



TIPOS DE ANALOGIAS

Tipos Analógicos

Son las clases de relaciones que se pueden establecer entre dos palabras.

Principales Tipos Analógicos

A continuación señalamos las principales relaciones lógicas:

1. SINONIMIA

Es la relación entre términos que expresan significados semejantes.

VICTORIA : TRIUNFO
 Ilustre
 Súbdito
 Pedante
 Epílogo



2. ANTÓNIMA

Es la relación en que los términos tienen significados que se oponen entre sí:

ELUDIR : AFRONTAR
 Refutar
 Vociferar
 Dañar
 Favorecer



3. PARTE - TODO

Es el tipo analógico donde uno de los términos señala una sección componente del segundo término

TECLADO : COMPUTADORA
 Llanta :
 habitación :
 pierna :
 Perú :

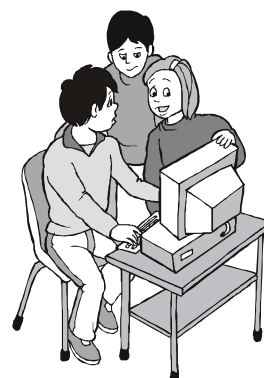


CIRCULO EDUCATIVO

4. CONJUNTO - ELEMENTO

Es la relación donde uno de los términos resulta de la unión natural o por obligación de seres, uno de los cuales se ha mencionado con el otro término.

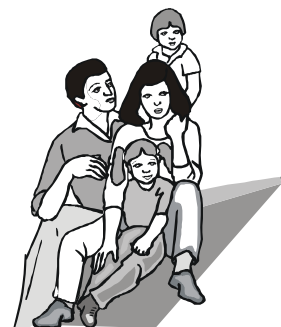
BATALLÓN : SOLDADO
Molécula
Bandada
Concilio
Magisterio



5. INTENSIDAD

Llamamos así a una relación de graduación o magnitud, se caracteriza porque los términos mencionados tienen una relación de mayor a menor o viceversa.

RISA : CARCAJADA
Gris
Fe
Temor
Gordura



6. CARACTERÍSTICA

Es la relación que se refiere a un ser y alguna cualidad que los distinguen. Generalmente es una relación entre un sustantivo y un adjetivo que lo califica o entre dos sustantivos, uno de los cuales señala una cualidad de otro.

ATLETA : AGILIDAD
Juez
Hielo
Hoja
Acero



7. SUJETO : INSTRUMENTO

Es la relación en la que uno de los términos señala a una persona, la cual para cumplir con su actividad o función se vale de un instrumento, indicado con el otro término.

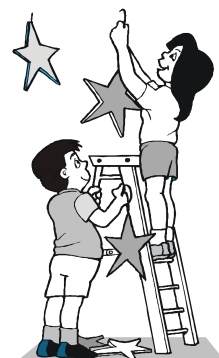
FUTBOLISTA : PELOTA
Médico
Obrero
Pintor

CIRCULO EDUCATIVO

8. FUNCIÓN

Es aquella relación en la que uno de los términos menciona a una persona u objeto en el cumplimiento de sus actividades ya sean naturales o sociales.

MAESTRO : ENSEÑANZA
Policía
Juez
Corazón
Periódico



9. CAUSA - EFECTO

Se determina cuando uno de los términos va a ser el agente generador que provoca la aparición de los que indica el segundo término.

ALCOHOL : EBRIEDAD
Calor
Dolor
Trabajo
Microbio



10. ASOCIADOS POR EL LUGAR

Es aquella donde uno de los términos señala a un ser o acción y el otro el lugar donde habitualmente se encuentra o el lugar donde se ejecuta.

MAGISTRADO: TRIBUNAL
Pez
Médico
Alcalde
Torero



11. EVOLUCIÓN

Es aquella donde uno de los términos señala a un objeto anticuado mientras que el otro menciona a un objeto moderno que lo ha reemplazado o se ha creado para reemplazarlo.

CARRETA : AUTO
Antorcha
Alquimia
Papiro
Arado



CIRCULO EDUCATIVO

12. ESPECIE - GÉNERO

Es aquella en que uno de los términos señala a un integrante de un grupo mayor mientras que el otro hace referencia al nombre de dicho grupo o familia.

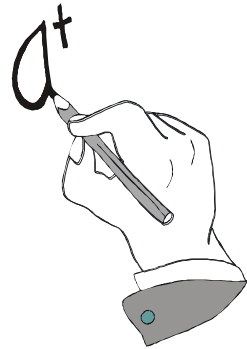
LEÓN : FELINO
Sapo
Bondad
Hipérbole
Gorila



13. COGENÉRICOS

Es una relación entre dos integrantes de un mismo grupo o familia y por lo tanto deben tener rasgos generales comunes.

GUITARRA : VIOLÍN
Adición
Otorongo
Inglés
Oboe



14. MATERIA - PRODUCTO

Formulando el par de términos, uno de ellos va a actuar de elemento principal para la elaboración del segundo que recibe el nombre de producto elaborado o derivado.

HARINA : PAN
Uva
Madera
Mármol
Tela



15. ASOCIADOS POR EL USO

Este tipo analógico se configura cuando dos objetivos independientes entre sí se van a asociar para efectuar una función o un uso determinado

CEPILLO : DENTÍFRICO
Taladro
Aguja
Escoba
Pintura



CIRCULO EDUCATIVO

16. SIMBOLISMO

Es la relación en que una de las palabras simboliza la idea que expresa la otra.

BANDERA : PATRIA
Paloma
Balanza
Cornucopia
Corazón

17. PROFESIONAL - OBJETO DE ESTUDIO

Es la relación en la cual uno de los términos señala a un profesional o agente con su respectivo objeto de estudio.

QUÍMICO : SUSTANCIA
Histólogo
Biólogo
Ictiólogo
Psicólogo



¡AHORA HAZLO TÚ!

1. ACTUANTE - HERRAMIENTA

cirujano - bisturí

escultor -

músico - violín

2. CAUSA - EFECTO

dolor - llanto

error -

fricción - desgaste

3. PARTE - TODO

punto - línea

vértice -

Francia - Europa

4. OBJETO - CUALIDAD

mármol - duro

arcilla -

cobre - dúctil

5. COMPLEMENTACIÓN

bisagra - puerta

agua - tubería

6. GÉNERO - ESPECIE

cetáceo - delfín

vestimenta -

gramíneo - maíz

7. SUJETO - ACCIÓN

león - rugir

maestro -

médico - curar

8. OBJETO - ACCIÓN

trébol - suerte

cruz -

corazón - amor

9. UNIDAD - CONJUNTO

músico - orquesta

sacerdote -

cerdo - pira

CIRCULO EDUCATIVO

AHORA LO HAGO YO

Reconociendo los tipos de analogía: Determina el tipo analógico de los respectivos pares de términos que proponemos a continuación:

1. Tribuna - estrado
2. Rebaño - oveja
3. Murciélago - quiróptero
4. Angustia - insomnio
5. Arcilla - ladrillo
6. Anillo - dedo
7. Muñeca - mano
8. Infancia - niñez
9. Bomberos - extintor
10. Taimado - ladino
11. Cascada - catarata
12. Cornucopia - abundancia
13. Hombre - inteligencia
14. Escalera - subir

RELACIONES: Escribir el tipo de relación que corresponde a cada par de palabras propuestas.

- | | | | |
|-----------------------------------|-------|-----------------------------------|-------|
| 1. Tacaño : Avaro | _____ | 2. Sótano : azotea | _____ |
| 3. Enano : liliputiense | _____ | 4. Inconforme: inconfor | _____ |
| 5. Cima : sima | _____ | 6. Cima : sima | _____ |
| 7. Agua : inundación | _____ | 8. Agua : inundación | _____ |
| 9. Martillo : oído | _____ | 10. Martillo : oído | _____ |
| 11. Licuadora : licuar | _____ | 12. Licuadora : licuar | _____ |
| 13. Lapicero : escribir | _____ | 14. Lapicero : escribir | _____ |
| 15. Poliedro : artista | _____ | 16. Poliedro : artista | _____ |
| 17. Miseria : pobreza | _____ | 18. Miseria : pobreza | _____ |
| 19. Muerte : veneno | _____ | 20. Muerte : veneno | _____ |
| 21. Mesa : madera | _____ | 22. Mesa : madera | _____ |
| 23. Panal : abeja | _____ | 24. Panal : abeja | _____ |
| 25. Significado: acepción | _____ | 26. Significado: acepción | _____ |
| 27. Libro: leer | _____ | 28. Libro: leer | _____ |
| 29. Excelente: inmejorable | _____ | 30. Excelente: inmejorable | _____ |

CIRCULO EDUCATIVO

COMO RESOLVER ANALOGÍAS

No existían métodos mágicos ni fórmulas para adivinar, el único método es razonar. El objetivo es encontrar semejanzas de relaciones, no de palabras, y para ello tienes que crear relaciones.

Ejemplo:

TORRE	:	CASTILLO
A) puerta	:	pared
B) ascensor	:	edificio
C) juegos	:	parque
D) aula	:	colegio
E) piscina	:	club



La primera idea que puede evaluar es:

La torre es parte del castillo

Algunos le llaman relación PARTE - TODO, ésta será nuestra primera RELACIÓN MODELO

Pruébala:

- A) La puerta es parte de la pared
- B) El ascensor es parte del edificio
- C) Los juegos son parte del parque
- D) El aula es parte del colegio
- E) La piscina es parte del club

Como te darás cuenta, varía alternativamente cumplen la relación PARTE - TODO. En este caso, la relación PARTE - TODO es muy simple sigue pensando.

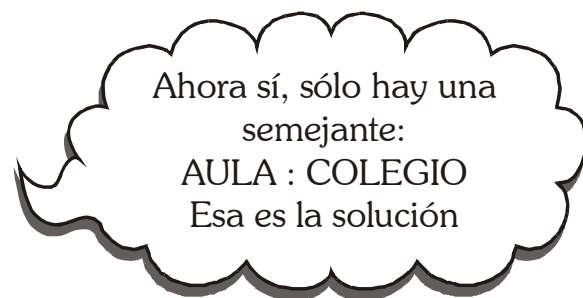
Necesitamos otra relación más elaborada, más RAZONADA.

SI UN CASTILLO NO TIENE POR LO MENOS UNA TORRE, NO ES CASTILLO

Luego, nuestra relación será : sin A no existe B.

Pruébala:

- A) Sin puerta no existe pared (falso)
- B) Sin ascensor no existe edificio (falso)
- C) Sin juego no existe parque (falso)
- D) Sin aula no existe colegio (verdadero)
- E) Sin piscina no existe club (falso)



CIRCULO EDUCATIVO

Ejercicios:

Instrucción: Encierra en círculo la pareja que tiene relación con la del enunciado:

OBJETO - CUALIDAD

- | | |
|--|--|
| 1. Sangre es a rojo, como:
A) Mandil es a verde
B) Reja es a negro
C) Nieve es a blanco
D) Pared es a plomo | 3. Fuego es a calor, como
A) Agua es a líquido
B) Foco es a luz
C) Plancha es a cordón
D) Mesa es a madera |
| 2. Perro es a ladrar, como:
A) Carnero es a piar
B) Paloma es a gemir
C) Cerdo es a balar
D) Gato es a maullar | 4. Limón es a ácido, como:
A) Flor es a juventud
B) Fruta es a flexible
C) Pared es a suave
D) Acero es a dureza |

PARTE - TODO

- | | |
|--|---|
| 5. Día es a semana, como:
A) Tronco es a rama
B) Batallón es a soldado
C) Cuaderno es a hoja
D) Minuto es a hora | 7. Tecla es a piano, como:
A) Guante es a bastón
B) Clavo es a tuerca
C) Cara es a nariz
D) Cuerda es a guitarra |
| 6. Dedo es a mano, como:
A) Calle es a jardín
B) Museo es a cultura
C) Página es a libro
D) Sala es a dormitorio | 8. Raíz es a planta, como:
A) Mano es a pierna
B) Peldaño es a escalera
C) Biblioteca es a libro
D) Zapato es a suela |

SINONIMIA

- | | |
|--|--|
| 9. Estafa es a engaño, como:
A) Robo es a regalo
B) Sonrisa es a burla
C) Carrera es a brinco
D) Huida es a fuga | 10. Generoso es a caritativo, como
A) Bueno es a malo
B) Leal es a fiel
C) Cariñoso es a ameno
D) Amargado es a sencillo |
|--|--|

CIRCULO EDUCATIVO

PARTE - TODO

11. Astro es a universo, como:
A) Clero es a sacerdote
B) Patio es a edificio
C) Alumno es a colegio
D) Miel es a abeja
12. Tomo es a colección, como:
A) Libro es a Atlas
B) Jardín es a pasto
C) Radio es a teléfono
D) Jugador es a equipo
13. Flor es a ramillete, como:
A) Estadio es a parque
B) Ducha es a baño
C) Cuchara es a tenedor
D) Carpintería es a ventana
14. Hora es a día, como:
A) Mes es a año
B) Minuto es a reloj
C) Ganado es a auquérido
D) Estación es a verano

SINONIMIA

15. Médico es a consultorio, como:
A) Cerrajero es a cuartel
B) Ingeniero es a estación
C) Contadora es a playa
D) Obstetrix es a maternidad
16. Torero es a ruedo, como:
A) Corredor es estadio
B) Gimnasta es a cine
C) Boxeador es a ring
D) Atletas es a museo
17. Alcalde es a municipio
A) Obrero es a fábrica
B) Diputado es a palacio
C) Juez es a congreso
D) Presidente es a juzgado
18. Feligrés es a iglesia, como:
A) Monja es a devota
B) Nadador es a piscina
C) Frutero es a huerta
D) Vecino es a club

ANTÓNIMIAS

19. Diferencia es a idéntico, como:
A) Igual es a semejante
B) Aceptable es a agradable
C) Reservado es a público
D) Hereje es a pecador
20. Viejo es a nuevo, como:
A) Útil es a bueno
B) Total es a parcial
C) Limpio es a puro
D) Antiguo es a arcaico

CIRCULO EDUCATIVO

ANALOGIAS

Instrucción: Encierre en un círculo la pareja que tiene relación con la del enunciado.

ACTUANTE - LUGAR

- | | |
|--|--|
| <p>1. Minero es a socavón, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Soldado es a economíaB) Marinero es a barcoC) Pescador es a parqueD) Profesor es a circo | <p>3. Pesista es a gimnasio, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Declamador es a oficinaB) Luchador es a la playaC) Corredor es a valleD) Artista es a escenario |
| <p>2. Albañil es a construcción, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Director es a domicilioB) Zapatero es a curtiembreC) Profesor es a colegioD) Relojero es a librería | <p>4. Comerciante es a tienda, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Cartero es a aulaB) Médico es hospitalC) Herrero es a bazarD) Ingeniero es a florería |

COMPLEMENTACION

- | | |
|--|--|
| <p>5. Proyector es a película, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Licuadora es a radioB) Cine es a teatroC) Televisor es a antenaD) Mesa es a cojín | <p>7. Teléfono es a número, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Domicilio es a direcciónB) Calle es a pasajeC) Telégrafo es a postalD) Casa es a árbol |
| <p>6. Tío es a sobrino, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Padrino es a ahijadoB) Padre es a vecinoC) Primo es a amigoD) Hermano es a hijo | <p>8. Correa es a pantalón, como:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Medias es a gorroB) Candado es a tornilloC) Sombrero es a vecinoD) Marco es a puerta |

CIRCULO EDUCATIVO

SINÓNIMAS

9. Occiso es a cadáver, como:
A) Miedo es a valor
B) Subsidio es a ayuda
C) Deuda es a apoyo
D) Bulto es a faja
10. Ligero es a rápido, como:
A) Gordo es a templado
B) Enfermo es a rollizo
C) Estéril es a infecundo
D) Apático es a juguetón

ACTUANTE - LUGAR

11. Agricultor es chacra, como:
A) Cuero es a zapatero
B) Gasfitero es a caños
C) Mecánico es a factoría
D) Barredor es a salón
12. Cirujano es a quirófano, como:
A) Cocinera es a condimento
B) Parlamentario es a congreso
C) Estudiante es a pelota
D) Comerciante es a dinero
13. Cáceres es a Tarapacá, como:
A) Grau es a marinero
B) Héroe es a fusil
C) Ugarte es a océano
D) Bolognesi es a Arica
14. Juez es a tribunal, como:
A) Actor es a teatro
B) Profesor es a alumno
C) Abogado es a acusado
D) Artista es a panadería

PARTE - TODO

15. Cabello es a cabeza, como:
A) Mano es a espalda
B) Fruta es a cáscara
C) Ojo es a cara
D) Brazo es a pierna
16. Perú es a América, como:
A) Lima es a Chorrillos
B) España es a Europa
C) Asia es a Japón
D) Provincia es a distrito
17. Abeja es a enjambre, como:
A) Gato es a felino
B) Rebaño es a oveja
C) Serpiente es a reptil
D) Perro es a jauría
18. Cantante es a coro, como:
A) Cazador es a león
B) Marinero es a aviador
C) Soldado es a Batallón
D) Escritor es a novela

CIRCULO EDUCATIVO

CAUSA - EFECTO

19. Calor es a dilatación, como:
A) Nube es a nevada
B) Viento es a humedad
C) Frío es a congelación
D) Trueno es a rayo
20. Trabajo es a progreso, como:
como:
A) Carrera es a diversión
B) Estudio es a éxito
C) Descanso es a ocio
D) Respeto es a estimación
21. Dolor es a grito, como:
A) Canto es a lamento
B) Golpe es a hemorragia
C) Risa es a tristeza
D) Pena es a llanto
22. Microbio es a enfermedad,
A) Purgante es a líquido
B) Belleza es a salud
C) Veneno es a muerte
D) Vacuna es a jeringa

ACTUANTE - ACCIÓN

23. Barco es a navegar, como:
A) Avión es a volar
B) Bicicleta es a patinar
C) Auto es a deslizar
D) Tren es a circular
24. Serpiente es a reptar, como:
A) Conejo es a croar
B) Loro es a cantar
C) Sapo es a saltar
D) Pato es a trotar
25. Campesino es a sembrar, como:
A) Carpintero es a recoger
B) Zapatero es a escoger
C) Mecánico es a defender
D) Comerciante es a vender
26. Policía es a vigilar, como:
A) Sastre es a triunfar
B) Maestro es a enseñar
C) Artista es a colaborar
D) Médico es a jugar

SINONIMIA

27. Destreza es a habilidad, como:
A) Ingenioso es a pobreza
B) Apto es a capaz
C) Veracidad es a falsedad
D) Incapaz es a utilidad
28. Locuaz es a hablador, como:
A) Mentiroso es a bromista
B) Triste es a parco
C) Serio es a optimista
D) Jocosos es a gracioso

CIRCULO EDUCATIVO

OBJETO - CUALIDAD

29. Hoja es a verde, como:
- A) Puerta es a plomo
 - B) Mesa es marrón
 - C) Cielo es a azul
 - D) Calzado es a negro
30. Vidrio es a frágil, como:
- A) Cocina es a animada
 - B) Gasolina es a inflamable
 - C) Caramelo es a amargo
 - D) Jardín es a desértico
31. Miel es a dulce, como:
- A) Camino es a angosto
 - B) Lampa es a torcido
 - C) Perro es a techero
 - D) Perfume es a fragancia
32. Día es a claridad, como:
- A) Noche es a oscuridad
 - B) Lobo es a doméstico
 - C) Cuchara es a sucia
 - D) Papel es a arrugado

INTENSIDAD O GRADO

33. Bueno es a óptimo, como:
- A) Derecho es a verificar
 - B) Malo es a pésimo
 - C) Hermoso es a bueno
 - D) Aplicado es a perezoso
34. Temblor es a terremoto, como:
- A) Mueble es a silla
 - B) Pared es a techo
 - C) Agua es a pantano
 - D) Brisa es a ventarrón
35. Tibio es a caliente, como:
- A) Pálido es a preocupado
 - B) Grueso es a delgado
 - C) Frío es a helado
 - D) Honrado es a generoso
36. Rosado es a rojo, como:
- A) Verde es a pintura
 - B) Negro es a betún
 - C) Amarillo es a oro
 - D) Celeste es a azul

OBJETO - ACCIÓN

37. Chofer es a manejar, como:
- A) Pasajero es a cobrar
 - B) Turista es a visitar
 - C) Aviador es a reparar
 - D) Abogado es a juzgar
38. Lapicero es a escribir, como:
- A) Cuaderno es a aprender
 - B) Radio es a jugar
 - C) Escoba es a barrer
 - D) Cantante es a componer