



VERBAL REASONING

4th
SECONDARY

FEEDBACK TOMO 1



 **SACO OLIVEROS**

¿Qué es la etimología?

- Proviene de dos voces griegas:
- *Etymos* = verdadero
- *logos* = palabra, expresión.
- La etimología es la disciplina que investiga el origen de las palabras, la razón de su existencia, de su significación y de su forma.

Su importancia

- Estudia el origen de las palabras.
- Analiza la formación de los términos.
- Investiga sobre la evolución de las palabras y el sentido originario de estas.



1. Relación de acuerdo a la correspondencia etimológica:

-
- Orogenia
 - Pirolatría
 - Cínofobia
 - Termoterapia
 - Ginecocracia
 - Megalomanía
 - Bibliofilia
 - Ortodoncia
- Corrección de los dientes
 - Gobierno de las mujeres
 - Estudio de la formación de las montañas
 - Culto al fuego
 - Afición a los libros
 - Tratamiento por medio del calor
 - Aberración a los perros
 - Delirio de grandeza



2. Parte de la medicina que estudia los elementos inmunológicos de la sangre y las enfermedades que se manifiestan por la alteración de estos elementos.

- a) Anemia
- b) Citología
- c) Citoplasma
- ☒ d) Hematología
- e) Artralgia



Proviene del latín: *hemato*= sangre y *logos*= estudio

3. La persona que siente rechazo al trabajo sufre de

- a) agorafobia
- b) androfobia
- ☒ c) ergasiofobia
- d) lisofofia
- e) lupofobia



Proviene del griego: *ergasis*= acción de trabajar y *phobos*= miedo, rechazo

4. ANTROPOCENTRISMO

- a) Tendencia en considerar al hombre como centro
- b) Conjunto de habitantes de una ciudad
- c) Tendencia a poblar las capitales de un país
- d) Condición de ciudadano del mundo
- e) Ciencia que estudia las comunidades primitivas

Proviene del griego: *antrophos*= ser humano y *kentron*= centro de un círculo



5. HEMISFERIO

- a) Globo terráqueo
- b) Línea que divide a una cosa en dos
- c) Esfera que presenta divisiones
- d) Mitad de la superficie de la esfera terrestre**
- e) Territorio de un continente

Proviene del griego: *hemi*= mitad y *spharia*= pelota, esfera

6. Complete las oraciones con las palabras del cuadro mostrado:

topografía	fisioterapia	rizófago	Entomología
disposomanía	Bigamia	sinología	filicida

- a) El oso panda come raíces, es decir es un rizófago.
- b) La esposa acusó a su cónyuge de bigamia.
- c) Su dipsomanía lo hacía buscar todo tipo de bebida alcohólica.
- d) La técnica en describir y representar en un plano la superficie de un terreno se llama topografía.
- e) El estudio de la lengua, la literatura y las instituciones de China es la sinología.
- f) Para recuperar el movimiento y la fuerza de partes del cuerpo se sometió a la fisioterapia.
- g) Sentía interés por los insectos, por eso hurgó en la entomología.
- h) Abraham se iba a convertir en un filicida, pero un ángel lo detuvo.

7. Impulso obsesivo a la tristeza es la ...

- a) iconomanía
- ☒ b) lipemanía
- c) queromamía
- d) tanatomanía
- e) lalomanía



Proviene del griego: *lype* = tristeza y *manía* = excitación, locura

8. La ciencia que estudia la estructura, las características, las propiedades y las relaciones de los vegetales y sus procesos vitales se llama...

- a) biología
- b) taxidermia
- c) fitología**
- d) hidrología
- e) taxonomía



Proviene del griego: *fito* = vegetal y *logía* = estudio, tratado

9. El ser que siente inclinación por la sal sufre de...

- a) enofilia
- ☒ b) halofilia
- c) heliofilia
- d) xenofilia
- e) talasofía



Proviene del griego: *halos*= sal y *philos* = amante de

10. NIHILISMO es la ...

- a) actitud de rebelarse contra la sociedad
- b) doctrina de los que reniegan de Dios
- c) corriente artística de la antigüedad
- d) doctrina que promueve el placer
- ☒ e) doctrina que niega todo principio

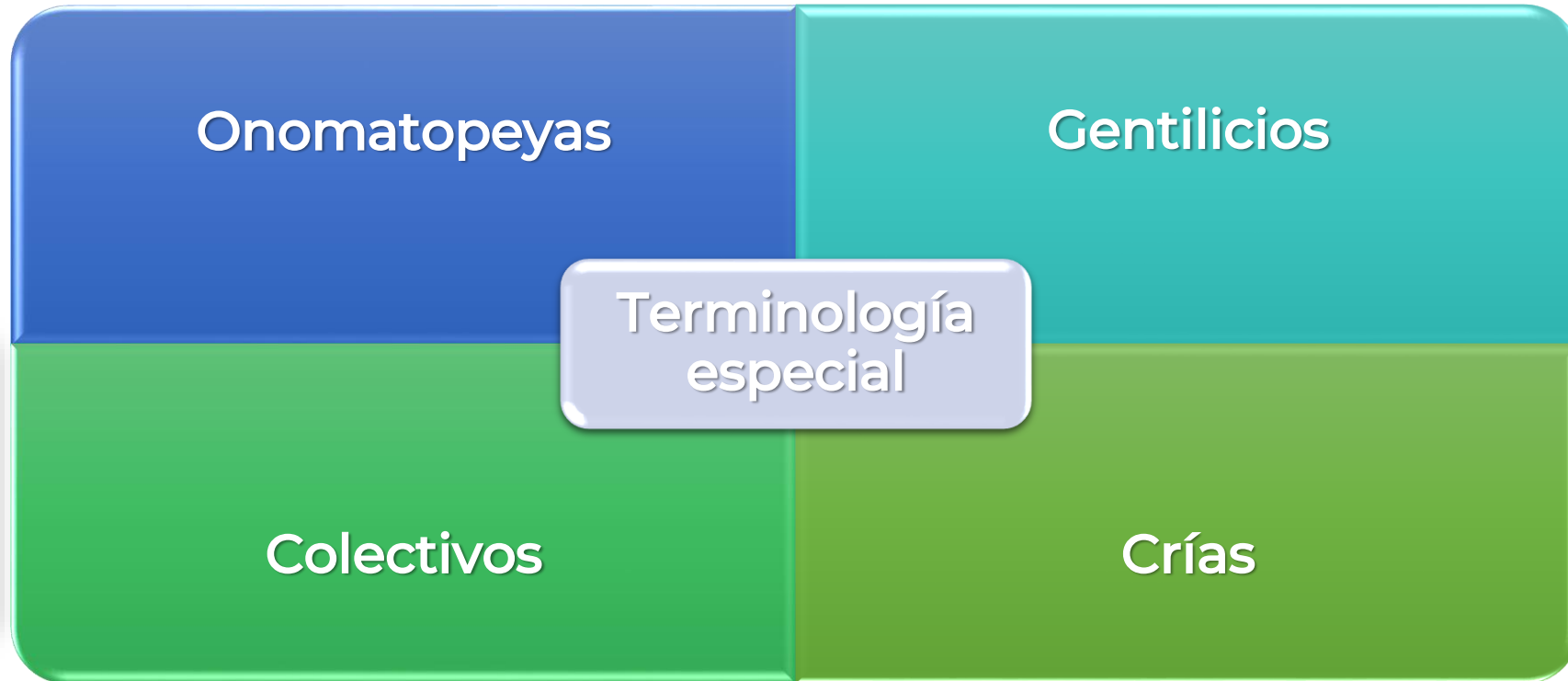
Proviene del latín: *nihil* = nada y *ismo* = doctrina, creencia

TERMINOLOGÍA ESPECIAL



TERMINOLOGÍA ESPECIAL

Es el conocimiento técnico y preciso de ciertos conceptos poco usuales en el uso de una lengua. Este fenómeno está relacionado con el uso social de cada lengua y, por ende, posee reglas propias.



1

Relacione cada ser con su respectiva onomatopeya

a. Gallina	(D)	Himpla
b. Delfín	(A)	Cacarea
c. León	(F)	Barrita
d. Pantera	(H)	chilla
e. Cerdo	(G)	Zumba
f. Rinoceronte	(J)	Berrea
g. Abeja	(C)	Ruge
h. Mono	(B)	Chasquea
i. Gato	(I)	Ronrronea
j. Becerro	(E)	Gruñe

2

Complete

- a. A la cría del conejo se le llama gazapo.
- b. A la cría del ciervo se le llama cervato o cervatillo.
- c. A la cría de la aguililla se le llama aguilucho.
- d. A la cría del pez se le llama alevín.
- e. Gurriato es la cría del gorrión.



3

La cría de la liebre se llama...

- ☒ a) lebrato
- b) gazapo
- c) libre
- d) conejito
- e) jabato



4

La onomatopeya de la hiena es:

- a) Rugir
- b) Chillar
- c) Chasquear
- d) Ronronear
- ☒ e) Reír



5 La cría de la paloma silvestre se llama ...

- a) anadón
- ☒ b) palomino
- c) ansarino
- d) aguilucho
- e) ave



6 Que alternativa no es una onomatopeya

- a) Graznar
- b) Sisear
- ☒ c) Ambular
- d) Cuchichear
- e) Reír



JERARQUÍA TEXTUAL



1. EL TEMA

El tema es el asunto general del que se habla en todo el texto. Es un enunciado que sintetiza todo lo expuesto de manera muy general. Usualmente se determina el tema planteándonos la siguiente pregunta:

¿DE QUÉ O DE QUIÉN NOS HABLA PRINCIPALMENTE EL TEXTO?

Ejemplos:

El Sida
Alfonso Ugarte
La osteoporosis
etc.

1. EL TEMA CENTRAL DEL TEXTO (TÍTULO)**I. DEFINICIÓN**

Es el aspecto específico que se desarrolla del tema. Presenta al tema, señalando lo más saltante de este.

II. CARACTERÍSTICAS

- Es una frase nominal.
- No presenta verbo.
- No afirma ni niega.
- Es específico.

Debe nombrar con precisión lo desarrollado en el texto. Se ubica preguntando ¿Qué se destaca específicamente del tema? La respuesta es el tema central.

- Las características del Sida
- El sacrificio de Alfonso Ugarte
- Los tratamientos contra la osteoporosis

IDEA PRINCIPAL

Es la idea más importante del texto. Contiene la tesis o mensaje que se quiere transmitir principalmente.

CARACTERÍSTICAS

Es una frase verbal

Presenta sujeto y predicado

Afirma o niega

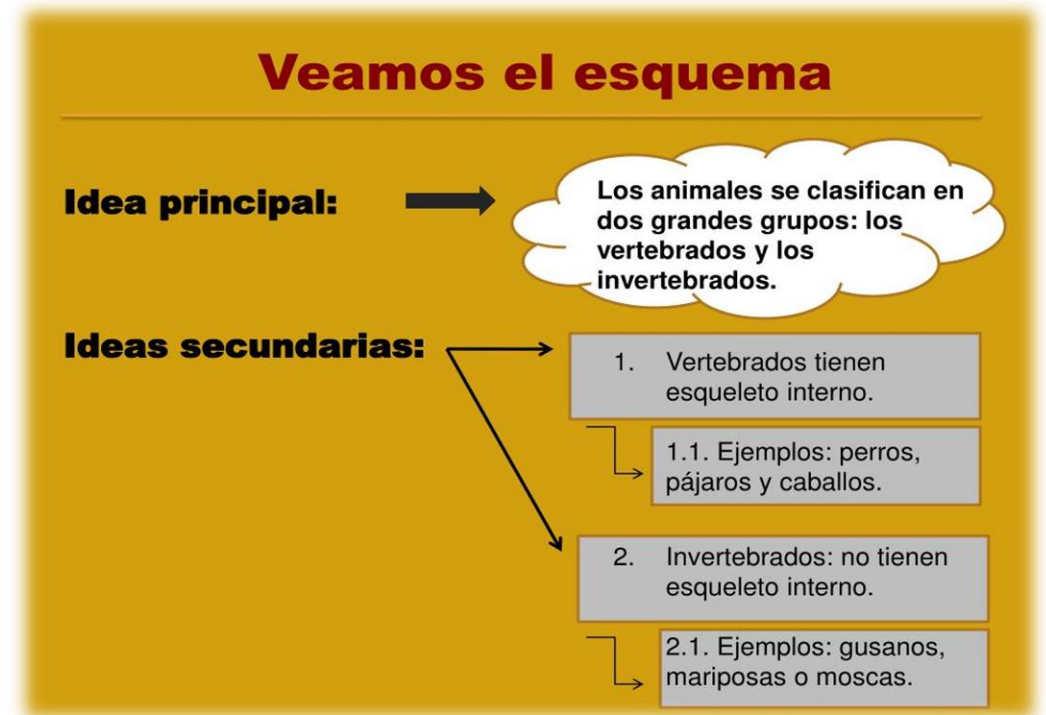
Se halla haciendo la siguiente pregunta:

¿Qué se dice principalmente del tema?

La respuesta es el predicado textual que versa sobre el tema del texto.

IDEAS SECUNDARIAS

Desarrollan o explican la idea principal, aportando datos accesorios, detalles, ejemplos, etc.



LECTURA 1

Entre los muchos factores que han estimulado y sostenido la investigación en los diversos campos de la ciencia empírica, hay dos perdurables preocupaciones humanas que han suministrado el principal impulso a los esfuerzos científicos del hombre.

Uno de ellos es de naturaleza práctica. El hombre no solo quiere sobrevivir en el mundo, sino también mejorar su posición estratégica dentro de él. Esto hace que sea importante poder hallar maneras confiables de prever cambios en su ambiente y, si es posible, controlarlos para usarlos en su propio provecho. La formulación de leyes y teorías que permiten la predicción de sucesos futuros se cuentan entre las más altas realizaciones de la ciencia empírica; y la medida en la cual ellas responden al anhelo del hombre de previsión y control la indica el vasto ámbito de sus aplicaciones prácticas que van desde las predicciones astronómicas hasta los pronósticos meteorológicos, demográficos y económicos, y desde la tecnología fisicoquímica y biológica hasta el control psicológico y social.

La segunda motivación básica de las indagaciones científicas del hombre es independiente de tales preocupaciones prácticas. Reside en su pura curiosidad intelectual, en su profundo y persistente deseo de conocer y de comprenderse a sí mismo y a su mundo. Tan intenso es este deseo, en verdad, que en ausencia de un conocimiento más confiable, a menudo se acude a los mitos para llenar el abismo. Pero al mismo tiempo, muchos de esos mitos ceden el terreno a concepciones científicas acerca del cómo y el porqué de los fenómenos empíricos.

Hempel, C. (1979). La explicación científica. Nueva York: The Free Press 3.

1

Después de una lectura atenta, podemos afirmar que el tema central del texto es

- A) la naturaleza práctica en las indagaciones científicas.
- B) la curiosidad humana en todas las pesquisas científicas.
- ➔ C) dos motivaciones humanas en la investigación científica.
- D) las preocupaciones humanas en las ciencias empíricas.



LECTURA 2

Una maratón es una prueba atlética de resistencia que consiste en correr una distancia de 42 kilómetros y 195 metros. Forma parte del programa olímpico en la categoría masculina desde 1896, año en que se iniciaron los juegos olímpicos modernos, y a partir de 1984 (en las olimpiadas de Los Ángeles) se incorporó la categoría femenina. Su origen se encuentra en el mito de la gesta del soldado griego Filípides, quien en el año 490 a.C. habría muerto de fatiga tras haber corrido unos 37 km. desde Maratón hasta Atenas para anunciar la victoria sobre el ejército persa. En su honor se creó una competición con el nombre de "maratón", que fue incluida en los juegos de 1896 de Atenas inaugurados por el Barón Pierre de Coubertin.

En estos primeros Juegos Olímpicos el gran héroe fue el ganador de la prueba de maratón, un vendedor de agua griego llamado Spiridon Louis que fue seleccionado casi por obligación por un oficial del ejército griego. Antes de la salida permaneció dos días en oración y ayuno. Al final de la carrera entró en solitario por la meta para delirio de sus compatriotas, salvando así el honor helénico, dado que fue el único triunfo griego en una prueba de atletismo en estos juegos. Esta victoria lo convirtió en una persona rica; incluso un carnicero se ofreció a darle carne de por vida y un zapatero a calzarle. Murió sin faltarle nada.

Los 42 km. y 195 m. por los que hoy día conocemos la maratón datan del año 1908, cuando se celebraron los Juegos Olímpicos de Londres y la reina estableció, sin quererlo, esta distancia como la distancia oficial de la carrera de resistencia por antonomasia. Esta distancia es la que separa la ciudad inglesa de Windsor del estadio White City, en Londres. Los últimos metros fueron añadidos para que la final tuviera lugar frente al palco presidencial del estadio. La distancia quedó establecida definitivamente como única oficial en el congreso de la IAAF celebrado en Ginebra en 1921, antes de los Juegos Olímpicos de París 1924.

1

¿Cuál es el tema central del texto?

- A) Historia sucinta de las olimpiadas.
- ➔ B) Génesis y evolución de la prueba de maratón.
- C) La leyenda de Filípides, forjador de la maratón.
- D) Anécdota sobre el origen de la maratón.



2

El antónimo contextual del término DELIRIO es

- ➔ A) Congoja
- B) Lucidez
- C) Júbilo
- D) Deshonor



3

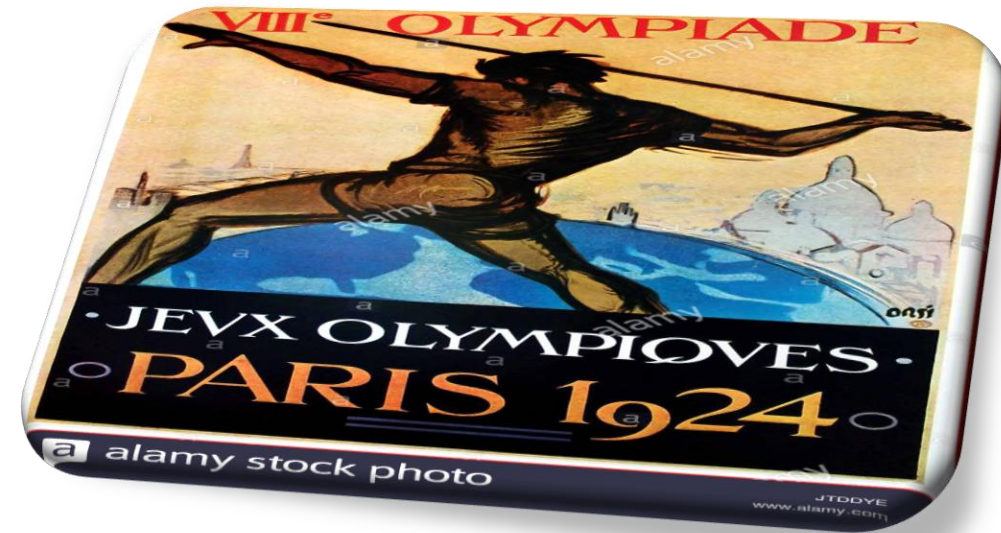
Señale la afirmación verdadera con respecto a las olimpiadas de 1896

- A) Fueron los primeros juegos olímpicos de la historia.
- B) Se inauguraron en honor al soldado griego Filípides.
- C) El único triunfo griego se dio en la prueba de maratón.
- ➔ D) El ganador de la maratón era un vendedor, elegido casi por imposición.



Una afirmación contraria a lo sostenido por el autor del texto es

- A) El esfuerzo desplegado por Filípides fue una de las causas de su muerte.
- B) El triunfador de la primera maratón no era un atleta profesional.
- C) Spiridon Louis era un comerciante de escasos recursos, pero religioso.
- ➔ D) En la maratón de París 1924 se corrió por primera vez 42.195 metros.



Si Filípides hubiese sucumbido en medio de la contienda contra los persas, posiblemente

- A) Los griegos hubiesen perdido la batalla de Maratón.
- B) Grecia tendría un héroe más de quien enorgullecerse.
- C) No existiría la competencia de maratón con esa denominación.
- D) Otro soldado hubiese muerto de cansancio al llegar a Atenas.



LECTURA 3

El entretenimiento es una mezcla de arte y diversión; en el caso de los videojuegos, es difícil cuantificar cuánto arte y juego son benéficos. En Estados Unidos, uno de cada diez aficionados a los juegos de video presenta síntomas patológicos de adicción, esto entre niños y jóvenes de 8 a 18 años. El resultado de un análisis de la Universidad de Iowa, primero en su categoría, se basó en los mismos estándares establecidos para evaluar a los apostadores compulsivos. En general, los jugadores patológicos dedican 24 horas a la semana a los videojuegos, el doble de un jugador promedio, tienen más de una consola en el dormitorio, presentan problemas para concentrarse, sacan bajas calificaciones, padecen problemas de salud e incluso hay quienes llegan a robar o engañar para 'financiarse el hábito' –comprar nuevos cartuchos–; además, tienen el doble de probabilidades de padecer déficit de atención e hiperactividad. Al igual que otro tipo de adicciones modernas, las causas son imprecisas, aunque se sospecha que sea una manera de aliviar la depresión.

La Asociación Médica Americana ha considerado sugerir la inclusión de esta adicción en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, con recomendaciones a padres de familia para que pongan más atención a lo que juegan sus hijos y, lo más importante, por cuánto tiempo lo hacen. Aunque está demostrado que los juegos de video pueden resultar benéficos al ayudar a incrementar la creatividad y facilitar la toma de decisiones, el exceso puede dañar a los individuos emocional y físicamente. De acuerdo con el doctor Ignacio Devesa Gutiérrez, el uso excesivo de los controles de las consolas y mouse puede generar lesiones en tendones de manos. Se estima que entre 40 y 60% de los usuarios presentarán inflamación de los tendones de las manos, enfermedad conocida como Síndrome de Túnel Carpiano.

1


¿Cuál es la idea principal del texto?

- A) La adicción a los videojuegos, por su nivel de intensidad, debería incluirse en el Manual diagnóstico de los trastornos.
- B) Los jóvenes adictos a los videojuegos se comportan como los apostadores compulsivos al mostrar una cierta obsesión.
- ➔ C) La adicción a los videojuegos es un problema de salud que merece la atención de padres de familia y la sociedad.
- D) Está demostrado que los juegos de video puede ser letal si sufre un proceso de descontrol en la vida diaria.



Determina la verdad o la falsedad de los siguientes enunciados.

- I. Por su naturaleza tecnológica, los videojuegos no irrogan ningún gasto al presupuesto familiar.
- II. Los médicos norteamericanos consideran que la adicción a los videojuegos es una enfermedad.
- III. Los niños que dedican mucho tiempo a los videojuegos están libres de padecer déficit de atención.
- IV. Si están bien controlados, los videojuegos pueden tener efectos beneficiosos en los niños.
- V. Hasta los infantes muy pequeños pueden padecer la adicción compulsiva por los videojuegos.

- A) VVFFV
-  B) FVFVF
- C) VFVFFV
- D) FFVVF

3


El testimonio del doctor Ignacio Devesa Gutiérrez sirve para entender que la adicción por los videojuegos

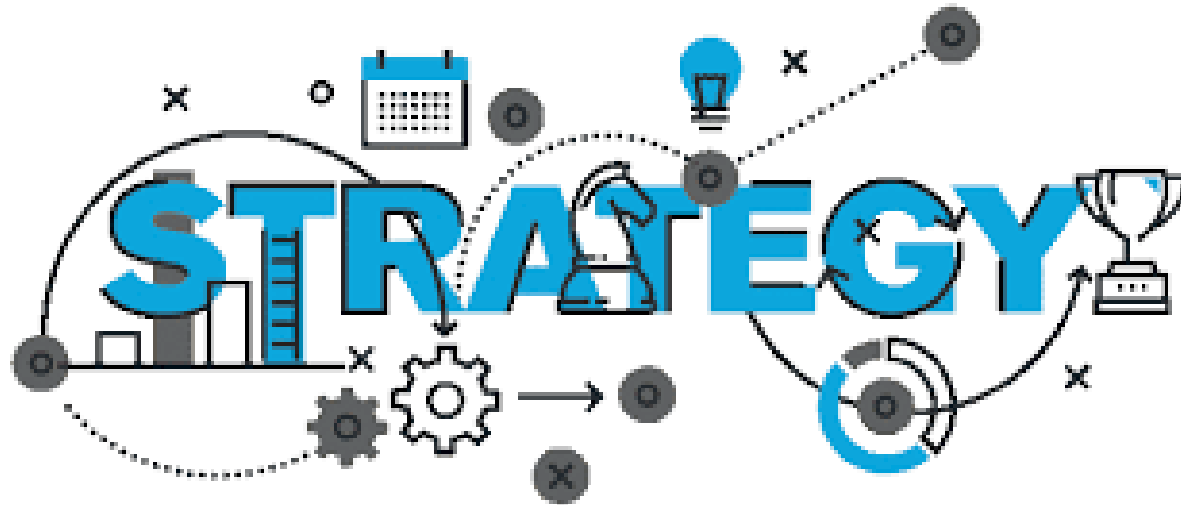
- ➔ A) Puede ocasionar problemas orgánicos.
- B) Incrementa la responsabilidad infantil.
- C) Es una enfermedad por ahora incurable.
- D) Está causada por una grave depresión.



4

Se infiere que los juegos que fomentan la toma de decisiones son los videojuegos de

- A) Combate.
- B) velocidad.
- C) erotismo.
-  D) estrategia.



5

‘Financiarse el hábito’ es una expresión

- A) Paradójica
- B) Literal.
- C) Insondable.
- D) Eufemística.

