

Cartillas Encarrétate con la lectura

MAURICIO OBREGÓN

Navegante de mar y cielo



COLCIENCIAS
COLOMBIA

Ondas



Un programa COLCIENCIAS

CATEGORÍA C

Encarrétate con la Lectura es una colección de cartillas dirigida a niñas, niños y jóvenes de educación básica y media para acompañar el proceso de lectura de los libros de la Serie Juvenil de Colciencias. Cada libro de la Serie va acompañado de tres cartillas que corresponden a las siguientes categorías:

- A, grados 4° a 6° de Educación Básica
- B, grados 7° a 9° de Educación Básica
- C, grados 10° y 11° de Educación Media

Cartillas Encarrétate con la Lectura

MARIA DEL ROSARIO GUERRA DE MESA

Directora General

ZULLY DAVID HOYOS

Subdirectora de Programas Estratégicos

TANIA ARBOLEDA CASTRILLÓN

Jefe de la División de Ciencia, Cultura y Comunicación

MARIA ELENA MANJARRÉS DE MENDOZA

Coordinadora Nacional del Programa Ondas

LINA MARIA VALENCIA RODRÍGUEZ

Coordinadora de Comunicación del Programa Ondas

LUZ STELLA URICOECHEA MORALES

ANA LUCÍA MARTÍNEZ FERLEY

ESPERANZA CHÍA GÓMEZ

Elaboración de contenidos

MAURICIO LONDOÑO PAREDES

Corrector de Estilo

JUAN CARLOS LARA BONILLA

Diseño y Diagramación

Impreso por:
Grafivisión Editores Ltda.

Primera edición: Marzo de 2005

ISBN 958-8130-86-7 Mauricio Obregón. Navegante de mar y cielo. Categoría C
ISBN 958-8130-58-1 Obra Completa Cartillas Encarrétate con la Lectura

© Derechos reservados:
Instituto Colombiano para el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología
"Francisco José de Caldas", Colciencias

Hecho en Colombia

Para leer...

Aquí encuentras un menú de trece historias.

Organiza un grupo de cuatro soñadores y en el espacio de la lectura imagina ser otro. Diviértete con los cuentos, las biografías, las crónicas, los álbumes familiares y los descubrimientos.

En cada libro encuentras la historia de algunos investigadores y científicos que aportaron al desarrollo del país.

Con tu equipo de lectores escoge uno de los trece libros.

Sigue paso a paso la guía de lectura, así aprenderás a crear otros textos.

Cada libro trae una cartilla con una tarea distinta.

Podrás crear un museo, ser un detective, un reportero, o un investigador social...

Establece relaciones durante la lectura del libro. Encuentra puntos comunes entre la vida de los personajes, la gente de tu región y la tuya propia.

Al finalizar el ejercicio de la cartilla y para entrar al Concurso Nacional debes inventar una historieta.

Para jugar...

iPilas!

- Aquí hay una guía de lectura...
- Llénala toda...
- Cada respuesta es una clave, sigue las pistas...
- Presenta un súper trabajo final...
- Seis juegos guiarán la lectura sobre Mauricio Obregón.

Bogotá, junio de 2004

Queridos niños, niñas y jóvenes lectores:

Tengo once años y el nombre de un hombre que sobrevivió a las aguas del diluvio. ¿Ya saben cómo me llamo?

Quiero contarles que cuando tenía cinco años, dos hechos marcaron el comienzo de mi vida: la muerte de mi abuelo y el eclipse más bello que se puedan imaginar.

Todavía recuerdo que cuando el sol fue cubierto por unos minutos, la tierra se fue oscureciendo y en esos minutos eternos, acompañado de mi padre, a la orilla de la playa, le entregué al mar las cenizas de mi abuelo. Esa fue su voluntad y yo, se lo había prometido.

Murió a los 77 años. Había nacido de la unión de una mujer española y un colombiano costeño de la familia Obregón. Si haces bien la cuenta, yo nací cuando él contaba con setenta y dos años, edad perfecta para ser un abuelo perfecto, libre de temores y de las responsabilidades de las que tanto hablan mis padres.

Quisiera contarles todo lo que sé de su vida, pero en una carta, es imposible. Por este motivo pongo en sus manos las aventuras del abuelo más loco del mundo, léelas y verás que aprenderás lo mismo, o más de todo lo que aprendí de él.

Chao,

Noé Obregón

La lectura sobre el libro "Navegante de mar y cielo", te va a guiar en la ruta de seis juegos que te harán recrear los distintos viajes de Obregón.

Mauricio Obregón como navegante que fue, interpretó y descifró numerosos enigmas. Cada juego es una estación para iniciar el siguiente y tiene pistas para resolver otros.

Debes estar muy atento a los datos de la lectura.

ESTACIÓN 1

Rayuela... Golosa...

Vamos a jugar Rayuela, para eso necesitas un dado y haber leído el Libro de Mauricio Obregón. Cada miembro del grupo es un jugador, quien responda la mayor cantidad de preguntas es el ganador.

Inicia el juego quien saque el mayor número. Los turnos serán dados según el orden numérico de mayor a menor.

Cada espacio de la Rayuela tiene una pregunta, cada jugador debe escribir la respuesta. Si la respuesta no es correcta el turno pasará al siguiente jugador.

Cuando el juego llegue al cuadro número seis (6), la oportunidad de jugar el cuadro siete la tendrá quien saque en el dado el número menor y continuará al cielo quien siga en número ascendente. ¡SUERTE!

Cada respuesta correcta suma dos puntos.

La respuesta del cuadro 7 suma tres puntos.

La respuesta del cielo suma 4 puntos.

JUGADOR 1 _____ PUNTOS

JUGADOR 2 _____ PUNTOS

JUGADOR 3 _____ PUNTOS

JUGADOR 4 _____ PUNTOS





CIELO

6

Explica por qué Mauricio Obregón aplicó la historia experimental.

7

¿Cómo se ve desde la Luna la tierra?

5

¿Qué es la claustrofobia?

3

Nombre del primer hombre que pisó la Luna

4

Cuando las cenizas de Mauricio Obregón fueron lanzadas al mar hubo un

2

Fecha exacta en la que llegó el Hombre a la Luna

1

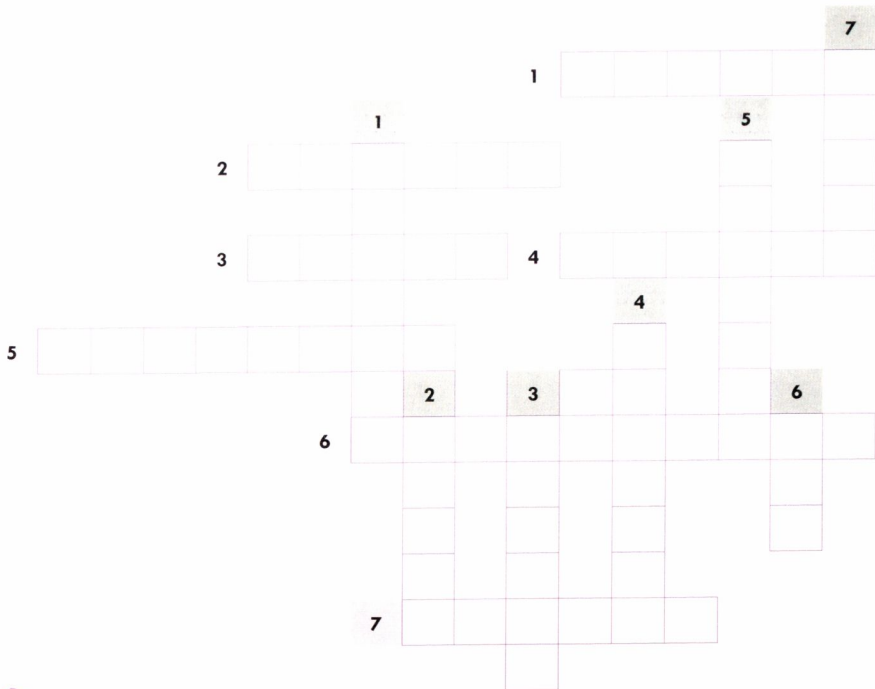
Nombre del internado donde estudiaron los primos de Obregón

HORIZONTALES

1. Sus cantos melodiosos enloquecen a los navegantes.
2. Especie apreciada por los europeos del siglo XIV (ver página 57).
3. Héroe mitológico que rescata el vellocino de oro.
4. Apellido del asistente para la cátedra de historia de los descubrimientos de Obregón.
5. La vida de Obregón fue toda una...
6. Navegante portugués que descubre los mares del Sur.
7. Viaje largo llena de aventuras.

VERTICALES

1. Inv. Apellido del compañero y amigo de Obregón
2. Nombre del dios griego y romano de la medicina.
3. Compañero del astronauta que aparece en la casilla (3) de la Rayuela.
4. Desaparición total o parcial de un astro por interposición de otro cuerpo celeste. Casilla (4) de la Rayuela.
5. Famoso pintor colombiano.
6. Inv. Primer navegante - Nombre del nieto de Obregón
7. Personaje mitológico griego que tenía cien ojos.





Obregón el aventurero quiere que tú seas parte de su grupo de amigos. Hay una condición: que descifres el mensaje escrito en su código secreto. Si respondes estas preguntas podrás hacerlo.

Escribe debajo de los recuadros cada letra de las palabras.

1. Nombre de la esposa de MAURICIO OBREGÓN



2. Nombre del protagonista de esta historia



3. Mercurio es el planeta más



4. Clima predominante en Ginebra (ver página 39 y 40). Es también un exquisito refresco para los días calurosos.



Descifra el mensaje oculto



ESTACIÓN 4

Recorta los círculos y pégalos frente a la flecha que tiene los datos correspondientes. Busca ayuda en las páginas del libro.

1969

1961

1947

1940

1998

1969

Siglo
XIII

1715

1783

1519

1965

1972

Siglo
XVI

1943

1951

1969

1961

1950

1930

1921



Datos para encontrar las fechas

Viajes de Colón
y Magallanes.

Este año se botan las
cenizas de Mauricio
Obregón al mar
Caribe.

En este año nace
Mauricio Obregón.

En esta fecha
Obregón llega al
internado Stone Hurst
College.

Obregón finaliza los
estudios de Ingeniería
Aeronáutica.

En esta fecha los
hermanos Mongolfiere
hacen un vuelo
experimental en un
globo de lino y papel.

Este año Obregón
trabaja como capitán
de vuelo de prueba en
Grumman Air Craft

Obregón escribe
el primer Manual de
Reglamentos Aéreos

Datos para encontrar las fechas

Este año conoce a Cristina Martínez de Irujo.

En esta fecha se casan Mauricio y Cristina.

En este año Obregón obtiene el récord mundial en velocidad en aviones livianos.

Obregón propone la construcción del canal interoceánico en el Chocó.

Obregón conoce a Samuel Elliot Morison, navegante Norteamericano.

Magallanes inicia su recorrido por las Indias Occidentales.

Yuri Gagarin hace el primer viaje espacial, a la biosfera terrestre.

Este año fue elegido Obregón como presidente de la Federación Aeronáutica Internacional.

Ocurre el alunizaje de Apolo 11.

Ocurre el naufragio de la flota española en Cañaverale.

El hombre pisa por primera vez la Luna.





Ahora completa el alfabeto

¡Inventa el símbolo de las letras que faltan!

a		j		r	
b		k		s	
c		l		t	
d		m		u	
e		n		v	
f		ñ		w	
g		o		x	
h		p		y	
i		q		z	

ESTACIÓN 5

Sopa de letras

En esta sopa de letras encuentras 20 palabras que aparecen en el libro.

Están relacionadas con nombres de dioses de la mitología, nombres de islas, mares y personajes de la historia de MAURICIO OBREGÓN.

L	E	S	T	R	I	G	O	N	E	S	D	Y	J	L
O	M	H	O	E	W	S	O	R	I	S	O	S	T	E
W	F	E	O	R	F	E	O	F	R	E	J	A	S	A
C	I	E	N	V	E	N	I	D	M	E	E	E	Z	D
M	A	D	R	O	N	I	T	A	A	N	D	R	E	H
A	B	I	A	D	O	S	V	E	G	C	A	O	F	Q
C	A	R	I	B	D	I	S	L	A	H	C	B	I	U
A	N	O	L	O	C	F	A	L	L	A	G	U	R	O
O	C	L	I	K	G	S	E	O	L	N	F	L	O	I
P	A	L	O	Z	H	U	D	R	A	F	A	E	L	C
K	L	E	I	N	I	R	B	O	N	T	G	E	R	U
U	I	T	S	A	M	U	E	L	E	L	I	O	T	P
C	P	O	I	Y	A	E	A	E	S	R	I	C	M	S
E	S	L	O	Z	R	I	N	T	O	D	N	R	A	E
N	C	M	I	X	I	U	P	A	L	E	I	Z	N	V

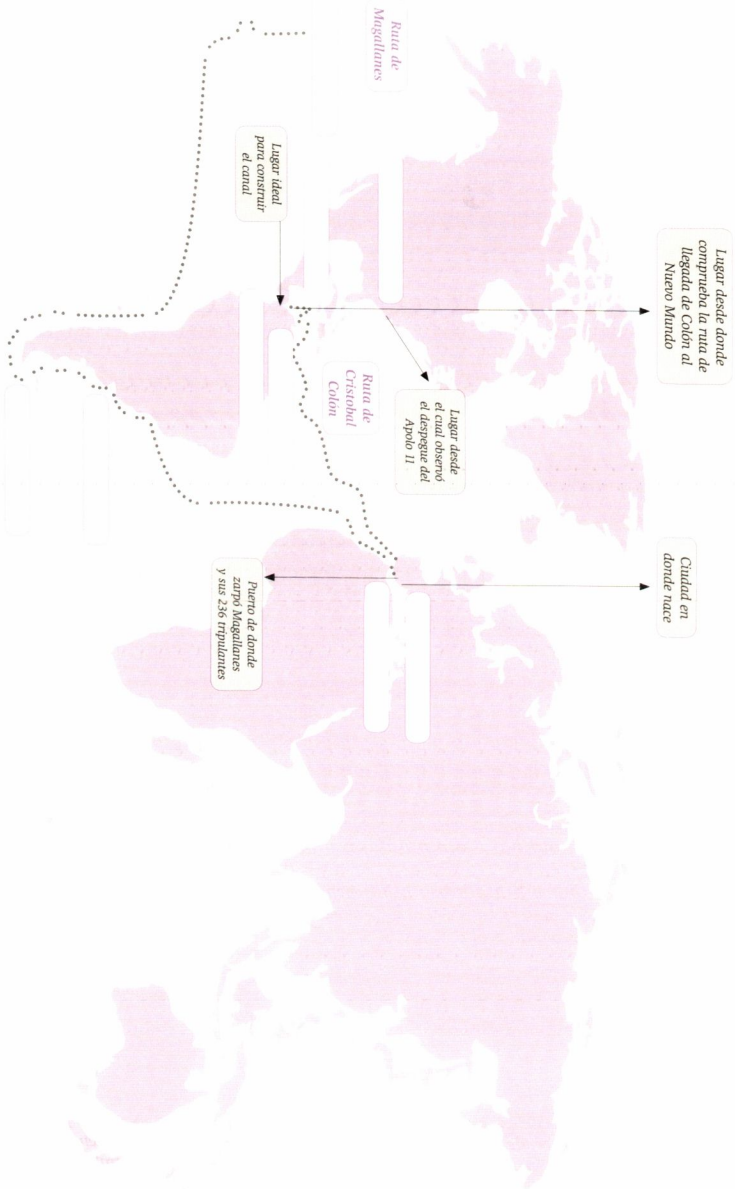
Escribe las palabras encontradas y una frase que exprese el hecho, situación o acontecimiento con el cual se relaciona.

Palabra	Frase
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	



ESTACIÓN 6

¡Ubica en el mapa los datos que pueden completar la información!



Aventuras de Mauricio Obregón

¿Quieres ganar? ¡Lee con atención!

Es hora de hacer una historietita para el Concurso Nacional



¡Entérate!

La historietita es el producto final del proceso de lectura grupal. De su presentación depende el avance a la gran final del concurso.

¿Qué es una historietita?

Un relato que se cuenta con dibujos, o si quieres... una sucesión de dibujos que reunidos relatan una historia, ayudándose de algunas palabras.

Los dibujos y las palabras no son el único lenguaje, están también las viñetas, las tiras, los bocadillos, rótulos y las onomatopeyas.

Hergé, es el autor del famoso Tintín, ¿lo conoces? Pues bien... Un señor llamado Philip Godin decidió seguirlo y desentrañar el misterio de su historietita y escribió cómo nace un cómic, espiando a Hergé.

Hergé da diez pasos en su trabajo, escucha su voz y recomendaciones.

Diez pasos

1 IDEA DE PARTIDA. Es un tema que puede ser simple; a lo largo de la historia las situaciones se vuelvan apasionantes, misteriosas y sorprendentes, todo depende de tí.

¿De dónde salen las ideas? De tu vida, de la vida de otros; de las lecturas, de los acontecimientos actuales o pasados.

- **Hergé:** "Para mí, crear una historietita es ante todo contar una historia. Entonces, como en cualquier historia, se necesita, para empezar, un hilo conductor... que permita que el lector e incluso el autor se oriente".

2 LOS PROTAGONISTAS. Son los personajes más importantes de la historia, ellos viven las situaciones, solucionan los problemas, luchan por conseguir sus ideales.

- **Hergé:** Quiero a mis personajes, creo en ellos, existen para mí. Yo reaccionaría como ellos si me encontrara en las situaciones en las que los he puesto.

3 LOS APUNTES: Es importante tomar nota de los detalles. Se puede hacer una lista de anécdotas del grupo durante el trabajo, nombres, ideas, espacios, objetos...

- **Hergé:** ¡Con los apuntes se puede saber de dónde se parte y a dónde se quiere llegar, incluso si el camino que se va a seguir da numerosos rodeos y zigzaguen mucho, o cuando el punto de llegada no corresponde siempre al objetivo que uno se había fijado!

4 EL DESGLOSE GRÁFICO. En la historietita el autor es guionista y realizador de la película. Es libre como una liebre. El resumen o sinopsis es el único límite a su fantasía. No te preocupes si dibujas y vuelves a dibujar, si tachas, cortas, gritas y vuelves a poner... de eso se trata.

- **Hergé:** Para mí, siempre texto y dibujo nacen simultáneamente, completándose y explicándose mutuamente. Sólo poco a poco, en el decurso mismo del relato, la historia irá desarrollándose, fortaleciéndose. Enriqueciéndose con nuevos personajes, situaciones cómicas (gags) y episodios inesperados. Y aquí es donde interviene el desglose gráfico. Hacen falta a veces decenas de borradores antes de llegar al desglose definitivo.

5 LA DOCUMENTACIÓN. Cada miembro del equipo hace una investigación en los cajones de los archivadores, en la biblioteca, en las revistas. Debe juntar la documentación necesaria (panorámicas de aeropuertos, interior de las cabinas de cohetes, fotos de la luna, figuritas para álbumes, libretas de apuntes, diarios, reportajes periodísticos...) para tener suficiente información, también observar objetos existentes, para crear otros.

- **Hergé:** Lo que es importante para que yo pueda crear mis historias es que parezcan reales. Se puede hacer de otra manera, dejar volar la imaginación, pero yo, primero, necesito poder creérmelo. Mi realismo me resulta absolutamente imprescindible para trabajar.

6 LOS BOCETOS Y LOS CROQUIS. ¡Nada de nervios! ¡Comienza a dibujar! Recuerda que dibujar, en primer lugar, es expresar algo. Más que pintar personajes se trata de sentir lo que experimentan y de traducir sus reacciones a través del dibujo.

- **Hergé:** En esta fase es cuando utilizo toda mi energía. Dibujo con furia, con rabia, borro, tacho, echo pestes, me enmiendo, me ensaño, maldigo, esbozo otra postura. Incluso a veces sucede que de tanto borrar agujereo el papel, estoy tratando de dar a la expresión o al movimiento de los personajes, la máxima intensidad.

7 LA PUESTA EN LIMPIO: para escoger el trabajo final un buen consejo es calcar el patrón de las imágenes, darles movimiento y seleccionar la mejor.

- **Hergé:** Entre estos trazos que se enmarañan, se superponen, se duplican, se cruzan y se solapan. Escogeré el mejor, el que me parezca más ágil y más expresivo, el más claro, el más sencillo y aquel que exprese el máximo movimiento. Esta forma de proceder calcando también me permite encuadrar mis dibujos con mayor precisión, acercando o alejando dos personajes.

8 EL EQUIPO DE TRABAJO: En esta parte del trabajo, los aportes de cada integrante son importantes pero deben tener en común la manera de dibujar.

- **Hergé:** Algunos de mis colaboradores darán forma y precisión a los paisajes, arquitecturas o vehículos que por el momento no están más que indicados. Hay que cuidar de no lastrar el dibujo, sobrecargándolo con detalles superfluos. La máxima sencillez y también la máxima fidelidad al estilo general, pues es necesario que toda la lámina - personajes, aparatos, elementos del decorado - parezcan ser fruto de la misma mano.

9 EL TÍTULO Y LA PORTADA. El título será breve. Todos deben proponer y dejar el más sugerente, elocuente...el mejor.

- **Hergé:** Empecé por unos títulos en los que siempre saltó el nombre del personaje, después me oriente hacia unos títulos que sonaban más a novela, más sonoros y más evocadores a la vez.

10 EL ROTULADO. Escribir también es dibujar. Aquí van las onomatopeyas. El sonido dibujado adquiere mayor realismo con el grafismo de las letras o con la forma de los bocadillos.

Glosario

Viñeta: recuadro en el que se presenta un dibujo.






Tiras: conjunto de las viñetas que cuentan una historia.

Página: se conforma por varias tiras de viñetas.

Rótulos: son los textos que van dentro de los bocadillos. Se escriben a mano, en letras mayúsculas y dejando espacios en blanco.

Onomatopeyas: son efectos sonoros que se ubican fuera de los bocadillos.

Bocadillos: son globos de diferentes formas que responden a **significados diferentes así:**

- Normales: se ubican al lado de la persona que habla 
- Cruzados: entrecruzan el rabillo e indican a quien habla. 
- Burbuja: expresan pensamientos. 
- Punteados: indican que alguien habla en voz baja. 
- Bocadillo off: se utilizan cuando el que habla esta fuera de la viñeta.
- Eléctricos: formados por líneas quebradas se utilizan cuando se da una noticia por la radio o cuando habla un robot. 

IMPORTANTE PARA CONCURSAR...

- La historieta debe responder a la temática tratada en el libro, desarrollada a través del reportaje y a las relaciones que hayas establecido entre tu vida, el personaje de tu comunidad y el personaje del libro.
- Los personajes de la historieta serán Mauricio Obregón, un estudiante, un personaje representativo de la región y otros que serán tu aporte desde la experiencia del trabajo elaborado en la guía.
- Esta historieta se debe presentar en cinco (5) octavos de cartulina y no tener más de veinte (20) viñetas.

conoces todos los secretos,
ahora manos a la obra!

¿Cómo nos fue? ¿Cómo nos sentimos? ¿Quién nos apoyó?

Grupo participante:Categoría a (cuarto, quinto
y sexto grado) Categoría b (séptimo, octavo,
novenno grado) Categoría c (décimo
y undécimo grado) entre 8 y 10 años entre 11 y 13 años entre 14 y 16 años **Departamento:**Municipio: _____

_____Nombre de la institución: _____
_____Institución oficial Privada **1. ¿El juego Armemos el rompecabezas
les despertó curiosidad para leer
algún libro de la colección Serie
Juvenil de Colciencias?**Sí No **2. El juego Armemos el rompecabezas fue:**a. Divertido Sí No b. Fácil Sí No c. Creativo Sí No d. Encarretador Sí No e. Claro Sí No **3. ¿Cuál libro escogieron para leer?****4. ¿Por qué lo escogieron?**a. Por conocer más sobre el personaje b. Por la extensión c. Por las ilustraciones del libro d. Por el autor e. Por el título **5. La lectura del libro sería mejor
hacerla:**a. Individual b. Grupal **Departamento:**Municipio: _____
_____Nombre de la institución: _____

_____Institución oficial Privada **1. ¿El juego Armemos el rompecabezas
le hizo aportes a su práctica pedagógica?**Sí No **2. El juego Armemos el rompecabezas fue:**a. Divertido Sí No b. Fácil Sí No c. Creativo Sí No d. Encarretador Sí No e. Claro Sí No **3. ¿Cuál libro acompañó en la lectura?****4. ¿Implementaría estas guías de
lectura en sus clases?**Sí No **5. La mayor ventaja que ofrecen las
guías como estrategia de lectura es:**a. Facilitar la lectura en grupo b. Garantizar la lectura de los libros c. Permitir relaciones entre las
historias contadas y las experiencias o
conocimientos previos del lector d. Promover la investigación e. Propiciar la producción creativa **6. ¿Fue un acierto hacer la lectura del
libro en grupo?**Sí No 

6. El desarrollo de las guías nos sirvió para:

- a. Registrar información importante del libro
- b. Relacionar nuestra experiencias con otras historias de vida
- c. Leer de otra manera los libros
- d. Escribir historias paralelas
- e. Crear nuevas cosas (objetos, escritos, aparatos, etc...)

7. La elaboración de las guías sería mejor:

- a. Individual b. Grupal

NOTA: Recorta las hojas de la evaluación, entrégaslas al rector de la institución.

8. Durante el proceso de lectura:

- a. Relacionamos conocimientos y experiencias personales con conocimientos y experiencias el personaje
- b. Relacionamos imágenes con lo que cuenta el libro
- c. Obtuvimos información específica sobre los personajes y temas
- d. Comprobamos que algunas cosas que imaginamos ocurrieron en el relato
- e. Hicimos preguntas sobre los diferentes temas y los resolvimos

9. Para el Concurso de Lectura nos apoyaron:

- a. La institución Sí No
- b. Los maestros Sí No
- c. Los padres Sí No
- d. La comunidad Sí No
- e. Los compañeros Sí No

10. ¿Para qué les sirvió el Concurso de Lectura?

- a. Adquirimos nuevos conocimientos
- b. Conocimos algunos científicos de nuestro país
- c. Aprendimos a trabajar en grupo
- d. Conocimos más nuestra región
- e. Aprendimos distintas maneras de leer

7. La elaboración de las guías sería mejor:

- a. Individual b. Grupal

8. Durante el desarrollo del concurso su participación fue:

- a. De acompañante permanente en el proceso de lectura
- b. De generador de ideas para el trabajo de los estudiantes
- c. De facilitador en la búsqueda de datos
- d. De evaluador permanente dentro del proceso
- e. De enlace con la comunidad (autoridades, lugares, personas...)

9. El concurso sirvió para:

- a. Adquirir nuevos conocimientos
- b. Conocer algunos científicos de nuestro país
- c. Fortalecer la propuesta y los grupos de ONDAS
- d. Conocer más la región
- e. Aplicar diferentes maneras de leer

10. ¿Por qué se vinculó al concurso?

- a. Porque soy maestro ONDAS
- b. Porque mis estudiantes me invitaron
- c. Para conocer la propuesta de lectura
- d. Porque me gusta apoyar estas actividades
- e. Porque me gusta leer

NOTA: Recorta las hojas de la evaluación, entrégaslas al rector de la institución.



Transversal 9A bis N° 132-28

Bogotá D.C. - Colombia

Teléfono: (57-1) 625 8480

Fax: (57-1) 625 1788

contacto@colciencias.gov.co

www.colciencias.gov.co



COLCIENCIAS
C O L O M B I A

Ondas



Un programa COLCIENCIAS

ISBN 958-8130-86-7



9 789588 130866