

AJRIFA	Jirafa	RDIOOLCCO
LERAPODO		ROPJAA
ETEEFNAL		IGUNAA
KOAAL		BRACA
CGANORU		MACALEON
PRORE		NATILOPE
LAGUIA		LACONH
AIADRLL		GATUROT

A 3x3 grid with a light beige background. The grid contains the following elements:

- Top-left cell: A blue circle.
- Top-middle cell: A blue arrow pointing down.
- Top-right cell: An orange circle.
- Middle-left cell: A red arrow pointing right.
- Middle-middle cell: A green arrow pointing up.
- Middle-right cell: A yellow arrow pointing left.
- Bottom-left cell: A red circle.
- Bottom-middle cell: A red arrow pointing down.
- Bottom-right cell: A green circle.

Surrounding the grid are several small circles of the same color as the shapes in the grid: blue, orange, red, and green. There are also four larger, 3D-looking cylinders of the same colors: blue (top-right), orange (top-right), red (bottom-left), and green (bottom-right).

[illegible]

## 03

Rodea la opción más adecuada en cada caso, para que las oraciones sean correctas.

Hace un mes robaron en su casa, por lo que los dueños **ha / han** decidido instalar una alarma **contra / para** robos.

**En la noche / Por la noche** llovió con tanta intensidad que **por la / en la** mañana los campos estaban inundados.

Nada más verle la cara se dio cuenta **de / de** que algo le ocurría a su amigo porque **su / mi** expresión reflejaba sorpresa.

No fueron capaces de solucionar el problema porque cada uno de ellos **lo / le** analizaba sólo **con / desde** su punto de vista.

Después **de / de** horas de búsqueda, encontraron al perro escondido tras **de / de** los matorrales.

Ayer cogí el metro **de / desde** Sol hasta Chamartín.

No comprendo el **porqué / porque** de tu actitud.

“Quien consigue conservar la capacidad de percibir la belleza, no envejecerá nunca”

*Franz Kafka*



## 04

Amplía tu repertorio de frases pensando alternativas a las expresiones más habituales. Para ello:

1. FÍJATE EN LA ACCIÓN QUE TE PROPONEMOS.
2. OBSERVA LA LISTA DE PALABRAS PROHIBIDAS.
3. ESCRIBE UNA ALTERNATIVA QUE NO CONTenga DICHA PALABRAS.

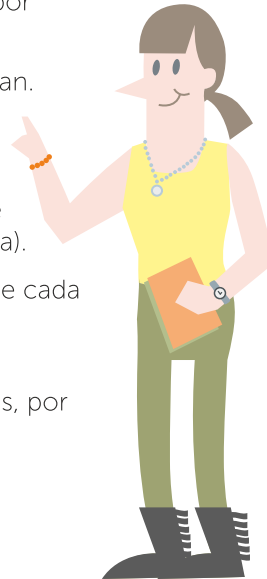
Acción	Palabras prohibidas	Alternativas
Saludar	Hola, buenos días	.....
Despedirse	Adiós	.....
Disculparse	Perdón	.....
Afirmar	Sí	.....
Negar	No	.....
Felicitar el cumpleaños	Feliz cumpleaños	.....

## 05

Observa el dibujo y sigue las instrucciones:

“INSTRUCCIONES PARA DESCRIBIR A UNA PERSONA”

1. Piensa qué aspectos de la persona describirás, por ejemplo:
  - a. Descripción física, qué rasgos físicos destacan.
  - b. Descripción de la indumentaria, qué ropa y complementos lleva.
  - c. Descripción de la personalidad, (no siempre podremos describir el carácter de la persona).
2. Fíjate bien en el dibujo e identifica los detalles de cada aspecto que merece la pena mencionar en la descripción.
3. Piensa el orden en el que dirás todos los detalles, por ejemplo:
  - a. Físico
  - b. Ropa
  - c. Personalidad



Ahora pon en práctica las instrucciones que te hemos dado describiendo al personaje anterior.

---

---

---

---

---

## 06

Ahora, lee el siguiente relato e inventa el mejor de los finales. Intenta utilizar todo el espacio disponible para escribir.

Había una vez un pescador que salía a la mar todas las mañanas bien temprano. Con su bote remaba y remaba para echar las redes y conseguir algo de pesca que vender en el mercado. Un buen día la barca chocó contra algo y volcó, y el pescador fue arrastrado hasta las profundidades, donde vivía la bruja del mar...

---

---

---

---

---

---

---

---

“Cualquiera que deje de aprender es viejo, ya tenga 20 u 80 años”

*Henry Ford*

*...y a partir de aquí*  
**LAS SOLUCIONES**



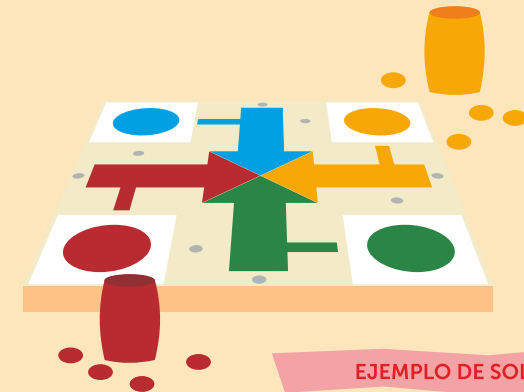


Viajar, salir, ir al cine, conocer gente nueva... Todo es mejor si se hace en compañía de otras personas ¿verdad? Mantener unas buenas relaciones sociales durante toda la vida tiene truco y uno de ellos es dominar y perfeccionar el arte del lenguaje. Leer o llevar un diario personal son actividades muy útiles en este sentido. Pero... hay mucho más.

## 01 ¿Te apetece probar con algunos ejercicios para ejercitar el arte del lenguaje? Empieza ordenando las letras para formar nombres de animales.

AJRIFA	Jirafa	RDIOOLCCO	Cocodrilo
LERAPODO	Leopardo	ROPJAA	Pájaro
ETEEFNAL	Elefante	IGUNAA	Iguana
KOAL	Koala	BRACA	Cabra
CGANORU	Canguro	MACALEON	Camaleón
PRORE	Perro	NATILOPE	Antílope
LAGUIA	Águila	LACONH	Halcón
AIADRL	Ardilla	GATUROT	Tortuga

## 02 ¿Conoces el juego del Parchís? Explica cómo se juega de la manera más detallada posible. Puede ayudarte si describes qué elementos necesitas, el número de jugadores, los movimientos...



EJEMPLO DE SOLUCIÓN

Para jugar al parchís se necesita un tablero de parchís, fichas y un dado. En el parchís de la imagen pueden jugar un máximo de 4 personas. Cada jugador elige un color y sitúa sus 4 fichas dentro del círculo de su color, dejando una ficha en su casilla de salida. Cada jugador lanzará el dado una vez para determinar el orden de lanzamiento. El que haya obtenido el número más alto será el primero. Cuando sea su turno, cada jugador lanzará el dado y moverá la ficha que elija (de entre las que están en juego) tantas casillas como números haya obtenido en el dado. Si obtiene un 5 sacará obligatoriamente una ficha de su casa. Si al desplazar la ficha ésta cae en una casilla donde hay una ficha de otro jugador, le mata la ficha. Ganará la partida el primer jugador que consiga entrar sus 4 fichas dentro de su meta/casa.

## 03

Rodea la opción más adecuada en cada caso, para que las oraciones sean correctas.

Hace un mes robaron en su casa, por lo que los dueños **ha** **han** decidido instalar una alarma **contra** / **para** robos

En la noche, **Por la noche** llovió con tanta intensidad que **por la** en la mañana los campos estaban inundados.

Nada más verle la cara se dio cuenta **de** / **de** que algo le ocurría a su amigo porque **su** / **mi** expresión reflejaba sorpresa.

No fueron capaces de solucionar el problema porque cada uno de ellos **lo** / **le** analizaba sólo **con** / **desde** su punto de vista.

Después **de** / **de** horas de búsqueda, encontraron al perro escondido tras **de** / **de** los matorrales.

Ayer cogí el metro **de** / **desde** Sol hasta Chamartín.

No comprendo el **porqué** / **porque** de tu actitud.

“ Quien consigue conservar la capacidad de percibir la belleza, no envejecerá nunca ”

*Franz Kafka*



## 04

Amplía tu repertorio de frases pensando alternativas a las expresiones más habituales. Para ello:

1. FÍJATE EN LA ACCIÓN QUE TE PROPONEMOS.
2. OBSERVA LA LISTA DE PALABRAS PROHIBIDAS.
3. ESCRIBE UNA ALTERNATIVA QUE NO CONTenga DICHA PALABRAS.

### EJEMPLO DE SOLUCIÓN

Acción	Palabras prohibidas	Alternativas
Saludar	Hola, buenos días	¿Qué tal estás? Hacía tiempo que...
Despedirse	Adiós	Cuídate mucho, nos vemos pronto
Disculparse	Perdón	Siento el despiste
Afirmar	Sí	Me gustaría mucho
Negar	No	Evita comer sal
Felicitación de cumpleaños	Feliz cumpleaños	Espero que cumplas muchos más

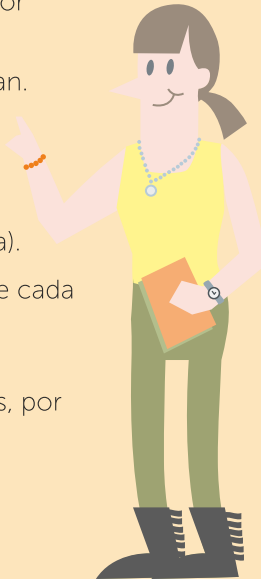


## 05

Observa el dibujo y sigue las instrucciones:

"INSTRUCCIONES PARA DESCRIBIR A UNA PERSONA"

1. Piensa qué aspectos de la persona describirás, por ejemplo:
  - a. Descripción física, qué rasgos físicos destacan.
  - b. Descripción de la indumentaria, qué ropa y complementos lleva.
  - c. Descripción de la personalidad, (no siempre podremos describir el carácter de la persona).
2. Fíjate bien en el dibujo e identifica los detalles de cada aspecto que merece la pena mencionar en la descripción.
3. Piensa el orden en el que dirás todos los detalles, por ejemplo:
  - a. Físico
  - b. Ropa
  - c. Personalidad



Ahora pon en práctica las instrucciones que te hemos dado describiendo al personaje anterior.

La mujer de la imagen es una chica delgada, con la piel blanca, los ojos grandes y el pelo recogido con una coleta. Lleva una camiseta de tirantes amarilla, un pantalón largo verde y unas botas negras con flecos. En su mano izquierda sostiene una libreta y lleva un reloj, en su derecha una pulsera naranja. Además lleva un colgante de color azul.

EJEMPLO DE SOLUCIÓN

## 06

Ahora, lee el siguiente relato e inventa el mejor de los finales. Intenta utilizar todo el espacio disponible para escribir.

Había una vez un pescador que salía a la mar todas las mañanas bien temprano. Con su bote remaba y remaba para echar las redes y conseguir algo de pesca que vender en el mercado. Un buen día la barca chocó contra algo y volcó, y el pescador fue arrastrado hasta las profundidades, donde ...

... vivía la bruja del mar que era una anciana que vivía dentro de una caracola gigante. No esperaba visita, así que se puso de mal humor cuando vio al pescador. Éste quedó maravillado con la cantidad de tesoros que había en el jardín de la anciana, así que la bruja decidió hacer un trato con él: volvería a la superficie convertido en un hombre rico, pero no le contaría a nadie lo que había visto, ni volvería jamás a las profundidades. El pescador aceptó, y la bruja, para asegurarse de que cumpliera su promesa, convirtió su bote en caballo.

EJEMPLO DE SOLUCIÓN

“Cualquiera que deje de aprender es viejo, ya tenga 20 u 80 años”

Henry Ford