

TRANSVERSALIDAD

CON LA ESCRITURA CREATIVA Y EL ANÁLISIS TEXTUAL



1

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

SEMANA 3

1

UNIDAD

<p>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.</p>	<p>¿Qué ser es el que anda de mañana a cuatro pies, a mediodía con dos y por la noche con tres?</p>
<p>Un libro</p>	<p>El hombre</p>
<p>Si lo ves, es invierno; si lo guardas, pereces; cada día lo tomas más de mil veces.</p>	<p>No vuela y tiene un ala, no es camión y hace «cran».</p>
<p>El Aliento</p>	<p>Un Alacran :v</p>
<p>Con la primavera, llega la viajera. Su nido es de barro y su cola, de tijera.</p>	<p>Con su gran boca y un solo diente desde lo alto llama a la gente.</p>
<p>La Golondrina</p>	<p>Una Campana</p>
<p>Cien amigas tengo, todas sobre una tabla, pero si no las toco, ellas no dicen nada.</p>	<p>Me conocen en la guerra, mi nombre es de capital, si me pones en la mesa seguro que he de gustar.</p>
<p>El Plano</p>	<p>Granada</p>
<p>Inventa una adivinanza cuya solución sea una fruta: morada soy, redonda y grda, si me ves se te hace agua la boca RTA = UVA</p>	
<p>Inventa una adivinanza cuya solución sea un animal: soy gris y me encanta el queso si me miras sales corriendo ¿quien soy? RTA = Raton</p>	

Los refranes son dichos basados en la sabiduría y experiencia popular que enseñan a aconsejar 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	mas vale prevenir que lamentar creo que es tener cuidado para que despues no te lamentes.
En boca cerrada no entran moscas	creo que es como que no sea chismoso
Gato dormilón no pilla ratón	Digamos que no sea pereoso Gato = TU RATON = TUS METAS
Perro que ladra no muerde	Digamos mucha gente que solo habla y no actua no hace nada
En misa y pecando	que se hace el/la Santo/a y no es asi :v
El que mucho abarca poco aprieta	como que hace mucho y al final no hace nada

Empareja los siguientes refranes:

1 No por mucho madrugar	9 Lo que puedas hacer hoy
2 Quien siembra tormentas	8 Haz lo que vieres
3 Allá donde fueres	5 Azadón de palo
4 Quien tiene un amigo	8 No hace al monje
5 En casa del herrero	10 Pocas palabras
6 Más vale tarde	2 Recoge tempestades
7 Hasta el 40 de mayo	1 Amanece más temprano
8 El hábito	6 Que nunca
9 No dejes para mañana	4 Tiene un tesoro
10 A buen entendedor	7 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	Lechuga - legumbre
Rana : Croar	patata - Pie
Isla : Archipiélago	Pelota - tenis
Niños : jardín infantil	Marto - abril
Vagabundo : Errante	uña - Dedo
Enseñanza : Aprendizaje	limón - limonada
Julio : Agosto	Dulce - Azúcar
Caucho : Llanta	celular - cargador
Temblor : Terremoto	Billetera - dinero
Sacerdote : Clero	Jueves - viernes
Tabaco : Cigarrillo	cuaderno - estudio
Martes : Miércoles	Programa - canal
Tenista : Raqueta	Luces - Martes
Pedal : Bicicleta	computador - teclado
Indisciplina : Castigo	Perfume alcohol

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

1. Pintura : Color :

- a Música : Nota
- b Arte : Creación
- c Agua : Oxígeno
- d Escultura : Mármol
- e Literatura : Talento

2. Colisión : Abolladura :

- a Batalla : Muerte
- b Complacencia : Abatimiento
- c Grieta : Resquebrajadura
- d Altercado : Resentimiento
- e Puño : Magulladura



3. Empresa : Gerente ::

- ✿ Justicia : Juez
- ✿ Congreso : Congresista
- ✿ Ministerio : Funcionario
- ✿ Barco : Capitán
- ✗ Seguidor : Líder

5. Precio : Inflación ::

- ✗ Ganancia : Lucro
- ✿ Pobreza : Hambre
- ✿ Aceleración : Velocidad
- ✿ Caudal : Inundación
- ✿ Temperatura : Fiebre

7. Demencia : Razonamiento ::

- ✿ Tempestad : Navegación
- ✗ Tartamudez : Comunicación
- ✿ Parálisis : Desplazamiento
- ✿ Tráfico : Circulación
- ✿ Continencia : Lujuria

9. Extenuado : Fuerza ::

- ✿ Ignorante : Respeto
- ✿ Empobrecido : Recurso
- ✿ Obnubilado : Juicio
- ✿ Destacado : Celebridad
- ✗ Deprimido : Ánimo

4. Hilo : Costura ::

- ✿ Cuerda : Guitarra
- ✿ Palabra : Literatura
- ✗ Tornillo : Ensamblaje
- ✿ Madera : Carpintería
- ✿ Papel : Compaginación

6. Teoría : Fundamentación ::

- ✿ Sembrío : Fumigación
- ✿ Edificio : Cimiento
- ✿ Salud : Vacunación
- ✿ Ceremonia : Financiamiento
- ✗ Parecer : Opinión

8. Falange : Dedo ::

- ✿ Ladrillo : Pared
- ✿ Hueso : Costilla
- ✗ Vértebra : Columna
- ✿ Tallo : Planta
- ✿ Uña : Pie

10. Fisión : Fusión ::

- ✿ Disgregación : Reunión
- ✗ Alejamiento : Encuentro
- ✿ Evento : Clausura
- ✿ Atracción : Simpatía
- ✿ 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

