



# VERBAL REASONING

## Chapter 22

**3rd**  
SECONDARY



Juegos verbales.

 **SACO OLIVEROS**

**Responde las siguientes preguntas:**



# JUEGOS VERBALES

Designamos así a un tipo de actividad que pone en énfasis el carácter lúdico y creativo del lenguaje. Los juegos verbales permiten desarrollar variadas y ricas actividades del pensamiento, y del lenguaje oral y escrito.

Bajo esta denominación se incluyen los juegos con palabras en general, como por ejemplo aquellos que contienen los mismos sonidos iniciales y sus variantes o aliteraciones, los mismos sonidos finales o rimas, también las adivinanzas, trabalenguas y otros juegos lingüísticos tradicionales.



## EMPLEO DE LOS JUEGOS VERBALES

Estos se utilizan para el desarrollo de la función lúdica y creativa del lenguaje, como también la conciencia lingüística del uso práctico de la lengua en su múltiples variaciones. En relación al lenguaje escrito, estimulan a los alumnos a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada.



## Tipos de juegos verbales

**ADIVINANZAS:** Las adivinanzas son acertijos que tienen por objeto entretener a los niños mientras tratan de descifrar su sentido, es descubrir, por pistas, de lo que se habla.

Qué silva sin boca corre sin pies te pega en la boca y tú no lo ves.

**El aire**





## Ejemplos:

La A, anda.

La B, besa.

La C, reza.

¿Qué fruta es esa?

La cereza



Desde hace miles de años,  
hemos transportado al  
hombre; ahora nos lleva  
escondidos en el motor de  
su coche.

El caballo



Con tan sólo cuatro cuerdas,  
que un arco pone en acción,  
esta caja melodiosa  
te alegrará el corazón.

El violín



Al contemplar un retrato,  
un señor dice:  
«Ese es hijo de mis padres  
y no es hermano mío.  
¿Quién es?



Uno mismo

## Tipos de juegos verbales

**CADENAS:** Es un juego cuyo objetivo es formar una secuencia de términos en donde la última letra de la palabra con la que se inicia sea la primera letra con la que comienza la siguiente.

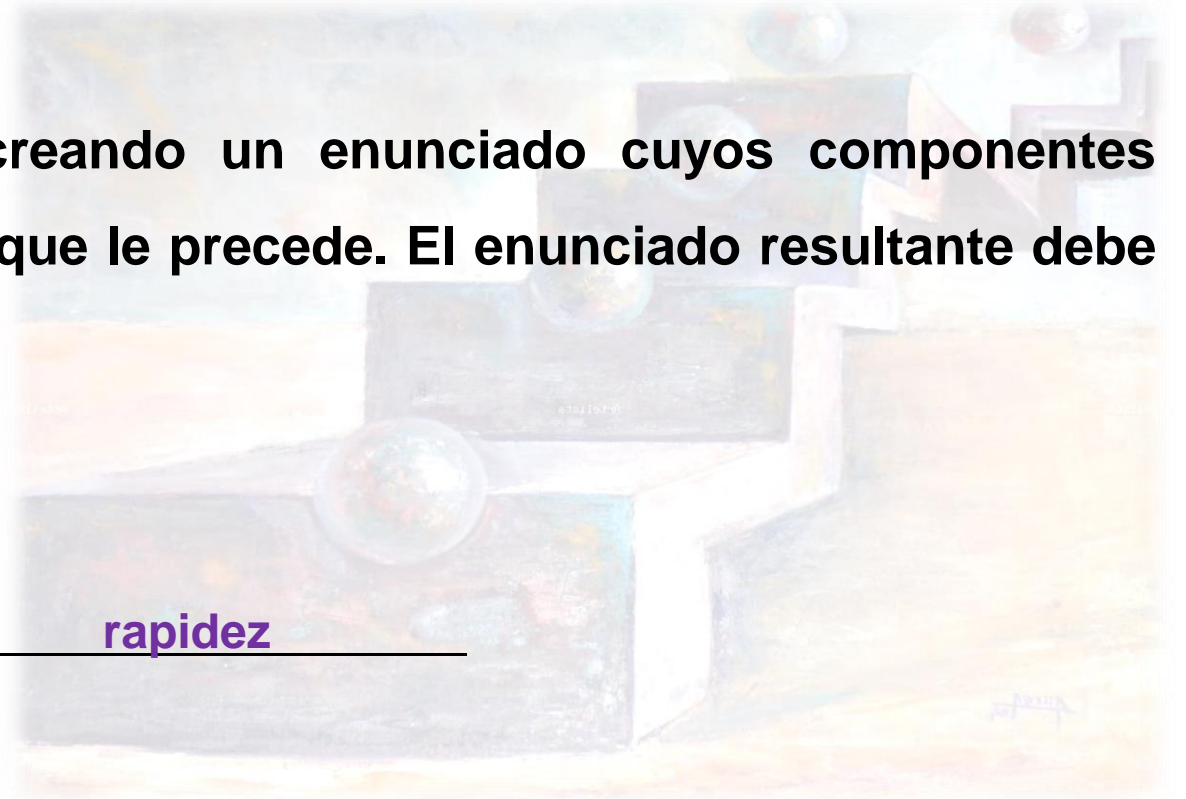
También, esta actividad se puede realizar creando un enunciado cuyos componentes comiencen con la última letra de la expresión que le precede. El enunciado resultante debe tener sentido.

**Ejemplo:**

☐ Audición

nacional      labor      relámpago      ordenar      rapidez

☐ Juanito **o** **r** **a** **n** **t** **e** **e** **s** **a** **a** **u** **t** **o** **r** **i** **d** **a** **d** **a** **d**.



## Tipos de juegos verbales

Un **ANAGRAMA** (del griego ανά -ana-, prefijo que significa "de vuelta", y γράμμα -gramma-, "letra") es una palabra o frase que resulta de la transposición de letras de otra palabra o frase.

ANCESTRO  
CANTORES  
CARTONES  
CORTASEN

ROMA  
M A R  
MORA  
O RAMO  
R M O

ROCAS

RASCO

ROSCA

ÓSCAR

ORCAS

ARCOS

CAROS

SACRO



## Tipos de juegos verbales

Las **PREGUNTAS CAPCIOSAS** intentan dejar en evidencia a aquel que responde, confunden al interlocutor, ya que enmascaran su respuesta a través de recursos retóricos y de distintos artilugios.

### Ejemplo:

¿Hacia dónde se esparce el humo de un tren eléctrico que se dirige al oeste a 80 kilómetros por hora y el viento sopla con dirección norte?



Hacia ningún lado, debido a que es un tren eléctrico.

## Ejemplos:

¿Qué pasó ayer en Roma de 6 a 7?



**Respuesta:**  
una hora

¿Qué pregunta nadie puede contestar de  
manera afirmativa?



**Respuesta:**  
¿Estás dormido

¿En dónde le crecen los dientes a un bebé si nace  
en Bolivia, pero a los dos años se va a Perú?



**Respuesta:**  
En la boca

1. Encuentre el término que represente la siguiente definición. Luego, forme anagramas.

- ☐ REVELAR : Descubrir lo ignorado o secreto.
- ☐ ASIR : Tomar o coger con la mano.
- ☐ LABOR : Trabajo, faena.
- ☐ PANTERA : Leopardo, especialmente el de pelaje negro.
- ☐ TABLERO : Tabla o conjunto de tablas unidas.

RELEVAR, RELVARE

RISA, IRAS

ÁRBOL, BORLA

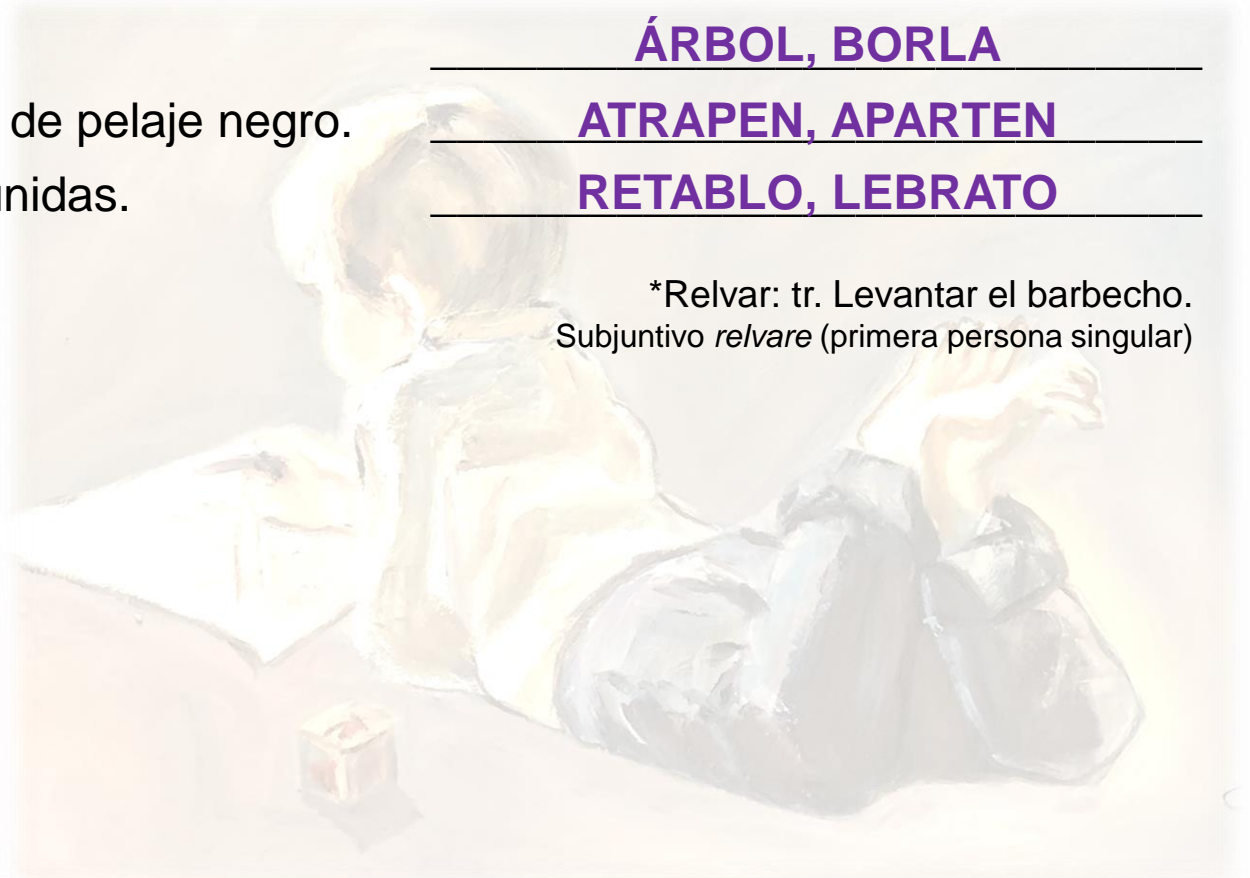
ATRAPEN, APARTEN

RETABLO, LEBRATO

\*Relvar: tr. Levantar el barbecho.  
Subjuntivo *relvare* (primera persona singular)

## ¿Qué es el barbecho?

El barbecho es una técnica de la agricultura por la cual la tierra de cultivo se deja sin sembrar durante uno o varios ciclos vegetativos. Su objetivo es recuperar y almacenar materia orgánica y humedad junto con evitar patógenos, esperando a que sus ciclos terminen sin poder volver a renovarse debido a la falta de hospederos disponibles.



## 2. Descubra las respuestas para las siguientes adivinanzas.

- ❖ Todos pasan y preguntan por mí, pero yo no paso ni pregunto por nadie.

LA CALLE

- ❖ En el mar no me mojo, en las brasas no me quemo, en el aire no me caigo y me tienes en los labios.

LA LETRA «A»

- ❖ En la tierra te sembraron, los pájaros te desearon, y cuando estuviste dorado los hombres te segaron.

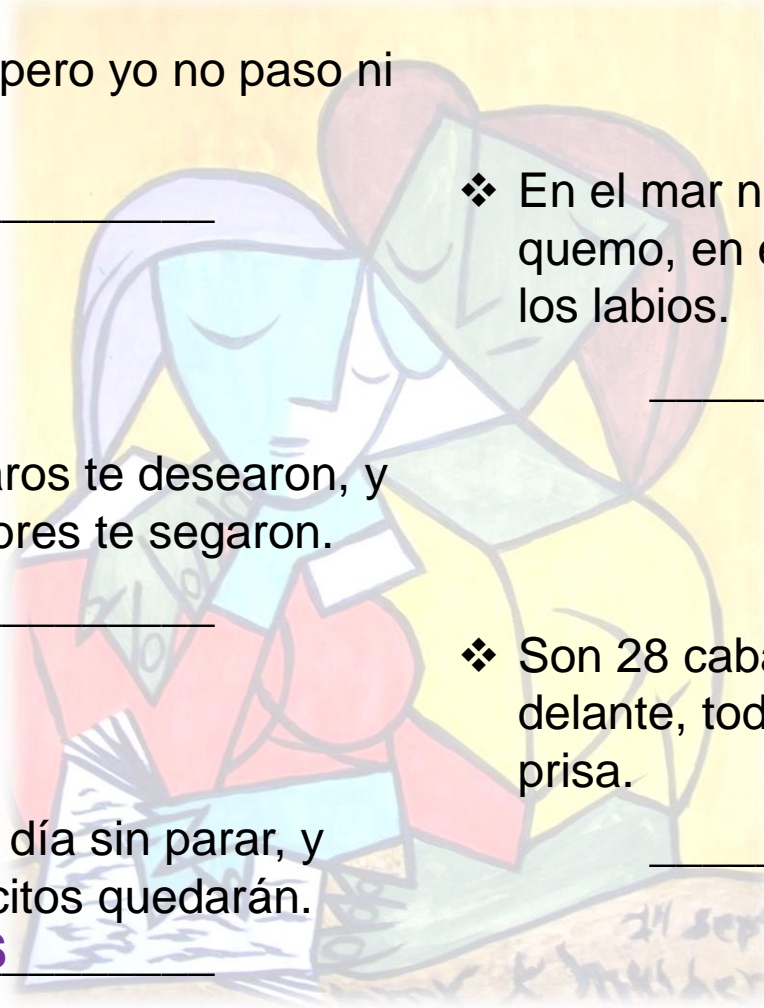
EL TRIGO

- ❖ Son 28 caballeros de espaldas negras y lisas; delante, todo agujeros, por dominar se dan prisa.

EL DOMINÓ

- ❖ Dos abanicos que danzan todo el día sin parar, y cuando por fin te duermas quietecitos quedarán.

LOS PÁRPADOS





### 3. Responda a las siguientes preguntas capciosas.

❖ ¿Cuál es la forma correcta de escribir «durmiendo»?

ESTANDO DESPIERTO

❖ ¿Cuántos animales metió Moisés en el Arca?

NINGUNO, YA QUE FUE NOÉ

❖ ¿Qué viene siempre y nunca llega?

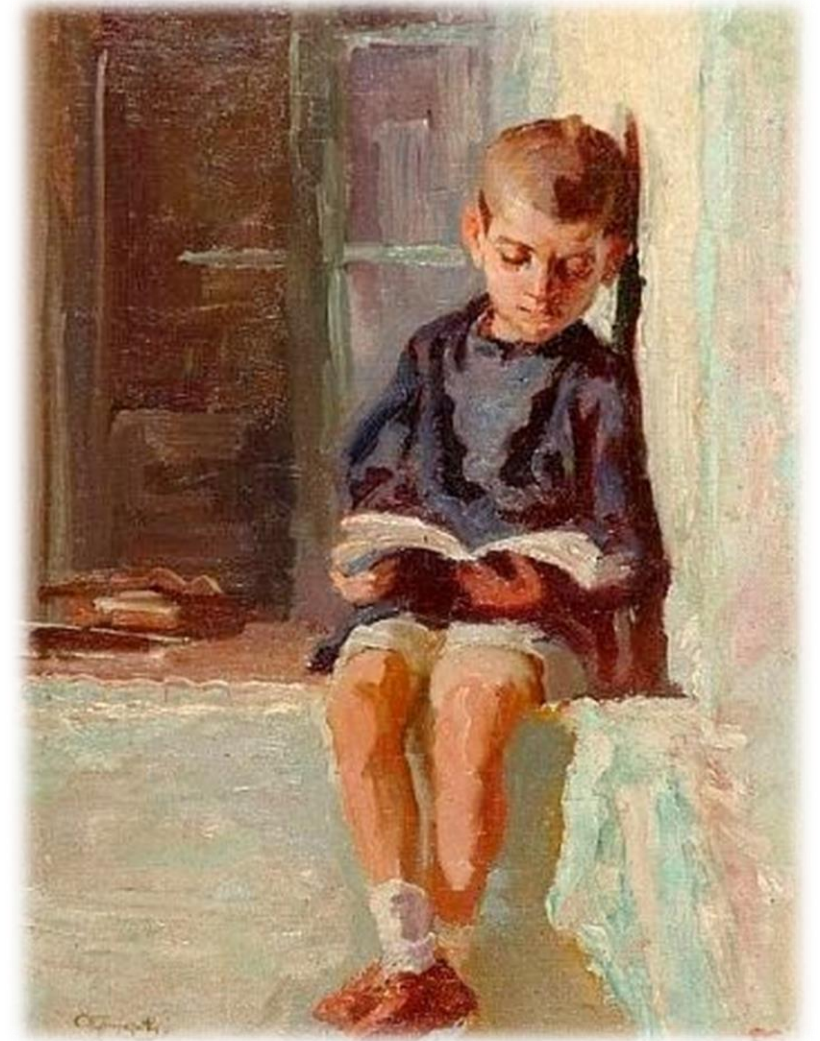
EL MAÑANA

❖ ¿Cuántos libros puedes poner en una mochila vacía?

UNO, PORQUE LUEGO NO ESTARÁ  
VACÍA

❖ ¿Por qué no se le puede hacer una foto a una persona con una pata de palo?

PORQUE UNA PATA DE PALO NO  
PERMITE SACAR FOTOGRAFÍAS





#### 4. Forme cadenas con los siguientes términos.

☐ Manzano

☐ Escapen

☐ Segar

☐ Intuí

☐ Quejarse

orquídea

nadar

rebelar

ignífugo

seco

ama

rozar

resbalé

ordena

organizar

altura

rico

elección

ámbar

rápida

aeropuerto

origami

nítido

radio

alumbran



**5. Halle los anagramas de las siguientes palabras (todos serán nombres de animales).**

- 
- a. Rodapelo: LEOPARDO
  - b. Algol: GALLO
  - c. Pasiva: AVISPA
  - d. Afijar: JIRAFA
  - e. Higroma: HORMIGA
  - f. Aporisma: MARIPOSA
  - g. Aclamar: CALAMAR
  - h. Tribuno: TIBURÓN
  - i. Costar: CASTOR

- 
- j. Gloria: GORILA
  - k. Presiente: SERPIENTE
  - l. Botines: BISONTE
  - m. Calepino: PELÍCANO
  - n. Manita: MANATÍ
  - ñ. Gota: GATO
  - o. Bravío: VÍBORA
  - p. Aplaca: ALPACA
  - q. Jugara: JAGUAR



**6. Elabore enunciados que inicien con las siguientes palabras. Recuerda que cada palabra debe comenzar con la última letra de la anterior.**

❖ Juanito

Juanito organizó otra actividad durante el lunes.

❖ Compré

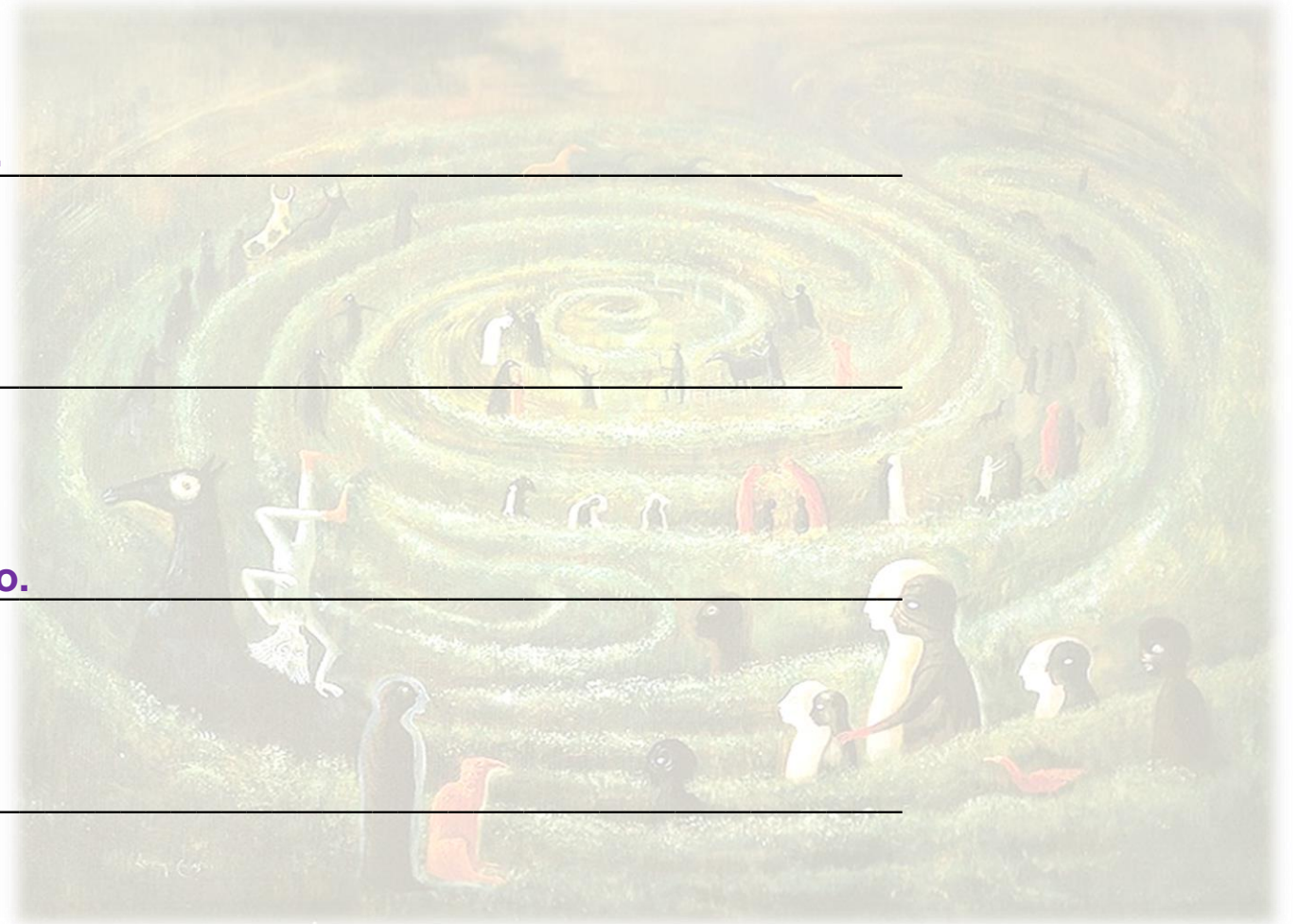
Compré este esmalte en noviembre.

❖ Escribí

Escribí intentando ordenar rápidamente el libreto.

❖ Asa

Asa, aunque estés sola, alimentos sanos.



Complete las oraciones con la palabra del recuadro del final.

1. Es necesario una mayor interacción entre los miembros del equipo para mejorar resultados.
2. Un hombre probo es aquel que nunca ha vendido su integridad.
3. El ladrón actuó con sigilo a fin de que nadie lo escuchara entrar y salir.
4. Se cayó de bruces y se partió la nariz.
5. Se me resbaló una alpargata del maletín.
6. Tienes que endosar el cheque antes de cobrarlo.
7. Era necesario encordar la guitarra antes de volver a tocarla.
8. Un patán es un hombre tosco y sin educación.
9. El matrimonio religioso es un antiguo rito de la Iglesia católica.
10. Cortaron esos cartones con el troquel.



Alpargata - bruces - encordar - endosar - interacción - patán - probo - rito - sigilo - troquel