

Participa en el 5° Concurso Nacional de Dibujo y Pintura Infantil 2025 de la Biblioteca Pública del Estado de Jalisco "Juan José Arreola", denominado:

# SUEÑOS DE COLORES, LIBROS DE FANTASÍA.

La Biblioteca Pública del Estado de Jalisco "Juan José Arreola" en colaboración con el artista invitado Giorgio Mora convocan a niñas y niños, de 6 a 14 años, residentes en México, para participar en el 5° Concurso Nacional de Dibujo y Pintura Infantil 2025, con el tema "SUEÑOS, FANTASÍA E IMAGINACIÓN".

El concurso es un espacio que promueve el derecho a la participación para que las niñas y los niños, puedan expresar, a través del dibujo y la pintura, lo que piensan en torno a los temas en materia de educación y cultura, llevándoles a la reflexión sobre la importancia de su papel como AGENTES ACTIVOS DE CAMBIO frente a situaciones de construir una sociedad mejor e incluyente, así como sobre su influencia con sus padres, con personas adultas y como parte para la prevención, atención y recuperación de sus comunidades difundiendo las buenas costumbres y tradiciones. Con un enfoque inclusivo.

## CATEGORÍAS DEL CONCURSO

Podrán participar todos los niños y niñas de entre 6 y 14 años que residan en México, sin importar si son locales o extranjeros. Las categorías del concurso son las siguientes:

**CATEGORÍA "SUEÑOS"**  
PARA NIÑOS/AS DE 6 A 8 AÑOS

**CATEGORÍA "IMAGINACIÓN"**  
PARA NIÑOS/AS DE 9 A 11 AÑOS

**CATEGORÍA "FANTASÍA"**  
PARA NIÑOS/AS DE 12 A 14 AÑOS



# BASES DEL CONCURSO

1. La fecha de recepción de dibujos o pinturas comprenderá DEL 31 DE ENERO AL 09 DE MARZO DEL 2025. Participarán únicamente aquellos dibujos o pinturas que hayan sido recibidos dentro del periodo estipulado.

2. El dibujo o pintura podrá ser elaborado en cartulina, cartón, o cualquier tipo de papel con una medida de: 40 X 40 CENTÍMETROS.

3. La técnica es libre, se puede utilizar lápiz, grafito, carbón, pasteles, lápices de colores, técnicas a blanco y negro, sanguina, crayones, acuarelas, pinturas acrílicas, tintas y óleos. No se acepta el uso de técnicas digitales para la elaboración del dibujo.

4. Cada participante podrá inscribir sólo un dibujo o pintura. Será descalificado todo dibujo o pintura que haya participado en otro concurso. De la misma forma que será descalificado sí se aprecia la intervención de un adulto en la obra. Para la realización del dibujo o pintura, los participantes deberán leer el cuento de acuerdo con su categoría y tomarlo como inspiración. Los cuentos se encuentran anexados al final del documento.

5. Para el registro de su obra al concurso, se deberá completar el siguiente formulario en donde el dibujo o pintura deberá ser adjuntado de manera digital en alta resolución y en formato jpg. No se tomarán en cuenta los dibujos que no se sujeten a las bases del concurso.

ESCANEA ESTE QR  
PARA TU REGISTRO



6. Las niñas y los niños participantes deberán conservar en buen estado su dibujo o pintura, ya que, EN CASO DE GANAR, deberán enviarlo por sus propios medios a la biblioteca. La obra deberá ser entregada en persona o enviada a través de un servicio de paquetería, pues debe llegar en perfecto estado y sin alteraciones, ya que formará parte de una exposición como parte del resultado del Concurso de Dibujo y Pintura durante un año.

Los ganadores del concurso deberán recoger sus dibujos en las instalaciones de la Biblioteca, durante el periodo comprendido del 3 de mayo al 30 de septiembre del año 2026, en un horario de lunes a viernes de 10:00 a 18:00 horas. Una vez transcurrido el periodo de entrega, los dibujos que no hayan sido reclamados por los ganadores, se considerará que HAN SIDO DONADOS y la biblioteca tendrá la propiedad y posesión de estos para buscar un espacio dentro o fuera de las instalaciones, en el que sean resguardados indefinidamente.

📍 El domicilio para el envío y/o entrega de los dibujos o pinturas ganadoras es: **Periférico Norte Manuel Gómez Morín no. 1695 Colonia Belenes C.P. 45100 Zapopan, Jalisco, México.**

🕒 La entrega de manera presencial es de **lunes a viernes de las 10:00 a las 16:00 horas**, en el **Piso 1 Infantil y Juvenil**, en el módulo de recepción.

📅 La fecha máxima de entrega de los dibujos o pinturas ganadoras es el **04 de abril del 2025**, ya sea por paquetería o de manera presencial.

## JURADO CALIFICADOR

El jurado calificador estará integrado por: el **Artista Giorgio Mora**, la **Lic. Gabriela Alatorre**, el **Restaurador Izcoatl García**, el **Restaurador Juan Pedro Hernández** y la **Lic. Sofía Cárdenas**.

**EL FALLO DEL JURADO SERÁ INAPELABLE.** Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por éste.

El jurado puede declarar desierta cualesquiera de las categorías.

## PREMIACIÓN

En la premiación, la Biblioteca Pública del Estado de Jalisco "Juan José Arreola" otorgará un reconocimiento al niño o a la niña ganadora, así como, un obsequio. Los dibujos o pinturas ganadores del concurso serán expuestos en la Biblioteca Pública del Estado de Jalisco "Juan José Arreola" y en cualquier espacio en el que participe como parte de las actividades inherentes de ésta. El periodo de conservación de los dibujos será un año, una vez transcurrido, serán devueltos los dibujos a sus autores.

Los resultados del concurso se darán a conocer el **21 DE MARZO DE 2025** en el sitio de internet [www.bpej.udg.mx](http://www.bpej.udg.mx) y en las diversas redes sociales de la BPEJ. La ceremonia de premiación se realizará el **29 DE ABRIL DE 2025.**



**LIC. JOSÉ TRINIDAD PADILLA LÓPEZ**  
DIRECTOR BIBLIOTECA PÚBLICA DEL ESTADO  
DE JALISCO "JUAN JOSÉ ARREOLA"



**GIORGIO MORA**  
ARTISTA PLÁSTICO



UNIVERSIDAD DE  
GUADALAJARA

Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



SISTEMA UNIVERSITARIO  
DE BIBLIOTECAS  
SIUBIUDG



**Biblioteca**  
Pública del Estado de Jalisco  
JUAN JOSÉ ARREOLA

# SUEÑOS, FANTASÍA E IMAGINACIÓN

Para la realización del dibujo o pintura se deberá de tomar como referencia e inspiración el cuento correspondiente a la categoría del participante. La obra puede ser tan creativa o fantástica como la propia imaginación lo permita.

Al final de cada cuento vienen el código de barras y la clasificación del libro. Con estos datos es posible buscar el material dentro de la biblioteca y consultarlo en caso de ser necesario.

## **CATEGORÍA "SUEÑOS" EDAD 6 A 8 AÑOS**

### **Cuentos Fantásticos - Dulces sueños pequeña Luna**

Esta noche, la princesa Luna no puede dormir. Da vueltas y vueltas, y el cielo está todo alborotado. Lanza las estrellas de un lado a otro, y estas, desesperadas tratan de que se quede dormida.

Entonces llega Capricornio que carga a la princesa entre sus enormes cuernos y la arrulla dulcemente. Tauro, el toro, trata de cantarle una canción, pero no es nada entonado y Luna no puede conciliar el sueño. Luego los hermanos Géminis tienden una hamaca sobre el inmenso cielo, acuestan en ella a la princesa y la mecén... ¡pero en vez de dormirse, la princesa se marea!

Cáncer y Escorpio intentan con música, tocando el xilófono con sus largas tenazas. Pero eso solo aburre a Luna y no le da sueño. Libra la pone a jugar para cansarla: la princesa se sienta en uno de sus platillos, con Aries en el otro, y se divierten columpiándose. Y así siguen durante horas, pero en vano.

Acuario envuelve a Luna en el suave abrazo de sus tibias aguas para relajarla, pero ella sigue despierta. Luego va a nadar un rato con piscis, sus compañeros de juegos favoritos. Se sumergen, vuelven a salir y se hunden de nuevo... ¡Nadan por toda la Vía Láctea!

Es el turno de Sagitario, que la lleva de paseo, a cuestas, por toda la galaxia. Finalmente, la princesa empieza a bostezar.

Entonces Leo le sirve de almohada con su suave y espesa melena. Virgo le acaricia el cabello y le canta una dulce canción de cuna. Y Luna, por fin, se queda dormida. Duerme profundamente para que el Sol pueda salir y comience un nuevo día.



**Cuentos Fantásticos - Dulces sueños pequeña Luna**

Khoa Le

Editorial Silver Dolphin en español

Clasificación: I 895.92234 KHO 2016

Código de barras: 0248076 BIPEJA-FC

## Los vecinos de la c/Quiénsabe

Junto a mi casa, existía una vieja casona donde se decía que vivían fantasmas. Un buen día, de repente, escuché como llegaban unos monstruos, con unos brazos enormes y los dientes mohosos, que armaron un horripilante alboroto. En un santiamén, ¡se comieron la vieja casona con fantasmas incluidos! Y junto a mi casa solo quedó un solar vacío al que a veces llevo a pasear a Patuco.

Pero ayer, después del cole, fui al solar a dar una vuelta con Patuco y me pasó una cosa increíble... En el mismo lugar que el día anterior estaba vacío, se levantaba ahora un edificio extrañísimo. ¿Cómo era posible? ¡No podía haber crecido de golpe, como una seta!

Me quedé tan alucinada que no me di cuenta de que estaba plantada en medio de la calle y una furgoneta se acercaba a toda velocidad. ¡Estuvo a punto de atropellarme! Y aquí hubiera acabado mi historia, de no ser porque, de repente, algo tiró de mí hacía arriba...

-¡Buenas tardes! Soy el Señor Paguaras, tu nuevo vecino, y vivo aquí en el 1. 1ª. Veo que estás un poco despistada...¿no te parece que tendrías que vigilar un poquito cuando cruzas la calle? ¡Por poco te atropellan!

-Ooo-oo-o-ostras...¡Qué pasada! -dije en cuanto me recuperé del susto-. Pe-pe-pero si sus manos no son manos...

¡Son paraguas! -Sí, claro...No es nada del otro mundo; tú naciste con el pelo oscuro, un agujero en medio de la tripa y un par de orejas, ¿no? Pues yo, con las manos un poco "aparaguadas".

-P-pe-pero usted debe poder hacer cosas súper divertidas con unas...¡paraguamanos!

-No te diré que no; pero no creas, también me dan problemas. ¿Sabes cuál es el peor de todos? ¿El más terrible y espantoso?... ¡Cuando me pica le espalda y no puedo rascarme!

-¡Caramba! Ya me lo imagino, ya...¿Y cómo lo hace?

-Por suerte, tengo unos vecinos fantásticos. Mira, la señora del 1. 2ª, Solmmina, siempre me echa una mano cuando aprieta el picor... Ella tiene muchas manos, ¡más de mil!

-Qué pasada! Más de mil manos...Se deben de poder hacer cosas increíbles con tantas manos.

-Pues claro, es realmente sorprendente todo lo que se puede hacer; pero tampoco creas, también le dan sus problemas. ¿Sabes cuál es el peor de todos? ¿El más terrible y espantoso?... ¡Cuando tiene que cortarse sus más de cinco mil uñas!

-¡Vaya! Más de cinco mil uñas...¡Qué curro! ¿Y cómo lo hace?

-Pues, suerte que tiene a las hermanas Rajesti, las del 2. 2ª. Sus piernas son unas tijeras...Así que le hacen la manicura en un momento.

-¡Tijeras! ¡Qué pasada! Bueno, es un poco raro, pero...deben de poder hacer cosas increíbles con tijeras en lugar de piernas.

-Seguro; pero no te creas, también tienen sus problemas. ¿Sabes cuál es el peor de todos? ¿El más terrible y espantoso? Cuando duermen, desgarran las sábanas. Cada noche les pasa lo mismo, y claro ¡no ganan para sábanas!

-¡Caray! Menudo problema... ¿Y cómo lo solucionan?

-Piden ayuda al vecino de 2.2ª, el señor Tresas, un medio hombre medio máquina de coser. Es un gran sastre y arregla todas las sábanas en un abrir y cerrar de ojos.

-¡Medio máquina de coser! ¡Qué pasada! Debe de hacer muchas cosas bonitas.

-Pues sí; pero no te creas, también tiene sus problemas. ¿Sabes cuál es el peor de todos? ¿El más terrible y espantoso?...Pues que su piso tiene poca luz, y cuando anochece casi no ve. Así que, a veces, ¡cose las cosas al revés!

-Ostras...¿Y cómo se apaña?

-Llama a la señora Billambo, quien es mitad mujer mitad lámpara, y vive en el piso de arriba. Ella enciende las bombillas que tiene en los ojos y entonces el señor Tresas puede ver perfectamente.

¡Una señora lámpara llena de bombillas! ¡Qué divertido!

-Desde luego que sí; es una mujer muy luminosa. Pero no creas, también tiene sus problemas. ¿Sabes cuál es el peor de todos? ¿El más terrible y espantoso?...Que cuando lleva mucho tiempo dando luz, comienza a ponerse incandescente, empieza a salirle humo de la cabeza y entonces hace cosas muy extrañas. Imita animales, salta arriba y abajo, chilla más que un gorrinillo...

-¡Ups! ¿Y entonces qué hace?

-Bueno, siempre le echa un cable Torvindela, la chica que vive en el 3. 3ª.

Ella tiene un ventilador en la cabeza y sabe mucho de dar aire; hace remolinos, brisas y tramontanas... La enfría en un momento y luego la señora Billambo puede volver a estar tranquila, y el resto de vecinos, también.

-¡Anda! Una mujer ventilador...¿Y qué problema tiene ella? No me imagino que pueda tener ninguno...

-Por supuesto que tiene problemas, ¡como todos! ¿Sabes cuál es el peor de todos? ¿El más terrible y espantoso?...¡Con tanto aire la pobre siempre se constipa!

-¿Y cómo lo remedia?

- Verás, todavía no ha encontrado a nadie que le de una solución. Esta tarde tenemos una reunión de vecinos para pensar cómo podemos ayudar a Torvindela, que ha pescado una gripe brutal.

Me despedí del señor Paguaras porque se había hecho tarde y tenía que volver a casa enseguida si no quería que mis padres me riñeran.

Durante toda la noche estuve pensando en mis nuevos vecinos y en la forma de ayudar a la señorita Torvindela. ¡Al final di con la solución!

A la mañana siguiente, me levanté muy temprano para poder hablar con el Señor Paguaras antes de ir a clase y explicarle mi idea. Todavía con legañas, corrí hasta el edificio del solar, pero al llegar... ¡glups!



**Los vecinos de la c/ Quiénsabe**

Cristina Zafra

Editorial Comanegra

Clasificación: I 808.899282 ZAF 2011

Código de barras: 0321874 BIPEJA-FC

# CATEGORÍA "FANTASÍA" EDAD 12 A 14 AÑOS

## Santiago y el Talismán de la luz

Imagina que vas de campamento con tu mejor amiga y lo que parece ser un viaje aburrido y sin sentido termina siendo una emocionante aventura donde tendrás que enfrentarte a tus peores miedos para terminar con una maldición y salvar a tus amigos.

Esto fue lo que le pasó a Santiago en esta fantástica historia, un niño como cualquier otro al que le encantan las galletas de chocolate, quien es arrastrado por Diana, su mejor amiga, a una excursión en un campamento, y junto a un conejo blanco de orejas negras encuentra un envoltorio de papel atado con un lazo rojo, con una vela dorada y un pergamino en su interior, con la leyenda: «...aquel que encuentre esta vela mágica, recibirá la mejor de las recompensas...siempre y cuando venza las pruebas de la "Maldición de la oscuridad".»

A partir de ahí, Santiago debe aventurarse al interior de una gruta oscura para encontrar el Talismán de la luz y tiene que «atravesarla iluminado sólo por el resplandor de la vela que no debía apagarse una vez que se encendiera, pues en ese instante se pondría en marcha la "Maldición de la oscuridad", y si el fuego se apagaba por cualquier motivo, tanto Santiago como sus compañeros quedarían atrapados en la oscuridad de la gruta para siempre.»

En su camino por la búsqueda del Talismán de la luz se encontrará con la Duda, la Inconstancia, el reino de la Flojera, el Vacío, el Resplandor, y la Fantasía, pero ante todo, no debe olvidar lo que venía escrito en el pergamino: "las recomendaciones para el héroe en la gruta: cuida el fuego. Escucha tu corazón. No pierdas de vista tu objetivo. No confundas las señales. Cuídate del vacío y del resplandor que ciega".

Sumido en la oscuridad y a punto de rendirse, encuentra el Talismán donde menos lo esperaba, "había valido la pena todo el miedo y el cansancio que sintió", por fin podría disfrutar de un banquete de bombones asados a la luz de la luna y comprendió que las recompensas sólo se consiguen cuando se llega al final de las metas a pesar de los obstáculos y el temor.

*Esta es sólo una breve sinópsis del cuento completo, te invitamos a leer la obra completa en el piso 1 de la Biblioteca Pública del Estado de Jalisco "Juan José Arreola".*



**Santiago y el Talismán de la luz**

Rosana Curiel Defossé

Editorial Porrúa

Clasificación: I M863.5 CUR 2006

Código de barras: 0027445 BIPEJA-FC

