

## DESCRIPCIÓN:

“En la punta de la lengua” es una serie de animación para niños que muestra las aventuras de tres hermanos – Manuel, Jacinta y Pascual - y su abuelo Eustaquio, quién de un momento a otro olvida alguna de las palabras que necesita para la letra de una nueva canción. Con la ayuda de Aurelio, el ratón de la biblioteca, y el libro mágico, realizarán entretenidos y sorprendentes viajes para aprender y encontrar la palabra perdida del abuelo.

En este capítulo Manuel, Jacinta y Pascual descubren el significado de las palabras “descifrar” y “adivinar”.

## ENLACES:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Geoglifo>

<http://www.clinamen.cl/Norte grande/Arte-Rupestre.htm>

<http://www.elhuevodechocolate.com/adivina1.html>

## ANEXOS:

1. Personajes del programa
2. Palabras de vocabulario
3. Adivinanzas para descifrar
4. Código para jugar a descifrar palabras
5. Letra de la canción “Descifrar”

---

---

---

---

Mientras ven el programa:

## RELACIÓN ENTRE EL PROGRAMA Y BCEP

ÁMBITO: COMUNICACIÓN  
NÚCLEO: LENGUAJE VERBAL  
APRENDIZAJES ESPERADOS:

Expresarse en forma oral en conversaciones, narraciones, anécdotas, chistes, juegos colectivos y otros, incrementando su vocabulario y utilizando estructuras oracionales que enriquezcan sus competencias comunicativas, N°3 (Lenguaje oral).

ÁMBITO: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL  
NÚCLEO: CONVIVENCIA  
APRENDIZAJES ESPERADOS:

Organizarse grupalmente en torno a un propósito común, desempeñando diferentes roles en juegos y actividades colectivas y construyendo en forma cooperativa normas para el funcionamiento del grupo, N° 2 (Participación y Colaboración).

## VOCABULARIO

Para una mejor comprensión del programa es recomendable comentar previamente los siguientes conceptos: geoglifos, códigos, secreto, misterio, descifrar, adivinar.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

A través de este capítulo niños y niñas conocerán dos nuevas palabras: “descifrar” y “adivinar”. Junto al abuelo Eustaquio, el ratón Aurelio y Manuel, Jacinta y Pascual, podrán descubrir los significados de estas palabras y aprender a usarlas en diversos contextos, de manera entretenida y simple.

### Antes de ver el programa:

1. Antes de ver el programa, organice a los niños en círculo y presente a los personajes de la serie, pegue las imágenes adjuntas en el anexo n°1 en la pizarra o pared, luego diga las características de cada uno y de la oportunidad a los niños(as) que descubran de quien se trata.
2. Una vez presentado los personajes, presénteles un diccionario, comentando en torno a él: ¿qué será esto?, ¿alguien sabe cómo se llama y para qué sirve?, ¿cómo se utiliza? Explíqueles que en el programa los niños viajan con la ayuda del diccionario, y pídeles que pongan especial atención al momento en el que aparece en el capítulo, para poder compartir juntos en torno a esto una vez terminado el visionado.

Es recomendable que, para una mejor comprensión de los contenidos del programa audiovisual, se realice el visionado sin interrupciones ni detenciones del mismo.

Después de ver el programa:

3. Invite a niños y niñas a **recordar el capítulo** realizando preguntas abiertas (destacadas con negrita). Utilice preguntas guías para apoyar solo si es necesario.

IDEA CLAVE	PREGUNTAS ABIERTAS Y GUÍAS
Al abuelo Eustaquio se le olvida una palabra que es para investigar mensajes secretos escritos en clave o en códigos y Manuel, Jacinta y Pascual le ofrecen su ayuda para encontrarla.	<b>¿Cómo comienza el capítulo?, ¿qué pasa después?</b> ¿Qué le ocurre al abuelo al comienzo del capítulo?, ¿qué significa la palabra que se le ha olvidado?, ¿qué le dicen los niños?
Para ayudarlos, Aurelio los invita a viajar con el libro mágico y juntos llegan a una casa en la que un investigador secreto les explica que no logra “descifrar”, una pista, para resolver el misterio. Luego llegan a una casa en la que hay una adivina: ella les explica que su arte es “adivinar”. Finalmente, llegan dentro de una pirámide llena de códigos y dibujos: la exploradora les explica que son geoglifos que hay que “descifrar”.	<b>¿Qué sucede después?, ¿cómo sigue el capítulo?</b> ¿A dónde llegan con el libro mágico?, ¿qué pasa allí?, ¿a dónde llegan después?, ¿qué descubren?
Al regresar a la biblioteca Aurelio los ayuda a pensar cuál de las dos palabras que aprendieron con el libro mágico es la que olvidó el abuelo: “descifrar” o “adivinar”. Juntos descubren que la palabra es “descifrar”: descubrir el significado mensajes escritos en clave o en códigos.	<b>¿Cómo termina el capítulo?</b> ¿Qué pasa cuando los niños regresan a la biblioteca?, ¿Qué hacen al volver donde el abuelo?

4. Invite a niños y niñas a compartir en torno al “libro mágico”, recordando lo comentado antes del visionado. ¿Qué creen que será el libro mágico? Cuénteles a los niños que dejarán el diccionario en algún lugar visible de la sala, para tenerlo presente día a día y poder recurrir a él cuando necesiten comprender el significado de una nueva palabra.
5. Motive a los niños a recordar la **palabra “descifrar”**, utilizando las imágenes del anexo 2: ¿en qué contextos o situaciones los niños descubrieron el uso de la palabra “descifrar”? Invite a los niños a describir las imágenes y lo ocurrido en esos momentos. Puede motivarlos a dramatizar las escenas, para hacerlo de forma más entretenida.
6. A continuación, entregue una definición precisa y amigable de la palabra: “descifrar es descubrir el significado de mensajes escritos de forma desconocida: en clave o códigos”. Entregue algunos ejemplos del uso de la palabra en distintos contextos, por ej: “los niños querían descifrar el significado de los geoglifos en las pirámides”, “una vez yo inventé un código para escribir secretos, y nadie más que yo podía descifrarlos”, etc. Invite a los niños a intentar usar la palabra con sus propios ejemplos, utilizando la palabra. Utilice sus ejemplos para evaluar el aprendizaje esperado n° 3 del núcleo de Lenguaje Verbal.
7. Para ampliar el aprendizaje a partir de la experiencia anterior, pregunte a niños y niñas si saben lo que es un geoglifo, explicando: Los **geoglifos** son figuras construidas en cerros con piedras de colores oscuros (de origen volcánico), a manera de mosaico, sobre un fondo más claro característico de los desiertos. Invite a los niños a investigar en familia en torno a los geoglifos del norte de Chile para compartir posteriormente.
8. Explique a niños y niñas que **descifrar** también puede significar “comprender algo difícil de entender”. Recuerde junto a ellos que al comienzo del capítulo Manuel, Jacinta y Pascual se encontraban jugando a las adivinanzas y allí también

debían descifrar la respuesta. En el anexo 3 encontrará algunas adivinanzas para que los niños jueguen a descifrar sus respuestas.

9. Invite a los niños a crear sus propias adivinanzas, utilizando estrategias como la escritura compartida, en que tanto adulto como niños van escribiendo juntos. Puede realizar esta actividad en pequeños grupos, de manera que luego puedan compartir sus adivinanzas y jugar a descifrar sus respuestas.
10. Presente a los niños un código para descifrar, como el que se adjunta en el anexo 4. Invítelos a jugar a descifrar palabras escritas en código y a inventar en grupos sus propios códigos para jugar.
11. Invite a los niños a recordar la canción del capítulo, volviendo al visionado en el momento en que cantan todos juntos. En el anexo 5 encontrará la letra de la canción. Transcriba la letra a una cartulina e invite a los niños a decorarla para recordarla y cantarla recordando la palabra aprendida y su significado.

## EDUCACIÓN EN MEDIOS:

La educación de medios tiene por objetivo despertar el sentido crítico y el visionado activo de los televidentes. Las actividades que se proponen a continuación formaran en niños y niñas las bases para desarrollar estas habilidades más complejas:

1. **Mensaje:** Invite a los niños a reflexionar y comentar qué valores están representados a través del mensaje que emite el programa, ¿qué aprendimos al ver este programa?, ¿qué sabemos ahora acerca de la palabra descifrar?, ¿qué desciframos juntos?, ¿qué otras cosas creen que podemos descifrar?
2. **Aprendizaje del lenguaje audiovisual:** ¿Qué recursos se utilizan en este programa para comunicar y expresar? Invite a los niños a pensar en los recursos y lenguajes presentes en el programa: ¿qué materiales se ocuparon para crear este programa?, ¿hay música en el programa?, ¿cómo era la música?, ¿para qué estará presente en el capítulo?, ¿qué nos transmite?, ¿cómo son los personajes?, ¿cómo crearán este programa? Invite a los niños a pensar en la tecnología que se utiliza, entre otros recursos. Utilice el anexo 5 para invitar a los niños a cantar la canción y reflexionar en torno a la presencia de la música en el programa y su utilidad. Invítelos a aprender la canción y a utilizar su melodía para ir creando canciones de otras palabras que pueden ir aprendiendo juntos.

Anexo 1: Personajes de la serie



Jacinta



Manuel



Eustaquio



Pascual



Aurelio

Anexo 2: Palabras de vocabulario





Anexo 3: Adivinanzas para descifrar

### ADIVINA ADIVINANZA

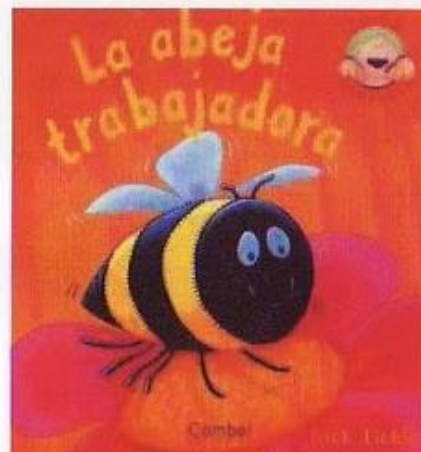


Soy madrugador  
y en letras de molde  
cuento lo que pasa  
a tú alrededor.

¿QUIÉN SOY?

### ADIVINA ADIVINANZA

Zumba que te zumbarás,  
van y vienen sin descanso,  
de flor en flor trajinando  
y nuestra vida endulzando.  
¿Quiénes son?





### ADIVINA ADIVINANZA

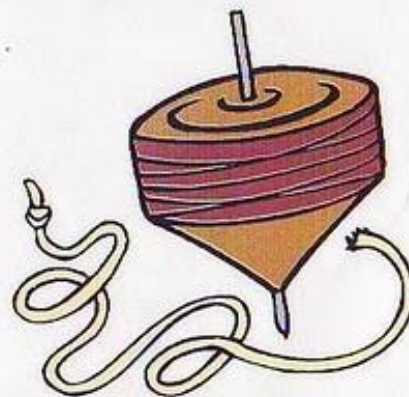


Tengo duro cascarón,  
pulpa blanca  
y líquido dulce en mi interior.  
¿Quién soy?






### ADIVINA ADIVINANZA

PARA BAILAR ME PONEN LA CAPA,  
PARA BAILAR ME LA HAN DE QUITAR,  
QUE CON CAPA BAILAR YA NO PUEDO  
Y SIN CAPA NO PUEDO BAILAR.

¿QUIÉN SOY?



Anexo 4: Código para jugar a descifrar palabras

	= A
	= E
	= I
	= M
	= S

Por ejemplo:



MESA

Núcleo:  
LENGUAJE VERBAL

Nivel:  
SEGUNDO CICLO

Duración:  
7MINUTOS

**P**  
Educación  
Parvularia

---

Anexo 5: Letra de la canción “Descifrar”

Un asunto misterioso  
que no puedes entender,  
dibujos y códigos secretos  
que debemos resolver.

//Es descifrar, descifrar//