

Ficha_de_trabajo_2018_semana29A

Evitar la soledad protege la mente

Relacionarse habitualmente con otras personas es un buen modo de asegurar un adecuado funcionamiento cognitivo. La naturaleza social de la especie humana es una de sus características más marcadas: las relaciones interpersonales estimulan la mente.

La jubilación laboral acarrea a veces una reducción notable de contactos sociales y debe buscarse pronto cómo sustituir estos. Se trata de no perder la ocasión de comunicarnos con otras personas.

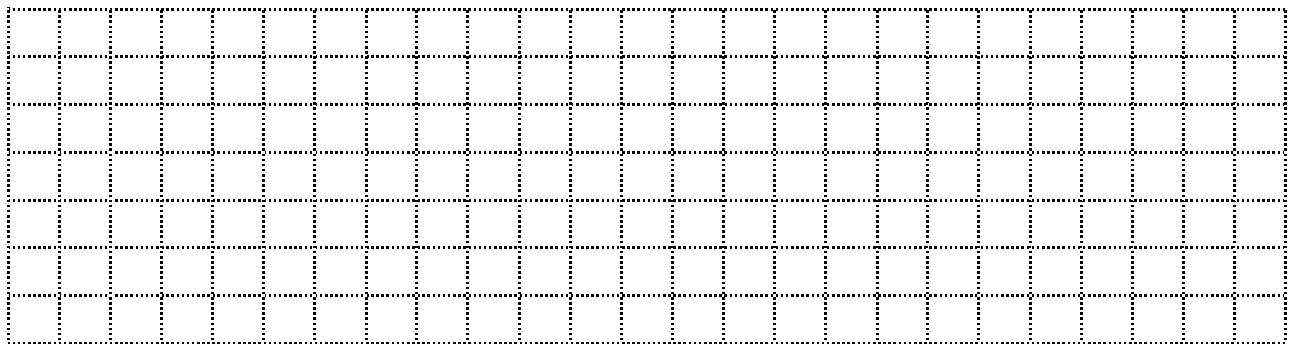
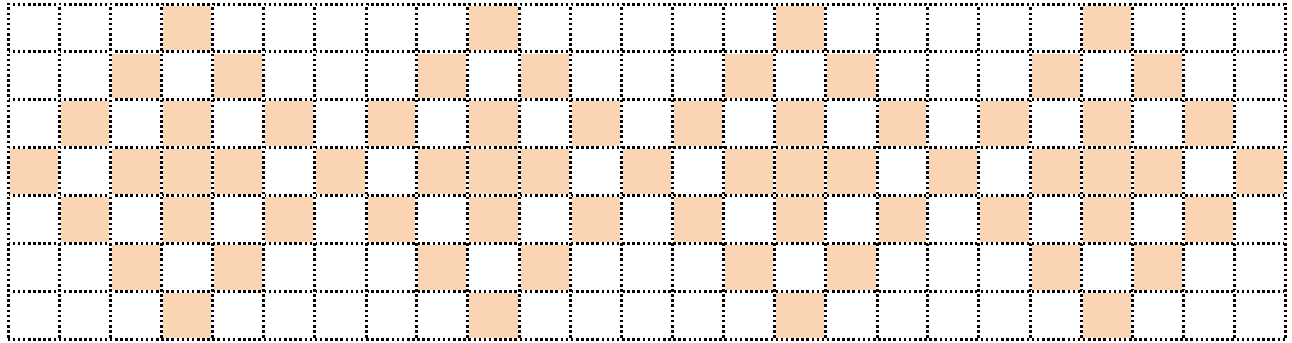
Familiares, amigos, vecinos o conocidos sirven de apoyo; conviene no estar encerrado en casa. Asimismo, descubrir nuevas amistades con las que compartir gustos y aficiones es un buen estímulo mental. Actividades recreativas, culturales, deportivas o de ocio brindan la oportunidad de llevarlo a cabo.

La soledad es uno de los mayores riesgos que amenazan la salud mental de las personas mayores. Mantener contactos sociales diversos contribuye en gran medida a preservarla.

Repase atentamente la lectura; escriba a la derecha cuántas veces aparece la letra f (efe) en cada línea y súmelas después.

Ficha_de_trabajo_2018_semana29Bs

Reproduzca debajo una cenefa idéntica.



Subraye la respuesta adecuada para completar la frase.

El regalo es ...	Conocido	Precioso	Diez	Descosido	Tranquilo
El vestido es ...	Simple	Sincero	Frío	Seguro	Amplio
La mano está ...	Estrecha	Gastada	Limpia	Popular	Valiente
El suelo está ...	Mojado	Alto	Fácil	Lleno	Rico
La puerta está ...	Lenta	Cerrada	Buena	Aparte	Difícil
La luna está...	Vacía	Verde	Rota	Redonda	Abierta

Ficha_de_trabajo_2018_semana29_Cs

¿Cuánto suman los números de cuadros sombreados?

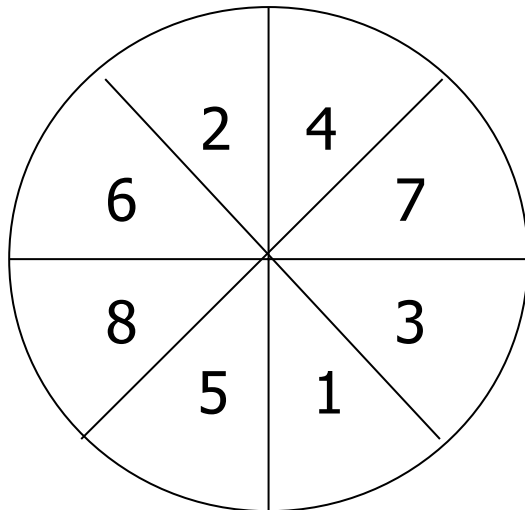
1	3	9	5	2	7	0	3	1	5	4	8	3	0	1	2
1	5	7	4	6	0	2	7	6	8	9	9	7	6	5	7
0	9	2	0	5	7	8	2	1	9	3	0	1	2	4	5
2	3	4	7	6	5	9	4	6	4	0	7	8	3	8	3
1	3	8	4	5	9	8	7	0	2	8	2	9	4	2	6
9	2	5	3	9	4	2	1	5	6	3	7	5	8	7	9

Encuentre una palabra que cumpla las siguientes condiciones:

Tiene más de 7 letras y no lleva tilde; no contiene F, P, ni S;
no comienza por D y no acaba en E. _____

Jabón	Esponja	Babero	Síntoma	Aceite	Rábano
Zapatilla	Espejo	Cristal	Obispo	Fábula	Serrucho
Orquesta	Calambre	Situación	Pequeño	Aguanieve	Puerto
Especial	Gacela	Peluquería	Estilo	Dominó	Acelga
Ciudad	Socorro	Laberinto	Pérdida	Camión	Ascensión
Deprisa	Fábrica	Laurel	Derecho	Alarde	Tábano

Ficha_de_trabajo_2018_semana29_Ds



Imagine que juega con 3 flechas en esta diana. Escriba las combinaciones posibles para obtener 17 puntos (por ejemplo, 8+8+1). Ordene los resultados de menor a mayor.

Escriba en las casillas vacías los números que faltan entre el 89 y el 179.

89	164	133	101	125	157	96	150	120	168	145	92	160
104	173	144	93	170	115	171	102	159	126	111	169	117
176	163	103	153	149	112	177	130	110	151	134	127	94
172	95	156	121	91	106	152	105	158	139	97	132	146
116	128	109	178	140	131	98	148	118	167	141	119	100
122	165	154	114	166	135	123	174	113	129	107	137	179
175	99	124	142	108	162	143	136	90	147			