

# EJEMPLO DE TEXTO INSTRUCTIVO 1

## PREPARACIÓN DE UN GAZPACHO

Con esta receta aprenderás a preparar un típico gazpacho para 6 personas. Es una receta de dificultad media. Tiene una duración de 15 minutos y 1 hora de reposo.



### INGREDIENTES

- Tomate pera: 1kg
- Pimiento verde: 1
- Pepino: 1
- Dientes de ajo: 2
- Aceite de oliva virgen extra: 50 ml
- Pan duro: 50 g
- Agua: 250 ml
- Sal: 1 cucharadita
- Vinagre de Jerez: 30 ml

### APARATOS Y UTENSILIOS

- Batidora
- Colador fino
- Cuchillo
- Recipiente para el gazpacho

### PREPARACIÓN

En primer lugar, lava todos los ingredientes. A continuación, trocéalos para meterlos en la batidora. Ahora, mezcla todos los ingredientes cortados con la sal, el agua, el vinagre y aceite en una batidora.

Es el momento de tritularlo todo. Una vez todo triturado, pasa el gazpacho por un colador fino.

Una vez terminado, mételo en la nevera al menos una hora.

**CONSEJO:** no hace falta pelar los tomates o el pimiento porque usaremos un colador para que no se cuele la piel o las semillas.

## EJEMPLO DE TEXTO INSTRUCTIVO 2

### PROSPECTO DE UN MEDICAMENTO

#### CÓMO TOMAR PARACETAMOL

A continuación, encontrará unas indicaciones y advertencias sobre el consumo de este medicamento.

La dosis diaria recomendada de paracetamol es aproximadamente de 60 mg/kg/día, que se reparte en 4 o 6 tomas diarias, es decir 15 mg/kg cada 6 horas o 10 mg/kg cada 4 horas.

- **Niños menores de 12 años:** no deben tomar paracetamol Benel 500 mg.
- **Niños a partir de 12 años** (o peso superior a 40 kg): tomar un comprimido de 500 mg hasta 4 veces al día. La dosis máxima diaria no debe superar los 4 comprimidos (2 g).
- **Pacientes con enfermedades del hígado:** antes de tomar este medicamento tienen que consultar a su médico.



- **Pacientes con enfermedades del riñón:** antes de tomar este medicamento tienen que consultar a su médico. Tomar como máximo 500 mg por toma.
- **Pacientes de edad avanzada:** deben consultar a su médico.

Se debe evitar el uso de dosis diarias altas de paracetamol durante periodos prolongados de tiempo ya que se incrementa el riesgo de sufrir efectos adversos tales como daño en el hígado.

Si el dolor se mantiene durante más de 5 días, la fiebre durante más de 3 días o bien el dolor o la fiebre empeoran o aparecen otros síntomas, debe interrumpir el tratamiento y consultar a su médico.

Los comprimidos enteros, partidos o triturados, deben tomarse con ayuda de un vaso de líquido, preferentemente agua.

#### **Si toma más Paracetamol Benel 500 mg del que debe**

En caso de sobredosis o ingestión accidental, consulte inmediatamente a su médico o farmacéutico.

Los síntomas por sobredosis pueden ser: mareos, vómitos, pérdida de apetito, coloración amarillenta de la piel y los ojos (ictericia) y dolor abdominal.

**Si olvidó tomar Paracetamol Benel 500 mg:** no tome una dosis doble para compensar las dosis olvidadas.

**Si interrumpe el tratamiento con Paracetamol Benel 500 mg:** si tiene cualquier otra duda sobre el uso de este producto, pregunte a su médico o farmacéutico.

# EJEMPLO DE TEXTO INSTRUCTIVO 3

## USO DE UNA LAVADORA



Esta lavadora está destinada para:

- Uso doméstico.
- Lavar con agua prendas lavables a máquina.
- Funcionar con agua potable fría así como detergentes y aditivos habituales en el comercio que sean adecuados para funcionamiento en lavadoras.

### Consejos generales sobre seguridad

- Nunca deje a los niños sin vigilancia cerca de la lavadora.
- Evite que los animales domésticos se acerquen a la lavadora.
- No enchufar ni retirar de la toma de corriente el enchufe si se tienen las manos húmedas.
- Para desenchufar el cable de la toma de corriente, asirlo por el enchufe y nunca por el propio cable.
- Durante el lavado a temperaturas altas, nunca toque la puerta de carga.
- Tenga cuidado con el agua caliente mientras se efectúe el proceso de desagüe.
- Nunca se pose sobre la lavadora. No se apoye en la puerta de carga.

### Antes del primer lavado

La lavadora debe estar instalada y conectada de forma correcta conforme a las prescripciones que son de aplicación.

La lavadora ha sido comprobada antes de salir de fábrica. Para eliminar posibles restos del agua empleada durante la comprobación en fábrica, se debe efectuar un primer ciclo de lavado sin ropa.

- Abrir el grifo.
- Retirar la cubeta del detergente hasta el tope.
- Introducir aprox. 1 litro de agua en la cámara II de la cubeta.
- Verter 1/2 vaso de detergente en la cámara II. No utilizar detergente específico para lana o prendas delicadas (formación de espuma).
- Cerrar la cubeta.



- Cerrar la puerta de carga.
- Colocar el mando selector de programas en resistentes algod. 90 °C.
- Pulsar la tecla de inicio. El programa arranca.

### **Cancelación de programa**

- Pulsar la tecla de inicio.
- Esperar a que finalice el programa.
- Colocar el mando selector de programas en posición de m.
- Abrir la puerta de carga.
- Sacar la ropa.
- Si se ha interrumpido un programa de lavado a altas temperaturas, puede suceder que la puerta quede bloqueada mientras el aparato no se haya enfriado por completo.

### **Limpieza y cuidados**



No limpiar nunca la lavadora dirigiéndole un chorro de agua.



Desconectar siempre el aparato de la red eléctrica antes de proceder a su limpieza



Peligro de descarga eléctrica.



Peligro de explosión: No utilizar nunca disolventes para limpiar

En caso necesario:

- Utilizar un poco de agua jabonosa o un detergente suave que no rasque.
- Secar con un paño suave.
- En caso de registrarse manchas de óxido originadas por objetos metálicos (p. ej. monedas, clips, alfileres, etc.).
- Utilizar productos de limpieza que no contengan cloro; observar las indicaciones del fabricante.
- No utilizar nunca estropajos de acero.

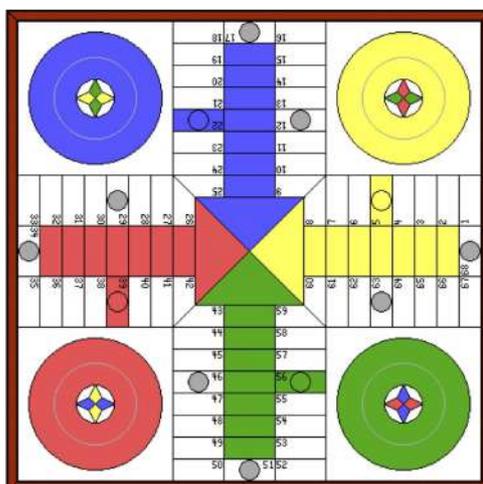
### **Limpiar la cubeta del detergente**

- Retirar la cubeta hasta el tope, hacer presión sobre la pieza móvil y extraer la cubeta completamente del aparato.
- Retirar hacia arriba la pieza móvil.
- Limpiar la cubeta bajo el grifo de agua y secarla.
- Cerrar la pieza móvil y enclavarla.
- Introducir la cubeta.

## EJEMPLO DE TEXTO INSTRUCTIVO 4

### INSTRUCCIONES PARA JUGAR AL PARCHÍS

El juego del parchís es muy famoso, pero no todo el mundo conoce bien sus normas. El objetivo de este documento es aprender a jugar al parchís correctamente.



### Antes de comenzar la partida

- Cada jugador elegirá un color: amarillo, azul, rojo o verde. Los jugadores lanzarán el dado y quien obtenga la mayor puntuación será quien comience la partida.

#### Variantes:

- En alguna variante comienza siempre el jugador amarillo, o si este no juega, el primero por la derecha del amarillo.

### Reglas básicas

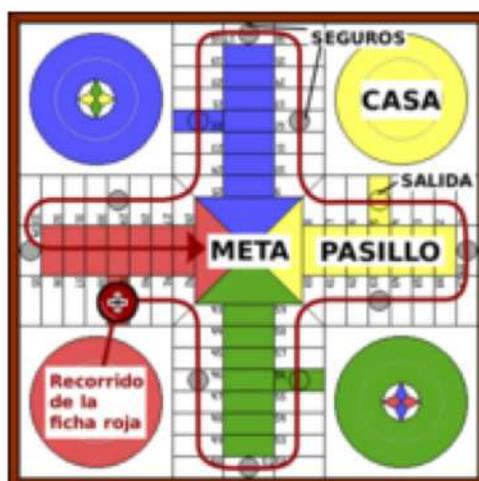
- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
- La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanzará el dado una sola vez en cada turno, excepto si saca 6, que puede repetir turno.
- Los jugadores están obligados a sacar ficha de casa o a avanzar una ficha siempre que sea posible según el resultado del dado.
- Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj desde la salida de su color hasta la meta de su color. Las fichas que están en la casa y en la meta no pueden moverse.
- Una casilla no puede contener más de 2 fichas, excepto la casa y la meta.

## Sacar ficha

- El jugador que saca un 5 con el dado debe sacar una ficha de su casa a la casilla de salida.
- Si esto no fuera posible porque ya hay dos fichas de su mismo color en la salida o porque ya no dispone de más fichas para sacar, tendrá que mover 5 casillas con otra ficha.
- Si en la casilla de salida hay 2 fichas y una de ellas es de otro jugador, el jugador podrá comerla.
- Si el jugador no tiene fichas en casa, podrá contar 7 en vez de 6.

### Variantes:

- Empezar la partida con 1 o 2 fichas ya en juego.
- Sacar 2 fichas con el primer 5.
- Usar el número 6 en vez del 5 para sacar ficha.



## Repetir turno

- El jugador que saque un 6 podrá repetir turno. Si saca otro 6 podrá volver a repetir. Si saca un 6 en la tercera tirada, la última ficha que movió volverá a casa, exceptuando si la última ficha que movió está en el pasillo de su meta
- Una ficha que ha entrado en el pasillo de meta o en la propia meta no puede volver al punto de partida aunque saque un tercer 6.

## Puentes o barreras

- Las barreras se pueden hacer solo con fichas del mismo color en cualquier casilla.
- Los puentes bloquean el paso a cualquier otra ficha.
- Las fichas que forman un puente no se pueden capturar.
- Si un jugador tiene una barrera y saca un 6 con el dado deberá abrir la barrera. La única excepción a esta regla ocurrirá cuando la ficha de la barrera deba avanzar y ésta no pueda, por encontrarse con otra barrera en medio del trayecto o porque la casilla de destino ya esté ocupada por dos fichas.
- El jugador que ha formado el puente o barrera puede atravesar la misma, si es la última pieza del tablero que puede mover.

- El jugador/jugadora que tenga una barrera o puente formado/a y no tenga ninguna otra ficha, las cuales no sean las dos que forman la barrera, tendría que mover obligatoriamente una de las dos fichas.

### **Variantes:**

- Algunas variantes admiten puentes formados por fichas de distinto color en los seguros.
- En algunas variantes no puedes de ninguna manera traspasar un puente o barrera, aunque lo hayas hecho tu.

## **Comer o capturar**

- Si una ficha cae en una casilla blanca y numerada ocupada por una ficha de otro color, se la comerá. La ficha comida irá a su casa original (de su mismo color).
- El jugador que ha realizado la captura contará 20 con una de sus fichas, salvo que no pueda hacerlo con ninguna de ellas, por encontrarse una barrera en medio, porque le falten menos de 20 casillas para llegar a meta o porque la casilla destino ya esté ocupada por dos fichas.
- En las casillas de salida y en los seguros no es posible comer y por tanto pueden estar dos fichas de colores diferentes.
- Si un jugador, al sacar una ficha de su casa, encuentra dos fichas de otros colores, comerá la última que hubiese llegado.

### **Variantes:**

- Tras contar 20 con una ficha no puede volver a moverla o el jugador no puede repetir turno.
- Contar 10 en vez de 20.

## **Meta y el fin del juego**

- Las fichas sólo pueden entrar a la meta con un número exacto en el dado o con otras acciones.
- El jugador que mete una ficha en la meta, debe avanzar 10 casillas con otra de sus fichas.
- Gana el jugador que primero mete sus 4 fichas en su meta. El resto de jugadores puede seguir jugando por el segundo y tercer puesto.

### **Variantes:**

- Cuando un jugador que mete una ficha en la meta, avanza 10 con alguna de sus otras fichas, y vuelve a lanzar los dados.
- No es necesario el número exacto para llegar a meta o la ficha puede “rebotar”, que consiste en contar la tirada del dado hasta la meta y luego retroceder las casillas hasta completar el valor del dado.
- Cuando el jugador solo le queda una ficha por coronar en la meta, podrá elegir si mover ficha o no.
- En algunas variantes, en el caso de que hubiera una barrera del equipo contrario que impidiera contar 10 cuando una fila ha llegado a la meta, automáticamente se salta la barrera.

## EJEMPLO DE TEXTO INSTRUCTIVO 5

### Proceso de creación y configuración de la cuenta de correo en el móvil

Aprender a configurar tu cuenta de correo en tu móvil de manera fácil y rápida

1. En el móvil, accede a Menú, Ajustes, Cuentas.
2. Seleccionar “Añadir cuenta”.
3. En la siguiente pantalla, selecciona “Correo electrónico”.
4. Introduce la dirección de correo electrónico y contraseña de la cuenta que vamos a configurar y pulsamos Siguiente. (Marcar primero la opción “Mostrar contraseña” para visualizarla tras introducirla y asegurarnos de haberla puesto correctamente).
5. A continuación, pulsa “Siguiente”.
6. El cliente se conectará al servidor y realizará la correspondiente comprobación de conectividad.
7. Una vez que el cliente a verificado todas estas configuraciones, te indicará que la cuenta ha sido configurada y está lista para recibir y enviar correos electrónicos.
8. Establece el nombre de la cuenta de correo.
9. Pulsa “Finalizar” y daremos por concluida la configuración de la cuenta en el dispositivo.

