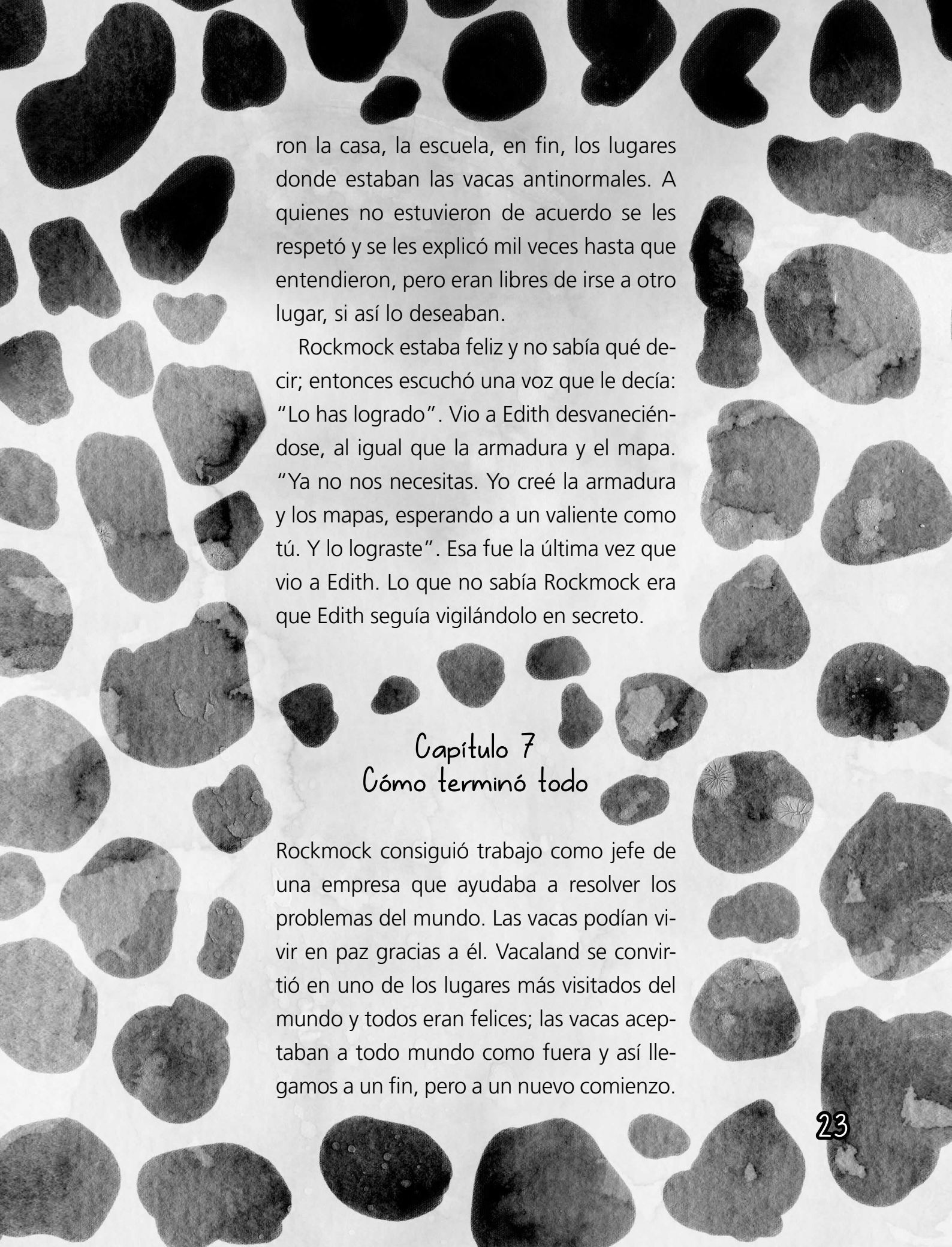
"Hola, vacas de Vacaland, tengo una pregunta para todos ustedes: ¿Por qué nos discriminan y molestan?". La gente de Vacaland se alarmó diciendo: "¿Pero cómo llegó esa vaca antinormal a la televisión?". Y hubo demandas al presidente por la falta de seguridad, pero algunas vacas empezaron a pensar en su pregunta, y como no podían mentirle a nadie ni a sí mismas, luego más vacas y más vacas respondían al mensaje, hasta que toda la ciudad gritó: "Por-





que son diferentes a nosotros". Entonces Rockmock escuchó y mandó otro anuncio: "Que seamos diferentes nos les da derecho a molestarnos y discriminarnos, nosotros sentimos y pensamos al igual que ustedes, a pesar de que tenemos otro color, otra voz y nombres que son raros para ustedes, pero somos iguales por dentro, no importa la voz o el color, lo que importa es lo que está aquí", dijo señalando su corazón. Todos empezaron a pensar, algunos estaban de acuerdo pero otros no y el presidente también creía en lo que Rockmock decía, así que él también hizo un anuncio: "Hola, soy el presidente de Vacaland y con toda la autoridad que tengo y el permiso del Consejo declaro la nueva Ley que elimina y prohíbe toda discriminación, maltrato, etcétera contra las vacas antinormales, que desde hoy ya no se les llamará así. Son vacas como todos nosotros, tendrán los mismos derechos, hoy somos iguales, de hecho, sé por los libros que todos venimos de la misma vaca, lo único que nos diferencia es el color y la voz, pero tenemos los mismos sentimientos y las mismas necesidades. Gracias por su atención".

Hubo gritos, lloriqueos de felicidad, pero después de cincuenta años de maltratos de repente todos eran libres. Destruye-



ron la casa, la escuela, en fin, los lugares donde estaban las vacas antinormales. A quienes no estuvieron de acuerdo se les respetó y se les explicó mil veces hasta que entendieron, pero eran libres de irse a otro lugar, si así lo deseaban.

Rockmock estaba feliz y no sabía qué decir; entonces escuchó una voz que le decía: "Lo has logrado". Vio a Edith desvaneciéndose, al igual que la armadura y el mapa. "Ya no nos necesitas. Yo creé la armadura y los mapas, esperando a un valiente como tú. Y lo lograste". Esa fue la última vez que vio a Edith. Lo que no sabía Rockmock era que Edith seguía vigilándolo en secreto.

Capítulo 7

Cómo terminó todo

Rockmock consiguió trabajo como jefe de una empresa que ayudaba a resolver los problemas del mundo. Las vacas podían vivir en paz gracias a él. Vacaland se convirtió en uno de los lugares más visitados del mundo y todos eran felices; las vacas aceptaban a todo mundo como fuera y así llegamos a un fin, pero a un nuevo comienzo.

Tercer lugar

Equis, el mundo no se va a acabar

Anxe Gudiño Gamboa



• El agua? Sucia. ¿El aire? Contami-
nado. ¿La Tierra? Inhabitable. ¿A
quién le importaba? A nadie.

Ése era el mundo en el que vivía Mariana. Un mundo sucio y contaminado que le habían dejado las generaciones pasadas. Estaban en el 2050 y hacia el 2030 había brotado una epidemia de un virus que contaminó el ambiente, la comida y el agua.

Mucha gente había muerto, pero para el 2050 la gente ya era resistente a ese tipo de virus y podía comer, beber agua y respirar el aire sin enfermarse; pero si hacías ejercicio te enfermabas de los pulmones y por eso la gente no hacía ejercicio y, como consecuencia, estaban obesos, la persona adulta más delgada de la Tierra pesaba 150 kilos. ¡Lo que pesa un ave-
truz adulto!

La culpa la tenía la gente de las generaciones pasadas porque ellos habían tirado basura en las calles, los ríos, en el parque y en todos los lugares públicos. También habían usado productos que contenían algún químico que, cuando se descomponían los envases y se liberaban las toxinas, se abría más la capa de ozono. Existían campañas para recoger basura, no contaminar el agua y separar la basura, pero nadie, absolutamente nadie hacía caso. A la gente le valía todo eso, decían: "Tengo cosas más importantes" o "Equis, el mundo no se va a acabar".



En fin, en el 2050 se transportaban en cápsulas a todos lados; las cápsulas tenían diferentes cosas, según lo que le gustaba a cada persona. La cápsula de Mariana tenía muchas lunas y una pantalla táctil por donde veía la televisión o jugaba videojuegos.

Ella iba a la escuela con otros niños de su edad, tenía 11 años. Como materias llevaban nanotecnología, lenguaje de robots, historia de los seres vivos, cirugía en aumento de memoria (te enseñaban

a programar los embarazos para que el bebé naciera muy inteligente y se acordara de sus primeros años de vida), psicología de computadoras, medicina de computadoras y robótica.

La primera clase que tenía Mariana esa mañana era nanotecnología, y así es como comienza esta historia.

—Bue-nos dí-as a-lum-nos –saludó la maestra robot. Es raro, no tenía nombre—. Hoy ha-bla-re-mos so-bre nues-tra ves-ti-men-ta.

¡Ah, sí! Se me había olvidado mencionarlo, siempre teníamos un traje completo de color oro. Lo importante de este traje era que nos protegía de los rayos ultravioleta. Si nos lo quitábamos en un lugar donde diera el sol, nos quemábamos. No era muy bonito.

—¿Al-guien sa-be por qué nos ves-ti-mos a-sí? –preguntó con su voz artificial; hablaba exageradamente lento, lo que retrasaba mucho la clase.

—Porque es importante protegernos de los rayos UVA –dijo Jorge.

—¿Y qué es lo que nos pro-te-ge? –volvió a preguntar.

Esta vez Mariana respondió antes que Jorge:



—Por la nanotecnología que hay en su tela; la alteraron para que creara una barrera de protección.

La maestra “Notengonombre” se quedó “dormida”, lo que significa sin batería. Llegaron otros robots y se la llevaron.

Faltaban diez minutos para la siguiente clase, subí a mi cápsula y me dirigí a tomar psicología de computadoras. Esa clase se tomaba en el salón blanco. Se llamaba así porque era un salón totalmente blanco, no tenía nada, ni computadora táctil ni robots. Sólo un botón rojo que si lo tocabas se convertía en un salón virtual; de pronto aparecía la pantalla y todo era azul.

Por cierto, el maestro de esa clase sí era una persona, no una computadora, como los de nanotecnología y de cirugía en aumento de memoria.

La clase de psicología de computadoras empezó tarde.

—Bien, hoy hablaremos sobre las sensaciones entre las computadoras —dijo con su voz gangosa de siempre, como si le hubieran tapado la nariz—. Las computadoras del año 2015 no tenían sentimientos. Servían para muy pocas cosas, a comparación de las computadoras actuales.

Levanté la mano.

—¿Sí, Mariana? —Me dio la palabra, cosa que nunca sucedía. Bueno, quizás porque nunca nadie levantaba la mano.

—Estemmm... profesor, ¿las computadoras pelean entre ellas?

—Sí, son como unas personas, pero no exactamente, ellas son lo que sería la perfección. —Jajá... me da mucha risa su voz, "ets cobo hablad adí".

Bla, bla, blá... cuando terminó la clase, todos estábamos mortalmente aburridos.

Cuando se terminó la escuela, iba de regreso a mi casa, en mi cápsula. Pero se descompusieron todas las cosas electrónicas. Así que no tuve más remedio que mirar alrededor; como iba viajando por la frontera de mi ciudad, pude ver lo que era el exterior. Lo primero que me vino a la cabeza fue: "¡Puaj!, se supone que eso es..." La verdad, no supe qué decir porque era realmente sorprendente y nunca le había preguntado a nadie qué era lo que había afuera de la ciudad. Llegando a mi casa le pregunté a mi mamá; ella me dijo que no sabía y que no le importaba. Entonces le pregunté a mi papá; él tampoco supo. No encontré otra forma de enterarme más que por la computadora. Tecleé con mis dedos obesos por más de quince



minutos, sin atinarle a ninguna tecla, hasta que lo logré.

La computadora sí me dio los resultados que quería; decía que afuera de la ciudad de Cambiara (la ciudad donde vivo) sólo había basura, a cien kilómetros al este había una ciudad llamada Tecnocity y a trescientos kilómetros hacia el norte había otra ciudad llamada Nueva Ciudad.

“Basura... ¿alguna vez había escuchado eso? Basura... basura... no me sue... ¡basura!, ah, no, esa era Sutura, la amiga de mi papá...”

No, nunca en mi vida había escuchado eso.

Esta vez tardé cinco minutos en teclear esa palabra. Me salió que la basura eran desechos... “Eso ha de ser como la popó, y la popó es algo que los humanos no necesitamos... lo que sería algo que nadie necesita.” ¡Eso era la basura!, jajajá... yo confundiéndola con la amiga Sutura de mi papá...

Me dirigí hacia donde estaba mi mamá.

—¡Mamaaaaaaaaaaaaaaaá!, ¿tú sabes lo que es la basura? —le pregunté, orgullosa de mi descubrimiento.

—No, no me importa —me dijo con indiferencia.

¡Ash, me choca cómo es mi mamá! Me fui de su cuarto y me dirigí a la sala, donde estaba mi papá.

—Papá, ¿sabes lo que es la basura?

—Sí, son desechos —respondió sin muchos ánimos.

—Agg, a ti tampoco te importa.

Me subí a mi cápsula descompuesta y le pedí que fuéramos a casa de Jorge, mi amigo. Cuando llegamos me bajé lo más rápido que pude (acuérdense de que yo era obesa) y toqué el timbre; me abrió la robot de Jorge.

—¿Ho-la en qué pue-do ser-vir-le?
—me preguntó con su voz robótica.

—¿Está Jorge? —le pregunté con urgencia pues sabía que Jorge sería el único al que le interesaría.

—Sí. —Fue lo único que dijo.

Me pasé y subí al cuarto de Jorge; él estaba haciendo un robot-perro.

—¡Jorge!, no vas a creer lo que descubrí —exclamé, visiblemente emocionada.

—¿Qué?, tiene que ser algo demasiado cool para que estés así —dijo volviéndose hacia mí.

—Pues nada... sólo descubrí lo que hay afuera de la ciudad...—dije como si no fuera gran cosa. (Ah, no les había dicho: el

mayor sueño de Jorge era saber qué había afuera de la ciudad.)

—¡¿QUÉ?! —Guau, sabía que se iba a emocionar, pero no al grado en el que se acercó a mí y casi me ahorca.

—Así, afuera de la ciudad hay... —es divertido dejar a la gente en suspenso— basura.

—¿Basura? —se extrañó—, ¿qué es eso?

—Son los desechos de las cosas que la gente no utiliza —aún tenía cara de “¿y eso?”—, como cuando tú tiras algo que no te sirve —le expliqué—. Eso es la basura.

—Mmm... —se quedó pensando—, yo pensé que habría unas naves como las del año 2035, ¿te acuerdas de que mi papá nos contó la historia de que los *aliens* habían invadido la Tierra?

—Sí.

Jorge se me quedó viendo y se volteó a la pantalla táctil, escribió (bastante rápido para lo que me tardé escribiendo yo): “¿Qué podemos hacer para ayudar a la contaminación?” e inmediatamente después de que le diera con el dedo a un *link*, se prendió la luz y parpadeó en rojo. Nos miramos asustados, nunca habíamos sabido qué hacer en caso de que pasara eso. Un rato después llegaron unos robots fuertes, grandes y con la voz grave:



—Tie-nen que a-com-pa-ñar-nos, han co-me-ti-do un de-li-to –dijeron con su voz muy grave. Upss... habíamos metido la pata.

Me subí a mi cápsula y él a la suya, los robots nos “ataron” a sus sillas y nos llevaron arrastrando por todo el circuito hasta La Oficina, como se le conoce a donde vive el Jefe. Nos condujeron por unos pasillos hasta llegar a una puerta en donde se leía:



JEFE

Nos empujaron a la puerta y pasamos. Como cualquier otra persona importante tenía secretaria y ella nos dijo que pasaríamos al escritorio del Jefe. Avanzamos con miedo y escalofríos recorriéndonos el cuerpo, nunca nadie le había visto la cara...

Ya en el escritorio vimos una silla grande y unos pelos por encima: supusimos que sería él. También había unas sillitas como para niños; se suponía que nos íbamos a sentar ahí.

—Han faltado a las reglas de la ciudad.
—Su voz sonaba modificada, como las de los robots.



—Sólo queríamos saber qué hacer con tanta basura. —Al oír nuestra voz infantil se volteó.

—¿Qué?, ¿son niños? —Al parecer le sorprendió, pero a nosotros nos impactó ver su tamaño; era muy chiquito, medía como mucho un metro, estaba parado sobre muchos ¿libros?, hacía mucho que no oía hablar de ellos.

De repente Jorge no estaba al lado mío, estaba sobre el Jefe, lo sujetó de los hombros y lo hizo jurar algo que jamás olvidaría...

—Promete —le dijo con voz solemne y firme— que jamás volverás a dañar el ambiente, lo jurarás frente a todos los ciudadanos y harás que ellos también lo hagan.

Ahora la sorprendida fui yo; no conocía ese lado de Jorge.

—Okey —murmuró después de mucho pensarlo—, lo haré, pero tú tienes que prometer que jamás nadie va a saber quien soy yo.

—Vale, tendrás que decirlo mañana, en la Gran Plaza.

—Bueno, hoy lo anunciaré por todos los canales.

Ya nos salimos y nos agarramos a las cápsulas y cada quien se fue a su casa.

Vimos el anuncio; sí cumplió con lo que dijo.

Al día siguiente mucha gente se congregó en la salida de Cambiara; a las diez de la mañana se abrieron las puertas, la gente salió (caminando) lento y con unos guantes especiales que nos habían repartido a todos en la noche. Recogimos basura, al final del día había mil bolsas llenas de basura que todos los habitantes de Cambiara habíamos recogido. Algunos menos, como mi mamá; otros más, como Jorge y yo.



P. D.: Si escuchan a alguien decir: "Equis, el mundo no se va a acabar", piensen: "No quiero terminar como Mariana".



Menciones honoríficas



La decisión de las quintillizas

Andrea Cascante Calcagno

Había una vez unas quintillizas súper idénticas, la mamá les puso nombres que empezaban con lo mismo, las vestía siempre iguales y las llevaba a las mismas clases.

La hermana mayor se llamaba Anabel, la siguiente Analía, la otra Ana Luisa, la mediana menor Analiria y la más chica Ana Laura.

Un día como cualquiera, las quintillizas se levantaron a la misma hora, se vistieron con los mismos atuendos, se fueron a la misma escuela, asistieron a la misma clase de *ballet* y fueron a su casa a jugar. Mientras estaban jugando, Ana Luisa les dijo en secreto a sus hermanas:

—Oigan, la verdad es que a mí no me gusta el *ballet*, lo que me gusta es la natación.

Todas pusieron cara de felicidad, aunque se quedaron calladas. Hasta que una rompió el silencio:

—A mí me gusta cantar.
—A mí la gimnasia —dijo la otra.
—A mí tocar la guitarra.
—A mí, la verdad, me gusta jugar fútbol.
—A mí ni siquiera me gusta el color de la habitación —continuó Ana Laura.
—¡A mí tampoco! —respondieron todas a coro.
—¡Pintémoslo de azul!
—¡No, de amarillo!
—¡No, menos, mejor de verde!
—A ver, ¡espérense! —gritó Anabel— todas tenemos colores favoritos diferentes, ¿por qué no dejamos la pared de blanco y pintamos una nube con el nombre de cada una, pero con nuestros colores favoritos?
—¡Síííí! —gritaron todas.

Y así se hizo. Esa misma tarde pusieron manos a la obra y cada una pintó la nube con su nombre y su color justo arriba de su cama.

Cuando su madre se enteró, ¡lindo lío el que se armó! Pero la mamá no tardó en darse cuenta de lo que habían logrado las niñas. Y se puso muy feliz de que platicando y respetando los gustos de todas, hayan podido ¡ponerse de acuerdo!

El valor de ponernos de acuerdo

Diego García García

Érase una vez, un pueblo pequeño llamado Álava. En Álava todos los habitantes del pueblo discutían entre sí por cosas sin importancia, como un ladrillo y así, hasta que el rey se hartó y les dijo a sus súbditos:

—Yo...

—¡No!, yo tengo esto y tú tienes eso.

—Quiero...

—¡¡¡No!!! Yo quiero esto.

—¡¡OIGAN!!

(Todos miran al rey.)

—Les pido que me escuchen.

"Hoy, propongo que hagamos un acuerdo para dejar de discutir entre nosotros y poner la paz y la igualdad aquí.

"Bien, ahora voy a hacer dos cajas, una para los que quieran la paz –y escribió en una caja "Paz"– y otra para los que quieran seguir discutiendo –y en la otra caja escribió "Discutir"–. Esperaré tres meses

para que se den los resultados –y diciendo esto, el rey se fue a su dormitorio, y eso que eran las 6:30.

A las 8:44:

—Yo voy a votar por la paz, ¿y ustedes?

—Yo, por seguir discutiendo porque siempre les gano a todos.

—Eso porque tú amenazas con tu escopeta –dijo señalando el arma que tenía en la mano.

—Sí, pero eh... eso es una pequeña parte de cómo gano las discusiones difíciles.

—¿Difíciles dices?, ¡¿casi le das a mi padre sólo porque se cruzó en tu camino y a eso le llamas difícil?!

—¡Bueno, tenía un revólver, qué esperabas!, ¿que me quedara quieto para que me apunte?

—¡El revólver era por si TÚ le apuntabas a ÉL!

—Ah... bueno... ¡vamos a poner los votos de una buena vez!

—Sí –y los tres hombres pusieron sus votos.

Al día siguiente, las cajas estaban un tanto más llenas, y once semanas después las cajas (más la de “Paz” que la de “Discutir”) estaban TAN llenas que el rey tuvo que cambiar las cajas por botes, y con pin-

tura negra puso las mismas palabras que puso en las cajas: “Paz” y “Discutir”.

Cinco días después, los botes no estaban tan llenos como lo estaban las cajas porque los botes sólo duraron unos días, pero sumando todos los votos eran muchos, pero de verdad MUCHOS los que votaron.

“33 000, 33 001, 33 002, vaya, vaya, son muchos votos, pareciera que todo el pueblo votó. Ah, creo que eso se debe a que TODO el pueblo votó”, pensó el rey mientras seguía a todos con la mirada y con un gran bonche de votos en la mano.

—Bien, vamos a contar los votos. —“A ver si los recuerdo”, pensó el rey.

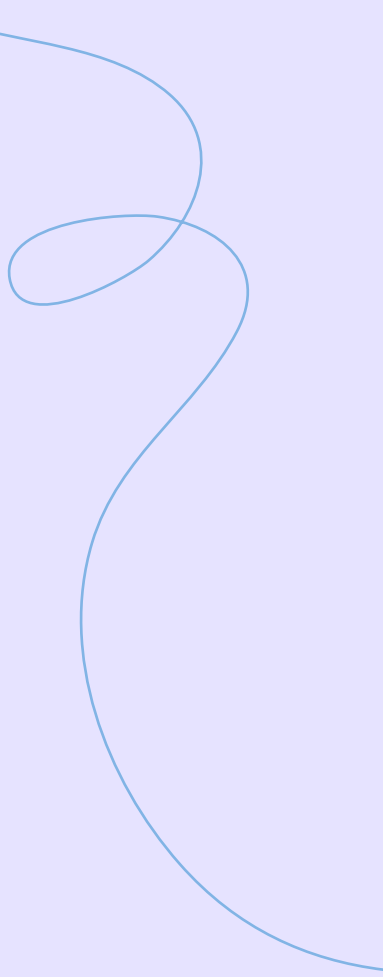
“Vaya, con 22 456 votos: ¡las discusiones!

—Eh, sí —gritaba la mitad de la gente.

—Y, con 33 002 votos: ¡¡¡LA PAZ!!!

—¡¡¡¡ Eh, sí, yupi!!!! —gritaba la gente que restaba y hasta el rey gritaba, pero tuvo que dejar de gritar porque el micrófono aturdía, pero en su cara se podían distinguir la sorpresa y el alivio de que su repasada idea de los votos hubiera funcionado.

Ahora, si vas a Álava ya no verás discusiones ni peleas en ningún lugar, ahora



no verás edificios con carteles de “Viva la violencia” ni de “Se busca”. Ahora los edificios han sido remodelados y ahora tienen carteles de “El Club de la Lectura” o “Videojuegos” o “Banco Nacional de Álava” o incluso “ESCUELA DE LA PAZ, lleva a tus hijos y en unos meses ya les habremos enseñado desde la historia de cómo se fundó Álava hasta la milagrosa idea del rey de la paz en Álava (para niños y adultos)”.

¿Y dónde están los que querían las discusiones?, has de estarte preguntando. Bien, están en el último cartel que te dije: la escuela de la paz, porque, si viste con atención, decía “para niños y ADULTOS”, lo que significa que han de estar aprendiendo lo importante que es la paz.

Eso nos enseña a que la democracia y el voto son capaces de hacer vivir en paz y alegría al pueblo más escandalizado de todos, y eso que Álava solía ser un lugar SÚPER tranquilo; eso sí, el rey era un carrabias en ese entonces, y por eso dijo:

—Decreto que todos, absolutamente TODOS deberán pelear por cosas sin importancia; el que no cumpla este decreto será degollado.

Y claro que NADIE quería ser degollado, y por eso empezaron a discutir. Pasaron los

meses, pasaron los años y la gente se olvidó de la causa de la discusión y, por tanto, del castigo; hasta en la expresión del rey se notaba la duda de cómo empezaron las peleas y las discusiones; pero claro que también pensaba que si intentaba pararlos iba a salir muy lastimado, hasta que pasó lo que ocurre en el principio.

Sólo pensar

Alexandra Maria Gomberg Shkolnikova

Hace aproximadamente 200 años vivía un viajero que se llamaba Carlo. Cuando Carlo viajaba, él siempre viajaba con su hijo, sus tres hermanos y a veces un par de amigos. Pero esa vez resultó que sólo su hijo y su hermano mayor podían ir en el viaje. Al día siguiente el grupo pequeño estaba listo para embarcar. Carlo, como capitán, prácticamente no dormía, y una noche Carlo y su hermano subieron la vela mientras el hijo tomaba el puesto de su padre.

Carlo despertó por el sonido de truenos y de la lluvia. En ese momento se escucharon gritos: "¡Tormenta!" y "¡Auxilio!". En ese momento Carlo se despertó por completo. "¡No puede ser!", pensó Carlo. Pero sí era la verdad, el barco se movía de lado a lado. El viento había desviado el barco, las velas estaban destrozadas, hubo un hoyo en el barco, y uno de los mari-

neros, que trabajaba para Carlo, se había ahogado. Carlo entendía que podría ser el final. Pero de repente su hijo gritó: “¡Tierra a la vista! ¡Estamos a salvo!”.

Al oír la noticia Carlo empezó a evacuar personas. Cuando el barco se empezó a acercar a la isla, el grupo se dio cuenta de que el mar estaba lleno de desechos. Desde el lugar en donde estaban se escuchaban gritos y se veían torres destruidas. Cuando ya estaban en la tierra fuerte y listos para entrar, se escuchó el rugido del cañón. Carlo vio a un viejo señor y se acercó a hablar con él. El señor se espantó al ver a los visitantes y empezó a gritar en un idioma extranjero. Antes de que pudieras decir “Gato Blanco”, un grupo de mujeres y niños corrieron a ver a los visitantes. Cuando Carlo vio a las personas reunidas, se espantó. Los niños estaban desnudos, las mujeres estaban sucias y descuidadas. Y el señor viejo tenía ropa de soldado, vieja y demasiado chica. De repente todas las personas de la isla empezaron a hincarse.

De repente un señor en vestido largo, cargado por tres esclavos, llegó y se bajó enfrente de Carlo. La cosa que pasó después espantó a Carlo, tanto que es impo-

sible de explicar sin contar un poco de ese país.

El país se llamaba Górod. Antes Górod era un país feliz. No hubo guerra ni hambre. Eso fue porque al emperador Marcelo sí le importaba su país. Él era sabio e ingenioso. Él mantenía su país seguro y desconocido. En fin, era buena persona. Cuando el emperador se envejeció, él sabía que sólo una persona podía ser el emperador después de él. Su único hijo. A su hijo no le importaba si el imperio estaba a salvo, no le importaba si su reino estaba feliz, él sólo pensaba en sí mismo.

Así que un día el emperador Marcelo le preguntó a un sabio, que sólo decía la verdad: "Nuestro señor, que sólo dice la verdad, ¿cómo puedo salvar mi querida tierra?". Y el señor le contestó: "La única salvación es que el genio de la montaña calva venga y diga la solución". El viejo emperador empezó a explicar a su hijo Margarito a quién tenía que esperar si hubiera un desastre.

Pero ahora regresamos con Carlo. El señor con traje colorido empezó a hablar con Carlo en italiano, el idioma que hablaba Carlo: "¿Usted genio de la montaña?". "No", dijo Carlo. "Claro que no", dijo su hermano mayor.

De repente se oyó un estruendo y los reunidos empezaron a hablar una mezcla de idiomas, y antes de que digas “Abracadabra pata de cabra”, todos los paisanos se habían ido.

Carlo y su compañía se habían traumado. Después de eso ellos decidieron entrar al pueblo. Lo que vieron los traumó aún más. Muchísimos vagos, locos encadenados, casas destruidas, iglesias abandonadas y una desorganización tremenda.

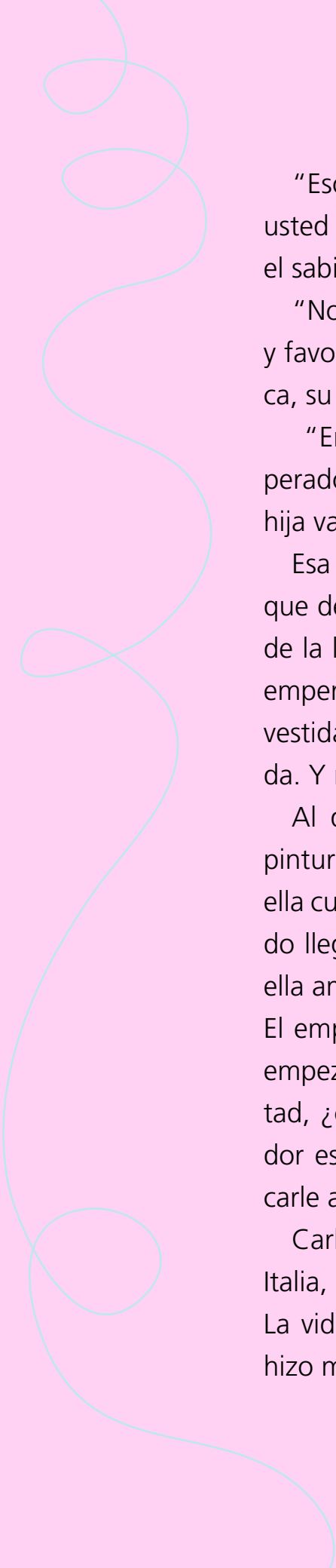
Carlo decidió buscar estancia por un tiempo en Górod. Él no tenía ni la menor idea de dónde estaba. Por fin se rindió, no podía leer el idioma dorogasi, así que se paró a hablar con una señora. Ella no hablaba italiano, entonces llamó a alguien.

Entonces una señorita descuidada preguntó: “¿Qué querer tú?”. “Una estancia”, dijo Carlo. “Tú vivir en casa de nosotras”. “Está bien”, dijo el hijo de Carlo, Joseppe, así que siguieron a la señorita hasta llegar a una casa destruida por completo. “Yo llamar Ñuñu”, y todos dijeron sus nombres: “Yo Carlo Pompelle” y “Yo Joseppe Pompelle” y “Yo Marchelo Pompelle”. Al entrar la chica gritó: “Mehao-lehere, Jame, Muha venir”. Una familia grande se reunió a verlos.



Al cabo de tres semanas nada había cambiado. Más que una cola larga frente al emperador, que al mismo tiempo decía cosas sobre cómo salvar al país: “Hay que parar la guerra entre guerreros estes y oestes”. “Sí, pero ¿cómo?”, decía el emperador (a quien por fin le importaba su país). Hubo ideas buenas, pero imposibles. Hubo ideas tontas, ideas sin detalle y hasta ideas sin idea.

Hasta que un día un señor que se llamaba Zu Bazam llegó y se puso enfrente de Margarito el emperador y le dijo: “Hay tres soluciones. La primera es tratar de trabajar juntos para abrir tiendas, reconstruir casas, encontrar comida, cuidar a los enfermos y otras cosas. La segunda solución es no sólo hacer cosas para sí mismo, sino para las otras personas también, y no sólo para humanos, sino para otros seres vivos también. Y la tercera solución, la más importante, es sólo pensar en que las personas alrededor son seres vivos, sólo pensar al menos un poco qué se ha hecho mal y tratar de arreglarlo. Pensar en que no sólo tú existes y pensar en que puedes ayudar a alguien o a algo. Y también piensa en que tú puedes, y que intentes hacer después”.



“Eso es posible”, dijo el emperador. “Si usted nos ha explicado qué hacer, es usted el sabio de la montaña calva”.

“No, yo no lo inventé. Fue mi hija única y favorita, Manaru. Ella es la que les explica, su majestad”.

“Entonces compruébelo”, dijo el emperador. “Usted se va a quedar aquí, y su hija va a tener un trabajito”.

Esa noche Manaru recibió un recado que decía: “Mañana a la hora de la salida de la luna, por favor, venga al palacio del emperador. Pero hay tres reglas. Venga ni vestida ni desnuda. Sola, pero acompañada. Y ni hablando ni muda”.

Al día siguiente Manaru se pintó con pintura, que ella hizo, agarró al burro, que ella cuidaba, y estaba lista para salir. Cuando llegó a una distancia del viejo palacio, ella amarró al burro con una cuerda larga. El emperador ya estaba esperando, y ella empezó a gritar: “Hola, señor, su majestad, ¿cómo está?”. Al ver eso el emperador estuvo fascinado. Él empieza a explicarle al país la idea de la niña.

Carlo encontró su brújula y regresó a Italia, pero regresó con su esposa y su hija. La vida en Górod se mejoró, y la vida se hizo más feliz.

Las dos ciudades

Alonso Hernández Reinoso

Bruno es un chico de 12 años bastante normal. Es alto, rubio, con chinos, ágil y fuerte y además es el capitán del equipo de futbol de su ciudad, que se llama los Panquecitos Asesinos. Es una ciudad muy peculiar y se llama la ciudad Panqué de Chocolate, y son tan fanáticos de el panqué que, aunque sus casas estén hechas de ladrillos, tienen forma de panqué; aunque sus teles sean electrónicas, tienen forma de panqué; y aunque los colchones estén hechos de algodón, tienen forma de panqué.

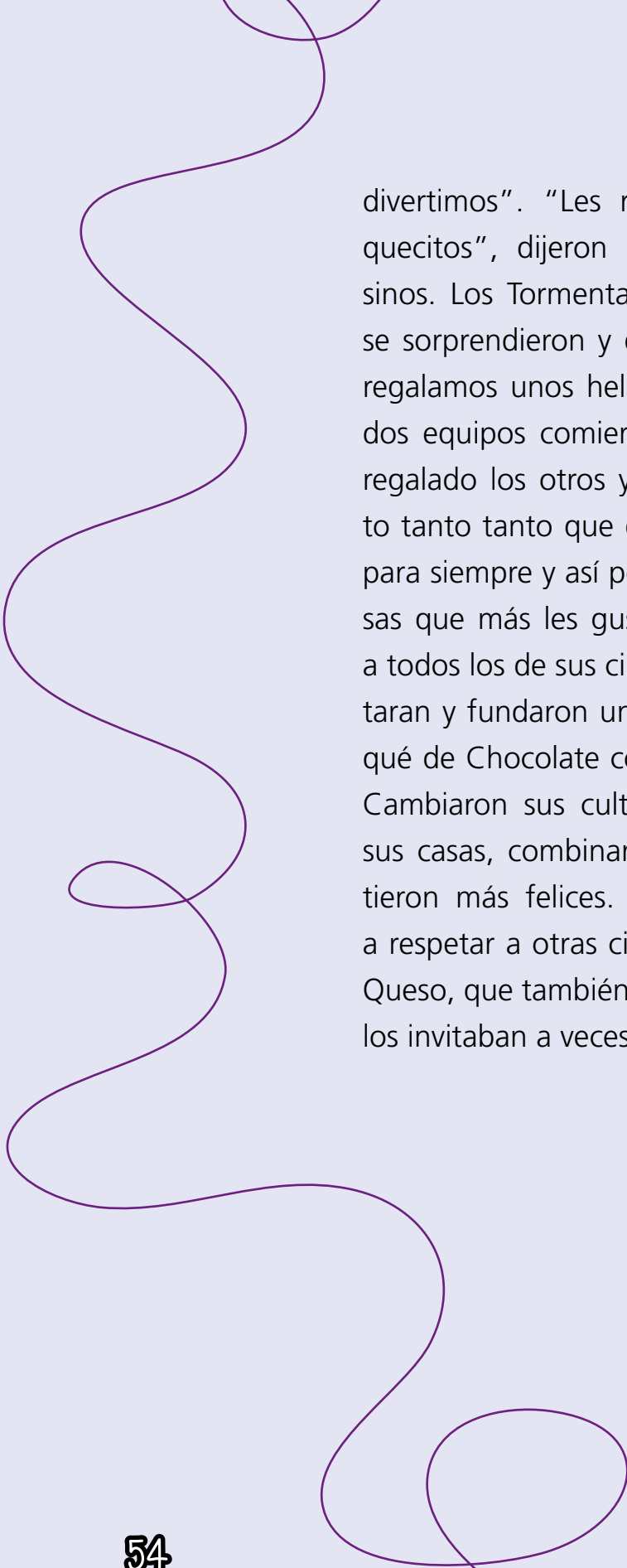
Bruno estaba muy emocionado por el torneo de futbol que comenzaría el jueves, y ahí participarían la ciudad Helado de Vainilla y la ciudad Pay de Queso. Su ciudad era enemiga de estas ciudades, se odiaban por sus gustos. En Helado de Vainilla les gusta el helado de vainilla, y es lo mismo que Panqué de Chocolate, solamente que

con figuras de helado. En Pay de Queso también es lo mismo, les encanta todo con figuras de pay de queso.

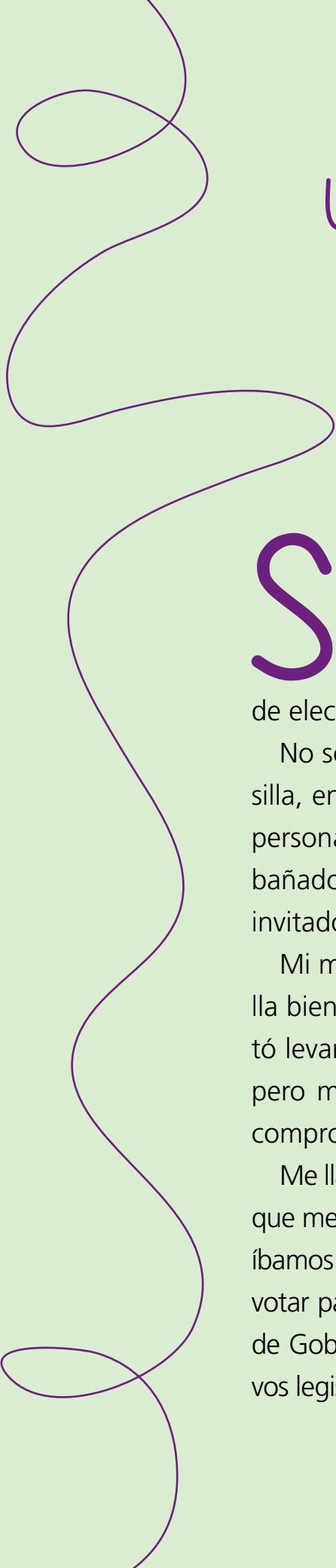
El equipo de Helado de Vainilla se llamaba los Tormenta de Vainilla, el equipo de Pay de Queso se llamaba Quesillos. Los tres avanzaron a la semifinal. A la final llegaron los Tormenta de Vainilla y los Panquecitos Asesinos.

Bruno estaba muy emocionado por el partido final, que era el sábado, y se estaba preparando. Mientras entrenaba, los niños de Tormenta de Vainilla se burlaban de cómo entrenaba y decían que él iba a perder.

El día había llegado, era la final, los equipos se estaban preparando, Bruno estaba muy nervioso, entonces empezó el partido, metieron goles, pararon goles, iban empatados, en los últimos 30 segundos iban dos a dos, los dos equipos estaban nerviosos, los papás también, entonces el capitán del equipo de Tormenta de Vainilla sin querer metió un autogol, terminó el partido. Los Panquecitos Asesinos celebraban. Bruno le dijo al otro equipo: "Nosotros no nos burlaremos de ustedes, porque cualquiera puede ganar o perder, lo que importa es que todos jugamos bien y nos



divertimos". "Les regalamos unos panquecitos", dijeron los Panquecitos Asesinos. Los Tormenta de Vainilla entonces se sorprendieron y dijeron: "Nosotros les regalamos unos helados de vainilla". Los dos equipos comieron lo que les habían regalado los otros y les gustó tanto tanto tanto que decidieron ser amigos para siempre y así poder compartir las cosas que más les gustaban. Convencieron a todos los de sus ciudades de que se juntaran y fundaron una nueva ciudad: Panqué de Chocolate con Helado de Vainilla. Cambiaron sus culturas, sus tradiciones, sus casas, combinaron todo y así se sintieron más felices. También aprendieron a respetar a otras ciudades, como Pay de Queso, que también se volvieron amigos y los invitaban a veces a jugar y a comer.



Un mejor lugar

María Valentina Martínez Solís

Son las ocho de la mañana de un domingo primero de julio. Mi mamá me despierta temprano para que ella pueda votar temprano; es día de elecciones.

No somos las primeras en llegar a la casilla, en la fila están formadas como ocho personas, algunos señores y señoras ya bañados y arreglados, como si estuvieran invitados a una fiesta.

Mi mamá y yo también fuimos a la casilla bien bañadas y arregladas. No me gustó levantarme tan temprano en domingo, pero mi mamá me dijo que teníamos un compromiso muy importante.

Me llamo Florencia y tengo diez años. Creí que me llevaría a un desayuno, pero cuando íbamos caminando me explicó que tenía que votar para elegir al nuevo presidente, al jefe de Gobierno de nuestra ciudad y a los nuevos legisladores, esos que hacen las leyes.

Ya en la escuela y en la casa me han explicado lo importante que es participar en las elecciones para elegir a los candidatos que queremos.

Lo que no entiendo es por qué los niños no podemos participar como lo hacen los adultos.

Ya abrieron la casilla y en ese momento le pregunto a mi mamá:

—¿Y tú por quién vas a votar?

—Por los candidatos de la izquierda —me contesta.

—¿Y por qué por ellos?

—Creo que son los que se preocupan más por las personas, es decir que quieren que todos estemos mejor, que todos tengamos las mismas oportunidades. Ya que crezcas entenderás qué proponen los partidos, hija —responde.

La fila avanza, ya cuatro personas han votado. Mi mamá me pregunta en ese momento.

—¿Te gustaría votar?

—Sí, y votaría por los candidatos que proponen lo que tú dices. Pero yo creo que hace falta poner un detector de mentiras para saber qué candidatos dicen la verdad, ¿no crees, mamá?

—Ay, Florencia, qué ideas tienes, pero

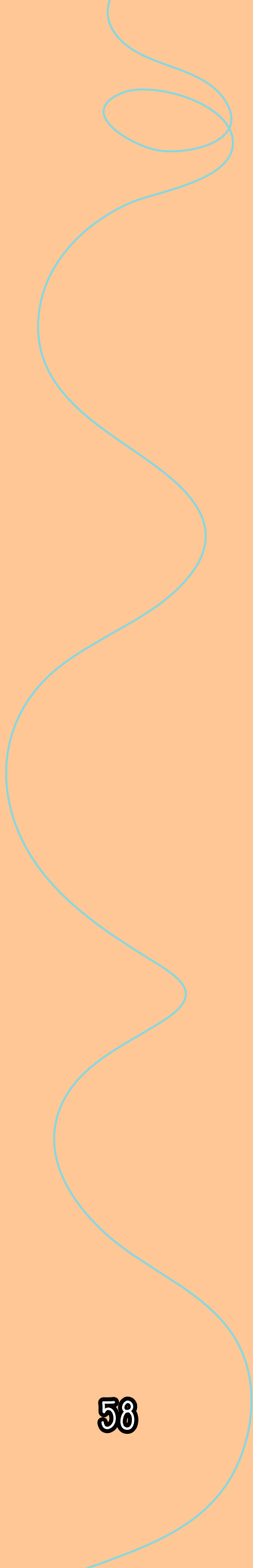
esa sí es muy buena. A lo mejor así no nos mienten.

Ya le toca a mi mamá votar. Le dan las boletas y me las enseña. Me dice que yo ponga la marca para votar por sus candidatos. Eso me gusta, saber que puedo elegir.

Mientras votamos, me imagino que lo hacemos por los candidatos que trabajarán para que en mi país y en mi ciudad ya no tengamos tantos problemas, ni delinquentes ni basura ni personas sin trabajo.

Pienso que ya es de noche y anuncian que ganaron los candidatos por los que voté. Que el tiempo pasa rápido y ya es diciembre y en ese mes nombran al nuevo presidente. Y en su mensaje por la tele nos dice:

—Yo me comprometo a hacer un país democrático que escuche a las personas y también a que las personas que viven en la calle ya no vivan más en la calle, les voy a dar una vivienda digna y alimentación para sus familias, sobre todo para los niños, las mujeres y las personas mayores. También voy a limpiar y remodelar las calles, los bosques estarán limpios para que las familias puedan ir a disfrutar de la naturaleza. Buscaré que todas las familias puedan vivir con paz y tranquilidad, porque ya no va a



haber criminales en las calles, porque los policías serán honestos y cuidarán a sus familias. Voy a bajar el costo de la gasolina y no volverá a pasar lo de la Guardería ABC, donde murieron niños inocentes, por descuido del gobierno y los dueños de la guardería. Muchas gracias por su atención.

Días después, sigo imaginando, el país está cambiando, hay parques por todos lados, ya no hay basura en la calle ni tantos robos, hay más felicidad en los hogares de todos.

El día 20 de abril, el nuevo presidente convoca a los habitantes de todas las ciudades, pueblos y rancherías para festejar a los niños el día 30 del mismo mes, en los bosques, las plazas, lugares públicos, con actividades culturales, juegos infantiles y actividades para el cuidado del medio ambiente.

Ese día me divierto mucho, planto un árbol en un área donde cuidan y protegen a los árboles un grupo de promotores ambientales comunitarios, y le pongo el nombre de mi hermano Roberto, a quien le decimos de cariño "Bebeto Bombón de Chocolate", y me dicen que puedo volver cada año para ver cómo crece el árbol que he sembrado.

Al igual que yo, me imagino, miles de niños y familias hacen lo mismo y por todo el país empieza poco a poquito a haber un mayor número de lugares con árboles y plantas que ayudan a producir más oxígeno y a retener mayores cantidades de agua de las lluvias que llegan año con año.

Y pienso que el presidente fue una buena elección, porque nos convocaba para hacer cosas positivas para todos.

En ese momento dejo de imaginar que vivimos en un lugar mejor porque tenemos que poner las boletas dobladas en las urnas. Salimos de la casilla con cara de felicidad.

Mi mamá me pregunta:

—¿Te gustó acompañarme a votar?

—Sí, mamá, pero me gustó más imaginarme que vivimos en un mejor lugar. Oye, eso del detector de mentiras es en serio, no entiendo por qué no se les ocurre a los adultos.

Planeta RQZMY

Kevin Emir Suárez Martínez

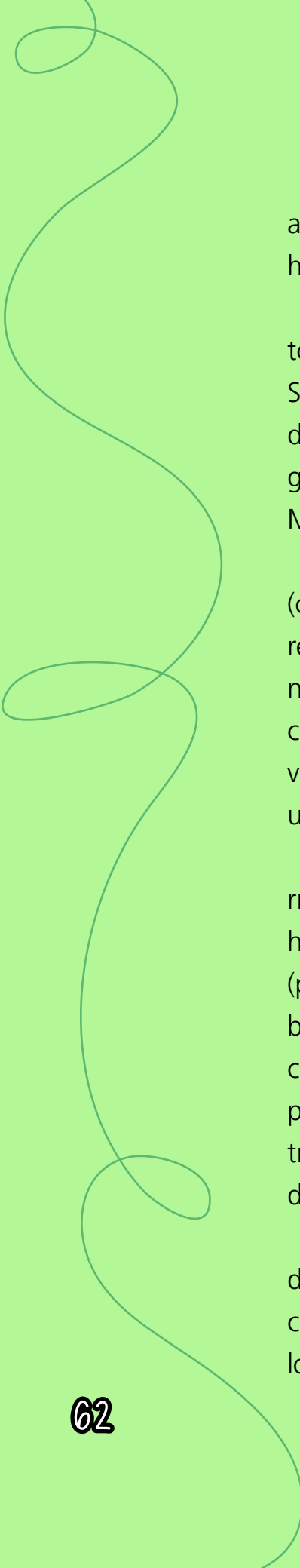
Todos tenemos o necesitamos algo (como tomar agua), y lo curioso es que lo que no es necesario para vivir es mucho más caro. Pues imagínate que fuera al revés, que lo que no es necesario fuera súper barato y lo necesario fuera muy caro o imposible de comprar. Pues eso le pasó a Marcerius, un habitante del planeta RQZMY de la galaxia Garevesan, a más de cuatro millones de años luz de la Vía Láctea.

En este planeta ocurría que la comida y la bebida no se pueden comprar porque, hace mucho tiempo, era el planeta con más recursos de todas las tres galaxias que mencionaré a continuación: Vía Láctea, Andrómeda y Garevesan. El planeta RQZMY pertenecía a la galaxia Garevesan, y era un planeta muy grande, tan grande que para imaginarnos el tamaño de este planeta tendríamos que multiplicar cuatro veces el planeta Júpiter.

A los habitantes de este planeta y todos los planetas que forman parte de la galaxia Garevesan se les llamaba guarrestres. Los ancestros de los guarrestres gastaron los recursos primordiales, sin pensar en el futuro de ese planeta, y después de 300 años (600 años en la Tierra) ya casi no había recursos primordiales, como agua y comida, por lo que los guarrestres se obligaron a ofrecérselos a cuatro guardianes que protegerían los escasos recursos que quedaban. Si a alguno de los guarrestres se le ocurría ir por algún recurso indispensable, tendría que pasar por una prueba, pues no se podrían dar el lujo de gastar los recursos que les quedaban.

Al guardián Serian le tocó cuidar los animales terrestres y hacer que éstos se reprodujeran, pero tardaría mucho porque quedaban muy pocos animales y todos tenían machos y hembras de su misma especie. Él se los llevó bajo el suelo, en la selva de Caramal.

A la guardiana Temariamón le tocó cuidar la escasa agua potable que quedaba de los ríos, lagos y arroyos. Ella hizo que toda el agua estuviera en un lugar de las montañas huecas de Huresaram.



El guardián Rasaturero cuidaba de los animales acuáticos, en una parte muy honda del desierto de Desachoreman.

Al último guardián le tocó cuidar de todo un poco, sobre todo de las plantas. Si algún guardián fallaba en su propósito de cuidar los sagrados tesoros, el cuarto guardián apoyaría su labor; su nombre: Mateurizan.

Cada guarrestre come cada día semillas (cada comida, ocho semillas) y para beber resguardaban la lluvia que caía, almacenándola como un tesoro, porque ésta caía cada mes. Con esta escasez podían sobrevivir, pero extrañaban tomar agua fresca y un buen pescado ahumado.

Marcerius era como cualquier otro guarrestre (que son iguales a los humanos), hambriento, sediento, con trabajo, lujos (porque los lujos y la electrónica eran muy baratos, como: carros último modelo, cinco pesos; reloj con oro y diamantes, ocho pesos; y computadora último modelo, cuatro pesos), casa lujosa, pero sin casi nada de comer y beber.

Téné y Jorademo eran los mejores amigos de Marcerius y ellos tres, cansados de la escasez que vivían, fueron a buscar a tres de los guardianes para obtener algo de ellos.

Primero fueron a la guarida de Serian, para conseguir un conejo para comerlo. La prueba que tenían que pasar era de inteligencia. Ésta consistía en pasar un laberinto con la mente. Téné, al ser experta en concentración, lo logró fácilmente y pudieron conseguir un conejo blanco y gordo y un venado. Estaban felices por el logro y se dieron más valor para conseguir las demás cosas que querían.

Siguiendo su rumbo se dirigieron a las montañas huecas de Huresaram, lugar que cuidaba la guardiana Temariamón.

Fue difícil llegar hasta allá, porque tuvieron que escalar grandes montañas donde no encontraban la entrada. De tanto caminar y escalar llegaron a desesperarse, pensando que jamás encontrarían la entrada a estas montañas huecas. Marcerius tuvo una idea: picar la montaña y hacer su propia entrada porque éstas eran huecas. Por fin se encontraron con Temariamón. Temariamón y Serian tenían vestimentas como los griegos antiguos, como si vivieran en el monte Olimpo. Su cara expresaba una seriedad absoluta y asombro porque nadie había podido llegar hasta ese lugar. Ésa era la prueba: poder entrar hasta sus territorios. Así que no tuvo más opción

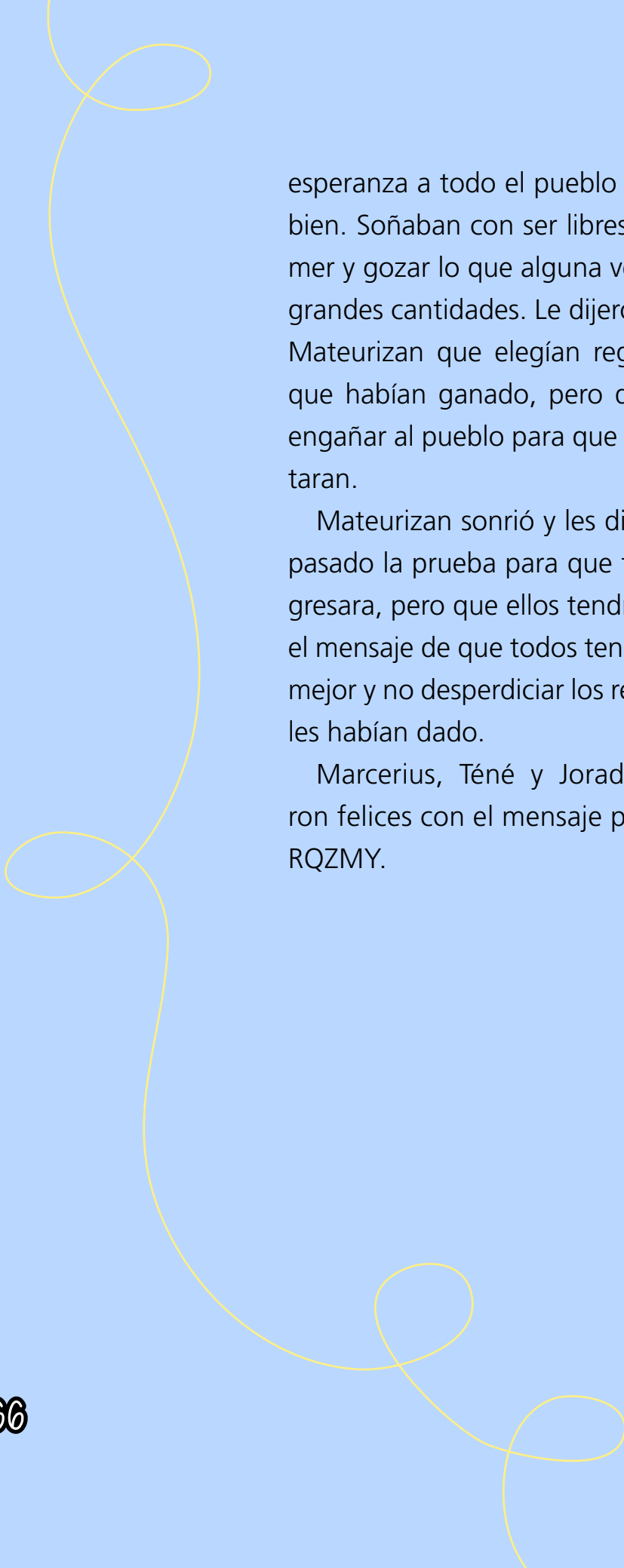
que darles el agua que querían. Fueron inmensamente felices porque añoraban este elemento vital para ellos. No era lo mismo tomar agua de lluvia que la deliciosa agua de río. Después de un rato de festejo llenaron sus muy grandes botellas de agua y fueron con el último guardián, Rasaturero.

Para llegar a él tenían que atravesar el desierto de Desachoreman. Fue muy difícil porque sus mochilas estaban llenas y pesadas, pero aun así tomaron el valor para continuar. Con ayuda del venado que habían ganado con el primer guardián fue más fácil trasladarse. Aparte de las mochilas llenas de agua y los animales, llevaban unas cajas con hielo de lluvia que llevaban para guardar los mariscos si es que ganaban.

Al entrar a la guarida de Rasaturero, se soltó un aire muy fuerte, tan fuerte que casi logra moverlos de su lugar. Sólo Jorademo pudo seguir caminando porque sus piernas eran tan fuertes que podía caminar sobre la arena y el fuerte aire. Llegó donde se encontraba Rasaturero. Se parecía a los demás guardianes, sólo que éste era más alto, puesto que todos eran casi idénticos. Su prueba consistía en que tenía que ganarle en velocidad al nadar. Él aceptó, puesto que era muy buen nadador. Empe-

zó la carrera, sus amigos estaban muy nerviosos porque sabían que Rasaturero era un excelente nadador. Inició la competencia e iban muy parejos, pero al dar vuelta en la cascada, el guardián perdió velocidad, momento que aprovechó Jorademo para acelerar su paso y poder ganarle por una brazada. Felices sus amigos lo abrazaron y Rasaturero les dio tres de los más ricos mariscos.

Regresaban a casa muy felices porque habían vencido todos los obstáculos y merecían descansar y disfrutar de los manjares que tanto trabajo les había costado ganar. Al salir del bosque de Saramana, los detuvo el cuarto guardián. Les dijo que habían olvidado pasar por su prueba. Ellos sorprendidos no supieron qué hacer. Les dijo que podían llevarse todo lo que habían ganado, es más, que se lo iba a multiplicar para toda su vida, pero que ya no podrían volver a regresar a sus tierras. Que engañaran a todos los pueblos para que nadie más pudiera intentarlo. Ellos se juntaron para elegir, sí o no. No sabían qué hacer porque era una difícil decisión. Pensar sólo en ellos, en su bien, o pensar en el pueblo donde vivían. Decidieron en conjunto que era más importante llevar una



esperanza a todo el pueblo que su propio bien. Soñaban con ser libres, libres de comer y gozar lo que alguna vez tuvieron en grandes cantidades. Le dijeron al guardián Mateurizan que elegían regresar todo lo que habían ganado, pero que no iban a engañar al pueblo para que otros lo intentaran.

Mateurizan sonrió y les dijo que habían pasado la prueba para que todo se les regresara, pero que ellos tendrían que pasar el mensaje de que todos tenían que cuidar mejor y no desperdiciar los recursos que se les habían dado.

Marcerius, Téné y Jorademo regresaron felices con el mensaje para el planeta RQZMY.

El Bulebar Antoané

Sofía Vargas Albarrán

Una familia no muy rica ni muy pobre, de socialidad media, la integraban aldeanos del pueblo Invurgosada, que se ubica en México.

Él era el abuelo de 165 años llamado Hurgo, se dedicaba a cuidar el zoológico.

Ella era la abuela de 157 años llamada Beronica, se dedicaba a sembrar y a la agricultura.

Él era el hermano mayor, de 35 años, llamado Guillondo; se dedicaba a hacer cosas de Apple.

Ella era la hermana mayor, de 29 años; se dedicaba a ser maestra de cuarto de primaria; era titular.

Él era el medio mayor (no era el mediano), llamado Bruno, de 24 años; estudiaba para ser comerciante de dulces y trabajaba en Holanda y Hershy.

Él era Isrrael, menor de los medianos, tenía 20 años; se dedicaba a estudiar la

cocina (era el ayudante de la chef más famosa, llamada Antoané; su restaurante era el Bulebar de Antoané).

Y la menor, de 19 años, estaba viajando para saber qué estudiar. Se llamaba Antonia (ya había llegado).

Y la última era la mamá. Se llamaba Isabela Segunda, porque su bisabuela era Isabela Primera. Se dedicaba al aseo de su casa, era muy grande.

Un día muy muy pero muy especial para Isrrael fue su primer día de trabajo. Iba entrando cuando escuchó un grito proviniente de la cocina del Bulebar de Antoané:

—¡Inservible! ¡No me sirves para nada! A esto lo llamas salsa de jalapeño —gritó Antoané.

—Ho... ho... hola —dijo Isrrael.

—¡Quién me habla! Ah, hola, eres el nuevo recluta.

—Sí.

—Pasa, no muerdo.

—¿¿¿En serio???

—Qué simpático. Y ¿cómo te llamas?

—Isrrael.

—Isrrael, hola, yo soy...

—Sí, eres Antoané, la chef más famosa del mundo.

—Gracias, pero ¿te conozco?

—No.

—No importa, serás mi aprendiz.

—Okey.

Unos minutos después:

—¡No! Ya te pareces a Pedro, que no ves nada. Eres un tonto.

Isrrael llega a su casa.

—¿Cómo te fue? —dijo toda la familia.

—Mal.

—¿Por?

—Me discriminó mi jefe.

—Vamos a decirle, vamos a reclamar.

—Sí —dijo Antonia.

—¡¡¡¡No, no!!!!

—¿Por qué no?

—No quiero.

—Bueno, pero a la próxima vamos sin falta.

—Okey.

Seis años después.

—¡¡No. Ya te dije que no, Isrrael. Así no va. Cómo le puedes llamar así a una salsa de tacos!! ¡¡¡Eres un baboso, no puedes hacer nada!!! Lo tendré que hacer yo. Ya vete, ni te quiero ver hoy. Vete temprano para que no metas la pata.

Se va a su casa triste.

—¿Por qué esa cara larga, Isrra?

—No, nada, no se preocupen.

—Pero... ¿qué te pasó?
—No, mamá, no te preocupes.
—Ya dinos, no seas pederero, ándale, por tu mantita.
—Bueno, es que me discriminan en el trabajo.
—¿Por? Si cocinas bien chidiguís.
—Para Antoané no es así.
—¿Por qué no te vas?
—Porque amo este trabajo.
—Ahora sí se lo ganó. Vamos –van enojados.
—No.
—¿No? No nos importa, se lo advertimos.
Se van muy enojados al Bulebar de Antoané.
—¡¡¡¡Oigan muy bien, dónde está Antoané!!!!
—En la cocina.
—Mamá, abuelos, yo voy a entrar, ¿okey?
—Sí.
—Antoané, ¡¡Antoané!!
—¿Qué se le ofrece?
—Mi hermano es el mejor pinche que has tenido, y te lo aseguro.
—¿Quién es tu hermano?
—Isrrael.

—Ahh, Isrrael, el que no sabe cocinar.

—No. El que te ha apoyado en las buenas hasta las pésimas.

—Tienes razón. Le pediré una disculpa, lamento haber herido los sentimientos de tu hermano.

—Pero a mí no me lo tienes que decir.

—Tienes toda la razón. Isrrael, ¿me disculpas?

—Sí.

La edición electrónica de *Cuentos de niñas y niños para niños y niñas / Cuentos ganadores del Séptimo Concurso Infantil y Juvenil de Cuento* concluyó el 18 de diciembre de 2013. El cuidado de la edición estuvo a cargo de Susana Garaiz, analista correctora de estilo. Se utilizaron las fuentes tipográficas Frutiger LT Std y Just Gotta Smile.

