

Nombre

I. **DOMINIO VERBAL I: Sinónimos-Antónimos**

Dominio verbal se refiere al **significado de las palabras**.

Para trabajar esta prueba tendrás en cuenta lo siguiente:

- Las palabras que tienen el mismo significado se llaman **sinónimos** (por ejemplo: perro y can).
- Las palabras que expresan un significado contrario se llaman **antónimos** (como día y noche).

Esta prueba evalúa el uso adecuado de sinónimos y antónimos. Consta de diez ejercicios en los que se presentan una serie de **palabras clave** y, a cada una le siguen cinco palabras numeradas del 1 al 5, entre las que se encuentran su sinónimo y su antónimo.

Tu trabajo consiste en averiguar para cada palabra clave su correspondiente sinónimo y antónimo.

⇒ **Pon el cronómetro en marcha. Tiempo: 5 minutos.**
¡Atención!. El tiempo cuenta desde ahora mismo: 5 minutos.

Para cada palabra CLAVE, señala en cada fila con un círculo (○) el número correspondiente al sinónimo y con un cuadrado (□) el número correspondiente al antónimo.

Observa el ejemplo:

ADELGAZAR 1: ENFERMAR 2: CRECER 3: ENGORDAR 4: EMPEORAR 5: ENFLAQUECER

EJERCICIOS

CLAVE	RESPUESTAS				
1. REPUDIAR	1: PERJUDICAR	2: ACEPTAR	3: RECOGER	4: RECHAZAR	5: FAVORECER
2. INCAUTO	1: PRECAVIDO	2: ENGAÑOSO	3: CÁNDIDO	4: ENCANTADOR	5: PRETENCIOSO
3. AVIDEZ	1: DESINTERÉS	2: FUERZA	3: ANSIA	4: PETULANCIA	5: AVARICIA
4. RETRASO	1: DESPACIO	2: TARDANZA	3: ESPERA	4: CAUTELA	5: ANTELACIÓN
5. ABREVIAR	1: PARAR	2: ACORTAR	3: AMORTIGUAR	4: PROLONGAR	5: REPOSAR
6. DIFAMAR	1: TASAR	2: SOCAVAR	3: AMAR	4: ELOGIAR	5: CALUMNIAR
7. INUSITADO	1: HERMOSO	2: TÁCTIL	3: NORMAL	4: FALTO	5: INSÓLITO
8. LACÓNICO	1: DULCE	2: TERSO	3: BREVE	4: RONCO	5: DETALLADO
9. DECLIVE	1: SEGURO	2: AUGE	3: CASUAL	4: LAXO	5: DECADENCIA
10. BRÍO	1: FRÍO	2: POTENCIA	3: CALIENTE	4: RÁPIDO	5: DECAIMIENTO

Nombre

II. DOMINIO VERBAL II: Neologismos

El uso correcto de las palabras según el contexto donde se sitúan (párrafo), es una capacidad que interviene en la comprensión del lenguaje.

Esta prueba evalúa el grado de comprensión que demuestras en diferentes textos escritos. Para trabajar esta prueba tendrás en cuenta lo siguiente:

- Se presentan cuatro frases, en las que se repite una palabra nueva o inventada: **neologismo**, es decir, palabra que no existe en el diccionario castellano.
- Las cuatro frases "dicen algo" si eres capaz de averiguar qué significa ese neologismo.

Tu trabajo consiste en encontrar el significado que tiene cada neologismo en cada problema.



**Pon el cronómetro en marcha. Tiempo: 8 minutos.
¡Atención!. El tiempo cuenta desde ahora mismo: 8 minutos.**

Observa el ejemplo:

En las cuatro frases siguientes, aparece el mismo neologismo: COILE.

EJEMPLO	SOLUCIÓN: COILE= PUENTE
1. En casi todos los ríos hay COILES.	
2. El dentista me colocó un COILE sin hacerme daño.	
3. Los COILES a veces son colgantes.	
4. En algunas ciudades hay COILES.	

Si sustituimos COILE por PUENTE, todas las frases "dicen algo" o tienen sentido.

A CONTINUACIÓN TIENES QUE RESOLVER LOS DIEZ PROBLEMAS QUE SE TE PRESENTAN.

Trabaja rápido y contesta escribiendo la respuesta en espacio superior derecho:
SOLUCIÓN:

Nombre

PROBLEMAS

PROBLEMA 1	SOLUCIÓN: ALOPE =
<ol style="list-style-type: none">1. Un ALOPE tiene forma redondeada.2. En algunos casos, los ALOPES no indican nada.3. Un ALOPE se puede confundir con una letra.4. A los alumnos no les gustan nada los ALOPES.	

PROBLEMA 2	SOLUCIÓN: HULDA =
<ol style="list-style-type: none">1. La HULDA sirve para ser transportada2. En la montaña vemos en ocasiones a gentes con HULDAS.3. Últimamente parece que se han puesto de moda las HULDAS.4. La HULDA nos permite tener las manos libres.	

PROBLEMA 3	SOLUCIÓN: DALIRA =
<ol style="list-style-type: none">1. Aprendemos a tener una DALIRA propia.2. DALIRAR es comprometerse.3. La DALIRA cambia poco a lo largo de la vida.4. Un representante comercial trabaja para una o varias DALIRAS.	

PROBLEMA 4	SOLUCIÓN: MUGE =
<ol style="list-style-type: none">1. En las grandes ciudades y en las zonas rústicas hay muchos MUGES.2. La categoría de un MUGE se representa por el número de estrellas que tiene.3. Hay MUGES que tienen piscina, discoteca y bar.4. Si no das tu nombre no puedes residir en un MUGE.	

PROBLEMA 5	SOLUCIÓN: TRORI =
<ol style="list-style-type: none">1. De quién no mueve su TRORI se dice que es inexpresivo.2. Una TRORI arrugada es signo de vejez.3. La mirada es quizá lo más expresivo de una TRORI.4. Se puede tener una TRORI pequeño y, sin embargo, decir de esa persona que tiene mucha TRORI.	

Nombre

PROBLEMA 6	SOLUCIÓN: <i>SLOPE</i> =
<ol style="list-style-type: none">1. Un SLOPE tiene muchas palabras.2. Los analfabetos no utilizan SLOPES.3. Gracias a la imprenta se difundieron y abarataron los SLOPES.4. Casi todas las religiones tienen SLOPES SAGRADOS.	

PROBLEMA 7	SOLUCIÓN: <i>OTVAT</i> =
<ol style="list-style-type: none">1. En casi todos los aviones y autobuses hay OTVAT de emergencia.2. Se oye hablar de la OTVAT del Sol.3. Una trampa no tiene OTVATS.4. En una conversación, uno puede tener una OTVAT inadecuada.	

PROBLEMA 8	SOLUCIÓN: <i>BITIIN</i> =
<ol style="list-style-type: none">1. Casi todos los países tienen una BITIIN propia.2. Si las BITIINES no son oficiales, carecen de valor.3. Hay carteritas especiales para las BITIINES.4. Los metales casi siempre valen más que el papel, con las BITIINES generalmente ocurre lo contrario.	

PROBLEMA 9	SOLUCIÓN: <i>DIRLO</i> =
<ol style="list-style-type: none">1. Un DIRLO se usa para comer pero no se come.2. En la mesa generalmente hay varios DIRLOS.3. Los DIRLOS pueden ser de plástico pero no es usual cuando se está en casa.4. Algunos DIRLOS se colocan como adorno u ornamento.	

PROBLEMA 10	SOLUCIÓN: <i>POLDO</i> =
<ol style="list-style-type: none">1. Suegros y cuñados son parientes POLDOS.2. Los periodistas están atentos a las noticias POLDAS.3. Los POLDOS libres sólo existen en democracia.4. El POLDO tiene que tener un compromiso ético con las ideas que defiende.	

Nombre

III. RAZONAMIENTO HIPOTÉTICO INDUCTIVO (RHI)

La **inducción** es uno de los componentes de la inteligencia que utilizamos habitualmente en las tareas que exigen **razonamiento** y **abstracción**.

El **razonamiento inductivo** es una actividad intelectual muy ligada al pensamiento científico. Se trata de una capacidad general formada por:

- Observación y análisis de hechos o fenómenos.
- Planteamiento e hipótesis para explicar las relaciones y variaciones entre los hechos observados y
- Comprobación de la validez de la regla o ley que se aplica y cumple para todos los hechos analizados.

Esta prueba está formada por problemas y tendrás en cuenta lo siguiente:

- Trabajarás con números que tienen entre sí relaciones aritméticas.
- Coge un folio para probar las soluciones.
- Lee y comprende bien las instrucciones de trabajo.
- Te puede resultar difícil y extraña esta prueba, pero considera que se parece mucho a la forma de trabajar en las materias de tipo abstracto como Matemáticas, Física,...
- Trabaja como si estuvieras estudiando para un examen: con atención e interés.

Tu trabajo consiste en elaborar hipótesis que justifiquen esas relaciones y

⇒ **Instrucciones de trabajo**

Pon el cronómetro en marcha. Tiempo: 20 minutos.

¡Atención!. El tiempo cuenta desde ahora mismo: 20 minutos.

El test R.H.I. consta de veinte problemas. Cada problema está formado por dos o tres igualdades. Los datos guardan o cumplen entre sí una *relación aritmética* establecida de antemano y que tú tienes que descubrir.

La tarea a resolver consiste en saber: **"¿Cuál es la regla o ley que se cumple para todas las igualdades del problema?"**

Observa los ejemplos:

	▲ R ■	RESPUESTA
1)	$2 \text{ R } 2 = 6$ $5 \text{ R } 1 = 11$	$2 \cdot \blacktriangle + \blacksquare$
2)	$5 \text{ R } 10 = 2$ $2 \text{ R } -8 = -4$	$\blacksquare / \blacktriangle$
3)	$9 \text{ R } 1 = 80$ $5 \text{ R } 2 = 23$	$\blacktriangle^2 - \blacksquare$

Nombre
REPASA BIEN, SI ES NECESARIO, ESTAS INSTRUCCIONES. COMPRENDE BIEN LOS EJEMPLOS y después empieza con los problemas.

Nombre

PROBLEMAS

▲ R ■	RESPUESTA	▲ R ■	RESPUESTA
1) $\begin{matrix} 1 & R & 0 & = & 1 \\ 2 & R & 4 & = & -2 \end{matrix}$	11) $\begin{matrix} 4 & R & 3 & = & 13 \\ 1 & R & 4 & = & 17 \end{matrix}$
2) $\begin{matrix} 3 & R & 6 & = & 2 \\ 5 & R & -15 & = & \end{matrix}$	12) $\begin{matrix} 5 & R & 3 & = & -2 \\ 0 & R & 1 & = & 1 \end{matrix}$
3) $\begin{matrix} 10 & R & -3 & = & 7 \\ 3 & R & 1 & = & 4 \end{matrix}$	13) $\begin{matrix} 3 & R & 1 & = & 9 \\ 4 & R & 4 & = & 4 \\ 6 & R & 36 & = & 1 \end{matrix}$
4) $\begin{matrix} 1 & R & 3 & = & 5 \\ 4 & R & 2 & = & 10 \end{matrix}$	14) $\begin{matrix} 5 & R & 1 & = & 7 \\ 2 & R & 3 & = & 8 \end{matrix}$
5) $\begin{matrix} 2 & R & 3 & = & 6 \\ 4 & R & 1 & = & 4 \end{matrix}$	15) $\begin{matrix} 6 & R & 3 & = & 2 \\ 10 & R & -2 & = & -5 \end{matrix}$
6) $\begin{matrix} 7 & R & 3 & = & 1 \\ 5 & R & 1 & = & 3 \end{matrix}$	16) $\begin{matrix} 5 & R & 0 & = & 25 \\ 4 & R & 8 & = & 8 \\ 2 & R & 3 & = & 1 \end{matrix}$
7) $\begin{matrix} 10 & R & 5 & = & 1 \\ 8 & R & 4 & = & 1 \end{matrix}$	17) $\begin{matrix} 2 & R & 8 & = & 18 \\ 4 & R & 3 & = & 10 \end{matrix}$
8) $\begin{matrix} 2 & R & 2 & = & 9 \\ 2 & R & 3 & = & 8 \\ 1 & R & 5 & = & 1 \end{matrix}$	18) $\begin{matrix} 2 & R & 1 & = & 9 \\ 10 & R & 3 & = & 1003 \\ 3 & R & 2 & = & 29 \end{matrix}$
9) $\begin{matrix} 2 & R & 3 & = & 8 \\ -1 & R & 2 & = & 1 \\ -3 & R & 3 & = & \end{matrix}$	19) $\begin{matrix} 10 & R & 2 & = & 0 \\ 15 & R & 3 & = & 0 \\ 20 & R & 4 & = & 0 \end{matrix}$
10) $\begin{matrix} 5 & R & 10 & = & 2 \\ 2 & R & 8 & = & 4 \\ 3 & R & 0 & = & 0 \end{matrix}$	20) $\begin{matrix} 5 & R & -1 & = & 6 \\ 8 & R & -2 & = & 10 \\ -5 & R & 5 & = & -10 \end{matrix}$
▲ R ■	RESPUESTA	▲ R ■	RESPUESTA

Nombre

IV. RAZONAMIENTO DEDUCTIVO (RD)



El pensamiento se manifiesta de muchas maneras. Una de ellas consiste en establecer consecuencias o sacar conclusiones de los hechos o informaciones de nuestro ambiente. Esa capacidad se llama **razonamiento deductivo**.

La prueba RD está formada por diez problemas que tratan la información de carácter científico o humanístico-social.

Para trabajar tendrás que tener en cuenta que cada problema consta de:

- **Generalización** o descripción de una ley que se cumple en múltiples hechos.
- **Aplicación** de la generalización anterior a una situación concreta de nuestro entorno.
- Cuatro **explicaciones** o posibles soluciones que relacionan la generalización y la aplicación.

Esta prueba consta de diez problemas y has de tener en cuenta lo siguiente:

- Lee y comprende bien las instrucciones de trabajo.
- Te puede parecer que esta prueba tiene mucha letra y es costoso entenderla, pero ten en cuenta que se parece mucho a la forma de trabajar en las materias de tipo abstracto como Física, Filosofía, Historia...
- Trabaja como si estuvieras estudiando para un examen: con atención e interés.

Tu trabajo consiste en relacionar la información que aporta la generalización, con los datos de la aplicación para deducir una explicación.

Instrucciones de trabajo

**Pon el cronómetro en marcha. Tiempo: 20 minutos.
¡Atención!. El tiempo cuenta desde ahora mismo: 20 minutos.**

Redondea la solución (A, B, C o D) que creas más adecuada.

Observa el ejemplo de contenido científico:

EJEMPLO de contenido científico.

GENERALIZACIÓN: "El volumen de los cuerpos varía al modificar la temperatura"

APLICACIÓN: Los mismos cables telefónicos están flojos en verano pero tensos en invierno.

EXPLICACIÓN:

A) Un cuerpo se dilata o contrae cuando cambia su temperatura.

B) El calor alarga los cables telefónicos.

C) Los cuerpos se contraen al calentarse y se dilatan al enfriarse.

D Los cuerpos se dilatan al calentarse y se contraen al enfriarse.

Nombre

PROBLEMAS

Problema 1

GENERALIZACIÓN: "Dos magnitudes son directamente proporcionales cuando varían en el mismo sentido (si una de ellas aumenta, la otra también), e inversamente proporcionales cuando varían en sentido contrario (si una de ellas aumenta, la otra disminuye)".

APLICACIÓN: Los siguientes valores presentan la velocidad a que circula un ciclista y el tiempo que tarda en recorrer cierto espacio:

Velocidad (Km/h)	30	60	90		120	150
tiempo (h)	10	5	3,3	2,5	2	

EXPLICACIÓN:

- A) La velocidad y el tiempo son proporcionales porque la variación de la primera implica la variación del segundo.
- B) Cuando el ciclista aumenta la velocidad, disminuye el tiempo en que recorre el espacio.
- C) La velocidad y el tiempo son inversamente proporcionales porque varían en sentido contrario.
- D) La velocidad y el tiempo son directamente proporcionales porque varían en el mismo sentido.

Problema 2

GENERALIZACIÓN: "El extremo hacia el que se inclina una balanza depende de dos factores: la cantidad de peso y la distancia de los pesos al punto de apoyo de la balanza".

APLICACIÓN: Observa la siguiente balanza. Cuando se quiten los soportes, la balanza se inclinará hacia el extremo derecho (D).



EXPLICACIÓN:

- A) Cuando los pesos son iguales, los extremos de la balanza se equilibran.
- B) Cuando los pesos son iguales y las distancias distintas, predomina el factor distancia ya que los extremos de la balanza no se han equilibrado.
- C) La balanza se ha inclinado hacia el extremo en que el peso se encuentra a mayor distancia del punto de apoyo.
- D) Cuando los pesos son iguales y las distancias distintas, predomina el factor distancia, bajando el extremo de la balanza que tiene el peso más alejado del punto de apoyo.

Problema 3

GENERALIZACIÓN: "La temperatura a la cual un cuerpo pasa de estado sólido a estado

Nombre

líquido se denomina temperatura de fusión”.

APLICACIÓN: Colocamos dos bloques de hielo, uno grande y otro pequeño, en dos recipientes con termómetros y les comunicamos calor. Mientras quede hielo sin fundir, los termómetros marcarán 0 grados centígrados. Sólo cuando el hielo se haya transformado en agua, la temperatura aumentará si se le sigue dando calor a los recipientes.

EXPLICACIÓN:

- A) El hielo se funde a una temperatura de 0 grados centígrados.
- B) Independientemente de su tamaño, el hielo siempre se funde a la misma temperatura.
- C) La temperatura de fusión del bloque de hielo grande es más elevada que la del bloque pequeño.
- D) La temperatura no varía mientras no se haya realizado por completo el cambio de estado.

Problema 4

GENERALIZACIÓN: “La flotabilidad de un cuerpo sobre un líquido es mayor cuanto mayor es la densidad del líquido”.

APLICACIÓN: Un barco puede transportar una carga más pesada en el océano que en los grandes lagos.

EXPLICACIÓN:

- A) En el agua salada los cuerpos pueden flotar mejor que en el agua dulce debido a que su densidades distinta.
- B) Los cuerpos flotan con mayor facilidad en el agua salada que en el agua dulce porque la densidad del agua salada es mayor que la del agua dulce.
- C) Los cuerpos flotan con mayor facilidad en agua salada que en agua dulce.
- D)) Los cuerpos flotan con mayor facilidad en el agua salada que en el agua dulce porque la densidad del agua salada es menor que la del agua dulce.

Problema 5

GENERALIZACIÓN: “La superficie de un líquido afecta a la rapidez con que se evapora”.

APLICACIÓN: El mismo volumen de agua se seca más pronto en un tazón ancho que en un tazón estrecho”.

EXPLICACIÓN:

- A) Cuanto mayor es la superficie que ocupa el agua, más rápidamente se evapora.
- B) El agua se evapora más rápidamente en un tazón ancho que en un tazón estrecho.
- C) Al disminuir la superficie que ocupa una cierta cantidad de agua, aumenta la rapidez con que se evapora.
- D) El agua se evapora con distinta rapidez porque la superficie que ocupa es diferente en los dos tazones.

Nombre

Problema 6

GENERALIZACIÓN: "El hecho de que se dé la poligamia (que un hombre tenga varias mujeres) se explica en cada sociedad por sus posibilidades económicas y medioambientales".

APLICACIÓN: *La poligamia en los varones (tener varias mujeres) predomina en territorios recién colonizados, como ocurrió en la región de Utah con unos colonos mormones o musulmanes.*

EXPLICACIÓN:

- A) Los hombres tienen varias mujeres porque suelen morir y resultan muchas mujeres para pocos hombres.
- B) Los hombres tienen más de una mujer porque nacen pocos varones.
- C) Los hombres tienen varias mujeres porque hay mucha tierra y las mujeres la trabajarán a la vez que les darán hijos.
- D) Los hombres tienen más de una mujer porque están en una sociedad machista.

Problema 7

GENERALIZACIÓN: "Una de las mayores motivaciones de las personas es la búsqueda de relaciones de comunicación satisfactorias con los demás".

APLICACIÓN: *La mayor "autopista de la información" llamada REDINTERNET, cuyo propósito es el de tener acceso a mucha información además de establecer comunicaciones entre sus usuarios, ha creado una nueva adicción en los que la utilizan consistente en permanecer todo el día "enganchado" al ordenador.*

EXPLICACIÓN:

- A) Los que utilizan RED INTERNET tienen problemas en las relaciones con los demás.
- B) La adicción a la RED INTERNET es debida a que se ha puesto de moda a través de la televisión y otros medios de comunicación.
- C) La RED INTERNET tiene mucho éxito porque la relación a distancia tiene más ventajas que las relaciones próximas que se realizan todos los días.
- D) La RED INTERNET no se utiliza demasiado porque la mayoría de la población no está conectada a ella.

Problema 8

GENERALIZACIÓN: "La frase *El fin justifica los medios* ha estado presente en las actividades que realizaban los más altos mandatarios".

APLICACIÓN: *Francis Drake, corsario y ladrón de los barcos españoles procedentes de América, fue nombrado noble recibiendo el título de Sir Drake; a cambio entregaba parte de su botín a las arcas del estado.*

EXPLICACIÓN:

- A) Drake fue premiado porque demostraba valentía ante los enemigos de Inglaterra, en este caso contra España.
- B) Drake fue nombrado Sir porque tendría algún antepasado cercano que pertenecía a la nobleza inglesa, ya que no se podía ser noble si no se pertenecía a una familia con linaje.
- C) El estado premiaba a todo aquél que le aportaba algún beneficio.
- D) Si el estado obtenía algún beneficio, premiaba al que se le aportaba, sin importarle de dónde procedía.

Nombre

Problema 9

GENERALIZACIÓN: "Cada vez que la tecnología da un salto hacia delante, aparece otra empresa que suplanta y desborda a la empresa líder actual".

APLICACIÓN: *William Gates, director de Microsoft, pretende anticiparse a la revolución de las comunicaciones.*

EXPLICACIÓN:

- A) Aunque Microsoft sea suplantada por otra empresa, Gates estará activo durante unos decenios, tras los cuales dejará la empresa al sustituto adecuado.
- B) Para que Microsoft no pierda el status de empresa líder, Gates invertirá los beneficios en innovar aplicaciones informáticas con las que invadir el mercado.
- C) Gates quiere controlar la tecnología punta al pretender anticiparse a la revolución de las comunicaciones.
- D) Gates quiere que Microsoft no pierda el status de empresa líder, para lo cual deberá rodearse de todos los superdotados y genios del mundo.

Problema 10

GENERALIZACIÓN: "Por su localización geográfica, algunos países suelen ser cruciales a la horade controlar puntos estratégicos militares".

APLICACIÓN: *Durante la guerra fría entre E.E.U.U. y la U.R.S.S. Truman, que era un militar de E.E.U.U. contrario a la dictadura franquista, firmó una alianza con España ofreciéndole numerosas ayudas acabando con el aislamiento mundial que sufría.*

EXPLICACIÓN:

- A) E.E.U.U. firmó una alianza porque pretendía influir en España para que cambiase a un régimen democrático.
- B) E.E.U.U. firmó la alianza porque decidió perdonar el hecho que Franco apoyara a Hitler en la segunda guerra mundial.
- C) E.E.U.U. firmó la alianza porque pretendía llevar armamento y construir bases en España, ya que era un enclave perfecto.
- D) E.E.U.U. firmó la alianza porque creía que los españoles podían negociar con la U.R.S.S.

Nombre

V. **MEMORIA VERBAL (MV)**

La memoria está presente en mayor o menor medida en todas las actividades intelectuales.

Esta prueba te presenta 60 palabras, algunas de las cuales has leído anteriormente en la prueba DVI de sinónimos y antónimos. Como no se te ha avisado anteriormente, seguramente permanecen en tu memoria algunas de esas palabras.

Se trata de identificar o reconocer las palabras clave (a las que asignabas su sinónimo y antónimo), que aparecían en la prueba DV1 (sinónimos y antónimos).



Instrucciones de trabajo

**Pon el cronómetro en marcha. Tiempo: 2 minutos.
¡Atención!. El tiempo cuenta desde ahora mismo: 2 minutos.**

Da tus respuestas redondeando el número de las diez palabras clave de la siguiente lista:

1: ACEPTAR	2: ADULAR	3: ALTERAR	4: AMAR	5: AMENAZAR
6: ANSIA	7: ARMERO	8: ARMISTICIO	9: AUGE	10: AVARICIA
11: AVIDEZ	12: BREVE	13: BRÍO	14: CALCULAR	15: CALIENTE
16: CALUMNIAR	17: CÁNDIDO	18: CASUAL	19: CRITICAR	20: DECADENCIA
21: DECAIMIENTO	22: DESINTERÉS	23: DETALLADO	24: DIFAMAR	25: DULCE
26: ELOGIAR	27: ENCANTADOR	28: ENGAÑOSO	29: FALTO	30: FAVORECER
31: FRÍO	32: GUERRA	33: HERMOSO	34: INCAUTO	35: INSÓLITO
36: INUSITADO	37: LACÓNICO	38: LAMENTAR	39: LAXO	40: LISONJEAR
41: NORMAL	42: OCASO	43: PACTO	44: PERJUDICAR	45: PETULANCIA
46: POTENCIA	47: PRECAVIDO	48: PRETENCIOSO	49: RÁPIDO	50: RECOGER
51: RECHAZAR	52: REPUDISR	53: RONCO	54: SALVAR	55: SEGURO
56: SOCAVAR	57: TÁCTIL	58: TASAR	59: TERSO	60: VIVEZA