

# TRANSVERSALIDAD

CON LA ESCRITURA CREATIVA Y EL ANÁLISIS TEXTUAL



SEMANA 3



1 A pensar adivinando, da respuesta a las adivinanzas y al finalizar contesta las preguntas:

Tengo lomo y no soy caballo, Tengo hojas y no soy planta, Tengo tapa y no soy caja y tengo letras y no soy banca.	¿Qué ser es el que anda de mañana a cuatro pies, a mediodía con dos y por la noche con tres?
libro	El hombre
Si lo ves, es invierno; si lo guardas, pereces; cada día lo tomas más de mil veces.	No vuela y tiene un ala, no es camión y hace «cran».
El aliento	El Alacran
Con la primavera, llega la viajera. Su nido es de barro y su cola, de tijera.	Con su gran boca y un solo diente desde lo alto llama a la gente.
la golondrina	la Campana
Cien amigas tengo, todas sobre una tabla, pero si no las toco, ellas no dicen nada.	Me conocen en la guerra, mi nombre es de capital, si me pones en la mesa seguro que he de gustar.
Teclas del piano	Granada

Inventa una adivinanza cuya solución sea una fruta:

= El durazno      Amarillo por fuera  
                         amarillo por dentro  
                         y un corazón en el centro

Inventa una adivinanza cuya solución sea un animal:

= la paloma      De un huevo sale  
                         y para enviar mensajes vale

Los refranes son dichos basados en la sabiduría y experiencia popular que enseñan o aconsejan algo. ¿Qué crees que significan estos refranes?

El que quiere azul celeste que le cueste	Estos tres refranes significan más o menos lo mismo, que para conseguir algo es necesario trabajar por ello, y a veces perseverar.
A quien madruga Dios le ayuda.	
A la tercera va la vencida.	
Más vale prevenir que curar	Tener cuidado para que después no tengamos arrepentimiento de lo que hemos cometido.
En boca cerrada no entran moscas	No involucrase en chismes
Gato dormilón no pilla ratón	Que más vale estar alerta a las oportunidades que se dan
Perro que ladra no muerde	Gente que habla mucho pero hace poco
En misa y pecando	Las personas actúan ser buenas cuando son todo lo contrario
El que mucho abarca poco aprieta	Nos da a entender que hay mucha gente avariciosa que quiere hacer de todo pero al final no hace nada

Empareja los siguientes refranes:

No por mucho madrugar	Lo que puedas hacer hoy
Quien siembra tormentas	Haz lo que vieres
Allá donde fueres	Azadón de palo
Quien tiene un amigo	No hace al monje
En casa del herrero	Pocas palabras
Más vale tarde	Recoge tempestades
Hasta el 40 de mayo	Amanece más temprano
El hábito	Que nunca
No dejes para mañana	Tiene un tesoro
A buen entendedor	No te quites el sayo

Las analogías verbales comparan las semejanzas existentes entre dos pares de palabras.

2 Observa el ejemplo y resuelve:

Olluco : Tubérculo	<i>Lechuga - legumbre</i>
Rana : Croar	Lapiz - Mina
Isla : Archipiélago	Mueble - Cojín
Niños : jardín infantil	Música - Ritmo
Vagabundo : Errante	Candado - llave
Enseñanza : Aprendizaje	Flojero - Flores
Julio : Agosto	Pincel - Pintura
Caucho : Llanta	Botella - agua
Temblor : Terremoto	Cara - ojos
Sacerdote : Clero	Poema - verso
Tabaco : Cigarrillo	Gato - Bigotes
Martes : Miércoles	Casa - ladrillos
Tenista : Raqueta	teclado - tecla
Pedal : Bicicleta	Camisa - Pantalón
Indisciplina : Castigo	Llanta - carro

• Las universidades acostumbran evaluar este tema fundamentalmente con preguntas de tipo horizontal. Practiquemos.

1 Pintura : Color :

- ✿ Música : Nota
- Arte : Creación
- ✿ Agua : Oxígeno
- ✿ Escultura : Mármol
- ✿ Literatura : Talento

2 Colisión : Abolladura :

- ✿ Batalla : Muerte
- ✿ Complacencia : Abatimiento
- Grieta : Resquebrajadura
- ✿ Altercado : Resentimiento
- ✿ Puño : Magulladura



3. Empresa : Gerente ::

- a Justicia : Juez
- b Congreso : Congresista
- c Ministerio : Funcionario
- d Barco : Capitán
- e Seguidor : Líder

5. Precio : Inflación ::

- e Ganancia : Lucro
- b Pobreza : Hambre
- c Aceleración : Velocidad
- d Caudal : Inundación
- e Temperatura : Fiebre

7. Demencia : Razonamiento ::

- a Tempestad : Navegación
- e Tartamudez : Comunicación
- c Parálisis : Desplazamiento
- d Tráfico : Circulación
- e Continencia : Lujuria

9. Extenuado : Fuerza ::

- a Ignorante : Respeto
- b Empobrecido : Recurso
- c Obnubilado : Juicio
- d Destacado : Celebridad
- e Deprimido : Ánimo

4. Hilo : Costura ::

- a Cuerda : Guitarra
- b Palabra : Literatura
- e Tornillo : Ensamblaje
- d Madera : Carpintería
- e Papel : Compaginación

6. Teoría : Fundamentación ::

- a Sembrío : Fumigación
- b Edificio : Cimiento
- c Salud : Vacunación
- d Ceremonia : Financiamiento
- e Parecer : Opinión

8. Falange : Dedo ::

- a Ladrillo : Pared
- b Hueso : Costilla
- e Vértebra : Columna
- d Tallo : Planta
- e Uña : Pie

10. Fisión : Fusión ::

- a Disgregación : Reunión
- e Alejamiento : Encuentro
- c Evento : Clausura
- d Atracción : Simpatía
- e Distribución : Control

• AHORA CON POCO MÁS DE DIFICULTAD

1. VELOCIDAD : ACCIDENTE ::

- a. Avalancha : Lodo
- b. Dolor : Enfermedad
- c. Soledad : Tristeza
- d. Lluvia : Inundación
- e. Ira : Odio

2. SONRISA : SATISFACCIÓN ::

- a. Susto : Temor
- b. Llanto : Pena
- c. Carcajada : Vesania
- d. Palidez : Ictericia
- e. Guiño : Voluntad

3. ANCIANO : LONGEVO ::

- a. Distante : Remoto
- b. Deteriorado : Magullado
- c. Apropiado : Adecuado
- d. Claro : Brillante
- e. Enorme : Copioso

4. TRAICIÓN : FIDELIDAD ::

- a. Felicidad : Triunfo
- b. Pecado : Creencia
- c. Descortesía : Amabilidad
- d. Ingratitud : Magnanimidad
- e. Fracaso : Tristeza

5. SOLDADO : GUERRA ::

- a. Dirigente : Huelga
- b. Ciudadano : Trabajo
- c. Abogado : Litigio
- d. Peón : Ajedrez
- e. Policía : Seguridad

6. CARRETERA : ASFALTAR ::

- a. Libro : Empastar
- b. Cuadro : Pintar
- c. Alimento : Enlatar
- d. Pared : Tarrajear
- e. Madera : Enmacillar

7. AZAFATA : AVIÓN ::

- a. Obrero : Fábrica
- b. Estibador : Puerto
- c. Intelectual : Biblioteca
- d. Botones : Hotel
- e. Médico : Hospital

8. COLOR : ESPECTRO ::

- a. Colesterol : Aorta
- b. Verso : Poema
- c. Página : Libro
- d. Nota : Escala
- e. Pétalo : Flor



9. COMPRADOR : ESTAFA ::

- Cándido : Error
- Propietario : Robo
- Soldado : Derrota
- Estudiante : Triunfo
- Inquilino : Desalojo

10. NACIMIENTO : ANCIANIDAD ::

- Ocaso : Orto
- Partida : Arribo
- Vigencia : Caducidad
- Auge : Ruina
- Surgimiento : Decadencia

