

Superhéroes energéticos



Ckapin



Waiwén



Darwin





Características

- **Nombre:** Felicia Puca Solar
- **Alias:** Ckapin
- **Colores:** Cálidos

Poderes

- Genera calor.
- Genera luz.
- Puede hacerse muy grande como muy pequeña.
- Puede generar electricidad (a través de sus poderosos guantes fotovoltaicos).
- Puede volver bebestible el agua salobre del mar.

Desventajas

- Sus poderes solo funcionan durante al día (a menos que ocupe un traje acumulador de energía).
- Si se pone triste, tiende a nublarse, perdiendo su energía.

Historia

“Tiempo atrás, cuenta la leyenda atacameña, cuando los abuelos indígenas eran más fuertes, un castigo divino cayó sobre tres pueblos. En un momento que nadie sabe precisar, estas aldeas se desvanecieron para los ojos humanos.

Uno de los pueblos se extravió para siempre en la meseta de la cordillera. El segundo pueblo se ocultó y ciertos días del año aparece, en lo alto del cerro Quimal. Es entonces cuando pueden verse, envueltas por una luz de fuego, las grandes construcciones pétreas que forjaron la aldea, sus árboles, sus terrazas de cultivo, sus antiguos habitantes. Este pueblo queda así a la vista por largo tiempo, hasta que algún curioso intenta subir a tocarlo. En ese instante, vuelve a desaparecer.”

Extrañamente, la tercera aldea sobrevive... es Toconao —que en lengua atacameña o kunza significa “rincón perdido”— ahí es donde Ckapin (Sol) recibe la solicitud de ayuda de la Madre Tierra. Ckapin es la guardiana del Sol.

Energía solar

- La energía solar es la que proviene de la radiación emitida por el Sol que llega a la Tierra. Parte de esta energía puede ser convertida en calor o electricidad.
- El Sol es una de las miles de millones de estrellas que existen en el Universo, pero dentro del Sistema Solar es el astro principal. Su luz y calor hacen posible la existencia de vida en nuestro planeta y su constante energía es aprovechable como fuente calórica y para generar electricidad.



Características

- **Nombre:** Elio Pilmayken Waiwenad
- **Alias:** Waiwén
- **Colores:** Mezcla de fríos y cálidos

Poderes

- Puede convocar y pedir apoyo tanto a los vientos locales, regionales y planetarios (¡los más poderosos!).
- Si mueve sus orejas, produce electricidad.
- Puede desplazar nubes de un lugar a otro.
- Puede volar.

Desventajas

- Cuando convoca a los vientos (especialmente a los más poderosos) y no está muy concentrado, a veces no puede controlarlos.
- Cuando se concentra —para poder controlar mejor el viento— produce un “zumbido” que puede ser molesto.

Historia

“Cuando hicieron el mundo, FÜTA-CHACHAI y ÑUKE-PAPAI todo lo hicieron con sus manos. Dejaron cada cosa en su lugar y en cada cosa dejaron un ngen. Ngen era un cuidador del dios...”

Así aparecieron los cuidadores dueños del cerro (ngen-winkul)...

Del agua (ngen-ko)...

Del bosque nativo (ngen-mawida)... De la piedra (ngen-kurra)...

Del fuego (ngen-kütral)...

De la tierra (ngen-mapu), y... Del viento (ngen-kürrëf) Luego, hicieron al hombre y lo pusieron abajo; hicieron a la mujer y la pusieron abajo...

FÜTA-CHACHAI y ÑUKE-PAPAI han puesto un ngen en cada cosa para que esa cosa no termine. Sin ngen, el agua se secaría, el viento no saldría, el bosque se secaría, el fuego se apagaría, el cerro se bajaría, la tierra se emparejaría, la piedra se partiría. Y así, la tierra desaparecería. El ngen anima a estas cosas, da vida a cada cosa. Esa vida lo hace seguir viviendo para siempre”

Los Mapuche cuentan que hay cuatro vientos principales, que emergen desde los cuatro lugares de la tierra (puntos cardinales). Surge así:

- Pikún -kürüf, viento norte destructivo que trae fuertes tormentas.
- Puelche, viento este relativamente malo.
- Lafkén-kürüf, viento oeste relativamente bueno.
- Waiwén, viento sur favorable.

Elio desciende de un sabio y muy querido Machi, vive en un lof junto con su familia. Conoce el idioma de la Madre Tierra (legado de su ancestro). Por eso decide acudir al llamado de ayuda de Madre Tierra.

Energía eólica

- El viento, siempre presente en el planeta, cumple su misión de distribuir el agua y la temperatura en mares y tierras, y una de sus grandes cualidades es su energía.
- Los vientos son movimientos del aire que se desplazan en paralelo al suelo o en forma horizontal. Las corrientes de aire son aquellas donde el desplazamiento es vertical.



Características

- **Nombre:** Darwin
- **Alias:** Darwin
- **Colores:** Mezcla de fríos y cálidos

Poderes

- Conoce y maneja al agua y sus ciclos.
- Puede adaptar su forma, hacerse líquida y fluir por casi cualquier parte.
- Puede interactuar con el agua presente en cada ser vivo.

Desventajas

- Es muy sensible a la contaminación.
- El calor en exceso la evapora y la lleva lejos.

Historia

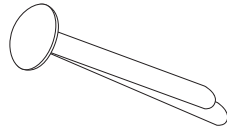
Darwin la rana, vivía feliz en la reserva biológica Huilo Huilo junto a su familia. Un día, Madre Tierra procuró de su ayuda para contactar a niños poderosos que la ayudaran a combatir a la contaminación y al calentamiento global. Y así, Darwin viaja al norte para buscar a Ckapi para luego ir por Waiwén...

El agua

- El agua ha sido utilizada desde tiempos inmemoriales para quehaceres personales y domésticos, como el riego y el baño, pero quizás lo más novedoso en la historia del mundo sea el uso de su energía.
- A lo largo de la evolución de la Tierra, el vapor de agua emanado desde su interior se fue condensando y precipitando, lo que dio origen a los océanos. El agua que existe ha demorado millones de años en formar los ríos, lagos y mares actuales. Su distribución en el planeta se debe a los procesos del ciclo del agua.

Instrucciones de armado

1. Pegar sobre una cartulina gruesa o cartón las páginas con las partes delantera de los personajes (A1, A2, B1, B2, C1 y C2)
2. Recortar por el contorno de cada una de las partes delantera.
3. Recortar por el contorno de cada una de las partes traseras (páginas D1, D2, E1, E2, F1 y F2) y pegarlas por detrás de cada parte delantera según corresponda.
4. Hacer una perforación en cada círculo negro.
5. Unir las partes utilizando broches mariposa (broches con patas).



6. Recortar las partes delanteras y traseras de las capas de Waiwén y Darwin (B3, E3, C3 y F3)
7. Pegar las dos partes entre sí y luego pegarlas en los hombros de la marioneta correspondiente.



