

Lectura 13 s

Lo que no se usa, se pierde

El declive de las capacidades cognitivas se ha tratado de explicar con 1
distintas teorías, no solo en el nivel físico, sino en el plano psicológico y 0
en el social. Una de ellas es el modelo conceptual o hipótesis del desuso. 0
Se trata de un enfoque de investigación basado en el supuesto de que lo 0
que *no se usa, se pierde*. 0

Es decir, que las capacidades cognitivas que más se resienten con el paso 0
del tiempo son aquellas que no se ejercitan lo suficiente. El problema 0
afecta en distinto grado a competencias como la percepción, la atención 0
o el funcionamiento de la memoria, entre otras. Y se estima que afecta al 0
10% de las personas mayores. 0

Pero está demostrado que la dificultad no proviene de los cambios que 0
experimentan las estructuras cerebrales debido a la edad. Por el contrario, 1
derivan en mayor medida de una disminución de su actuación en tareas 0
en las que intervienen el esfuerzo y la atención. 0

Los muchos años no deben ser una excusa para evitar retos a la mente 1
con ejercicios intelectuales; y no hay que olvidar tampoco un estilo de 0
vida sano y socialmente activo para mantener el cerebro en buen estado. 0

Repase atentamente la lectura; después, escriba a la derecha cuántas 3
veces aparece la letra x (equis) en cada línea y súmelas.

1. Sustituya cada número por la letra indicada y escriba el nombre de 9 flores.

1	3	4	5	7	8	9	12	13	14	16	17	18	19	20	21	22	23	27
A	C	D	E	G	H	I	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Z
3. 12. 1. 23. 5. 12.						8. 16. 19. 21. 5. 14. 20. 9.1.						7. 1. 19. 4. 5. 14. 9. 1						
<u>CLAVEL</u>						<u>HORTENSIA</u>						<u>GARDENIA</u>						
1. 27. 22. 3. 5. 14. 1.						1. 13. 1. 17. 16. 12. 1.						7. 12. 1. 4. 9. 16. 12. 16.						
<u>AZUCENA</u>						<u>AMAPOLA</u>						<u>GLADIOLO</u>						
16. 19. 18. 22. 9. 4. 5. 1.						17. 5. 21. 22. 14. 9. 1.						13. 1. 19. 7. 1. 19. 9. 21. 1						
<u>ORQUÍDEA</u>						<u>PETUNIA</u>						<u>MARGARITA</u>						

2. Señale las operaciones cuyo resultado sea 34.

20 + 15	27 +	25 + 9	22 + 20	21 + 13	16 + 24	23 + 15	14 + 23
15 + 21	23 + 11	7 + 28	31 + 11	10 + 19	27 + 10	9 + 21	17 + 17
21 + 9	25 + 10	9 + 30	10 + 24	8 + 27	15 + 19	29 + 8	18 + 19
18 + 16	16 + 19	20 + 14	12 + 28	23 + 14	17 + 19	12 + 22	26 + 5

3. Copie a la derecha la figura de la izquierda.

--	--

4. Rellene los espacios vacíos sabiendo que la cifra de cada casilla es el resultado de sumar las dos situadas encima de ella.

<u>11</u>	9	<u>19</u>	8
20	28	<u>27</u>	
<u>48</u>	55		
<u>103</u>			

8	<u>18</u>	<u>13</u>	14
26	<u>31</u>	27	
57	<u>58</u>		
<u>115</u>			

5. Escriba cada palabra en orden inverso al que aparece; por ejemplo, LIBRO será ORBIL. Procure hacerlo mentalmente.

AVISO = <u>OSIVA</u>	ERMITA = <u>ATIMRE</u>
ADORNO = <u>ONRODA</u>	URBANO = <u>ONABRU</u>
OFICIO = <u>OICIFO</u>	DOMADOR = <u>RODAMOD</u>
NEGOCIO = <u>OICOGEN</u>	IGUANA = <u>ANAUGI</u>

6. ¿Qué línea lleva hasta la tijera? 4.

The image shows a maze with five paths labeled 1 through 5. Path 1 (blue) starts at the top left and ends at the top right. Path 2 (green) starts at the top left and ends at the top right. Path 3 (purple) starts at the top left and ends at the top right. Path 4 (purple) starts at the top left and ends at the scissors on the right. Path 5 (yellow) starts at the bottom left and ends at the bottom right.

7. Busque 3 verbos que se adecúen a la pregunta.

¿Qué puede hacer?			
Un conductor	<u>Acelerar</u>	<u>Frenar</u>	<u>Aparcar</u>
Un perro	<u>Ladrar</u>	<u>Morder</u>	<u>Gruñir</u>
Un niño	<u>Creecer</u>	<u>Jugar</u>	<u>Aprender</u>
Un pájaro	<u>Volar</u>	<u>Trinar</u>	<u>Anidar</u>
Un humano	<u>Hablar</u>	<u>Razonar</u>	<u>Reír</u>
Un ser vivo	<u>Nacer</u>	<u>Respirar</u>	<u>Morir</u>

8. Señale los números que tienen pareja.

4562	<input type="checkbox"/> 4598	4587	4571
4594	4576	4563	4590
4586	4570	<input type="checkbox"/> 4583	4578
4572	4599	4582	4591
<input type="checkbox"/> 4575	4565	4596	4585
4577	4597	4579	4573
4593	<input type="checkbox"/> 4583	4566	<input type="checkbox"/> 4598
4567	4561	4588	4581
4595	4574	<input type="checkbox"/> 4564	4569
<input type="checkbox"/> 4564	4568	4584	4560
4580	4589	4559	<input type="checkbox"/> 4575

9. Subraye las palabras que tienen las letras T, A, C, O y N.

<u>ACENTO</u>	TRENCA
TÚNICA	<u>CUANTO</u>
ÁTICOS	ACATEN
<u>CORTAN</u>	INCITÓ
LATINO	<u>TÓNICA</u>
TABLÓN	FLOTAN
<u>CANTOR</u>	COSITA
TOCINO	CARNET
ÉTNICA	LONETA
<u>OCTANO</u>	CIENTO
ATASCO	<u>CONTRA</u>
ETANOL	PEATÓN