



## ACTIVIDADES DEL LIVEWORKSHEET

### 1. Respuesta libre. Es un cuadro de texto normal que se corrige a parte.

1. Haz un cuadro del tamaño que quieras.
2. Pulsa botón izquierdo y arrastra.

PROS	CONTRAS
✓ Corrección automática.	○ Es en red, necesitamos conexión.
✓ Realización rápida y sencilla.	○
✓ Actividades interactivas.	○
✓ Actividades rápidas.	○
✓	

### 2. Cuadro de texto. Es un cuadro para añadir un texto que falta.

1. Haz el cuadro del tamaño que necesites.
2. Escribe el comando « **print:** » y detrás el texto que necesites.

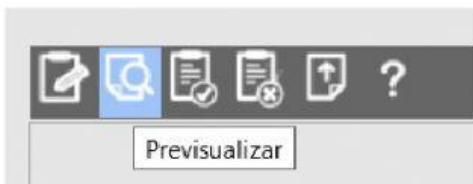
### 3. Cuadro de texto. Cuadro para escribir la respuesta solicitada.

1. Haz un cuadro del tamaño que quieras.
2. Escribe dentro lo que deben responder. No diferencia MAY/min.

Escribe el AUMENTATIVO de estas palabras. (utiliza -ote u -ota)

nariz      grande      casa

Para cambiar el cuadro de texto:



1. Pulsar en PREVISUALIZAR.
2. Sobre el recuadro elegido pulsa botón derecho.
3. Seleccionar: fuente, tamaño, colores y forma.
4. Puedes copiar y pegar el mismo cuadro con ctrl+X, ctrl+C y ctrl+V; siempre que esté seleccionado en azul el recuadro.

Pon el resultado de estos productos.

$$3 \times 9 =$$
 
$$3 \times 6 =$$
 
$$3 \times 5 =$$

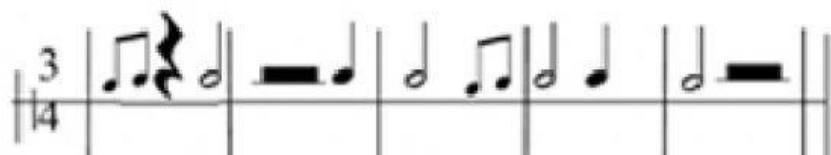
#### 4. Selección múltiple. *select:yes* o *select:no*

1. Haz los recuadros del tamaño que necesites.
2. Escribe dentro el comando: « **select:yes** » si debo marcar esto  
« **select:no** » si no se debo marcarlo.

Marca en cada línea el animal que no corresponda:

MOLUSCOS caracol calamar medusa mejillón

Marca los compases que son incorrectos.



#### 5. Cuadro desplegable. Elige una respuesta entre varias posibles.

1. Haz el recuadro que necesites.
2. Escribe el comando « **choose:** » y después todas las opciones.
3. Cada opción se separa por « **/** » (barra).
4. La opción correcta llevará delante el « **\*** » (asterisco).

What animal has a long trunk?

¿Cómo se llama el escudero de D. Quijote?

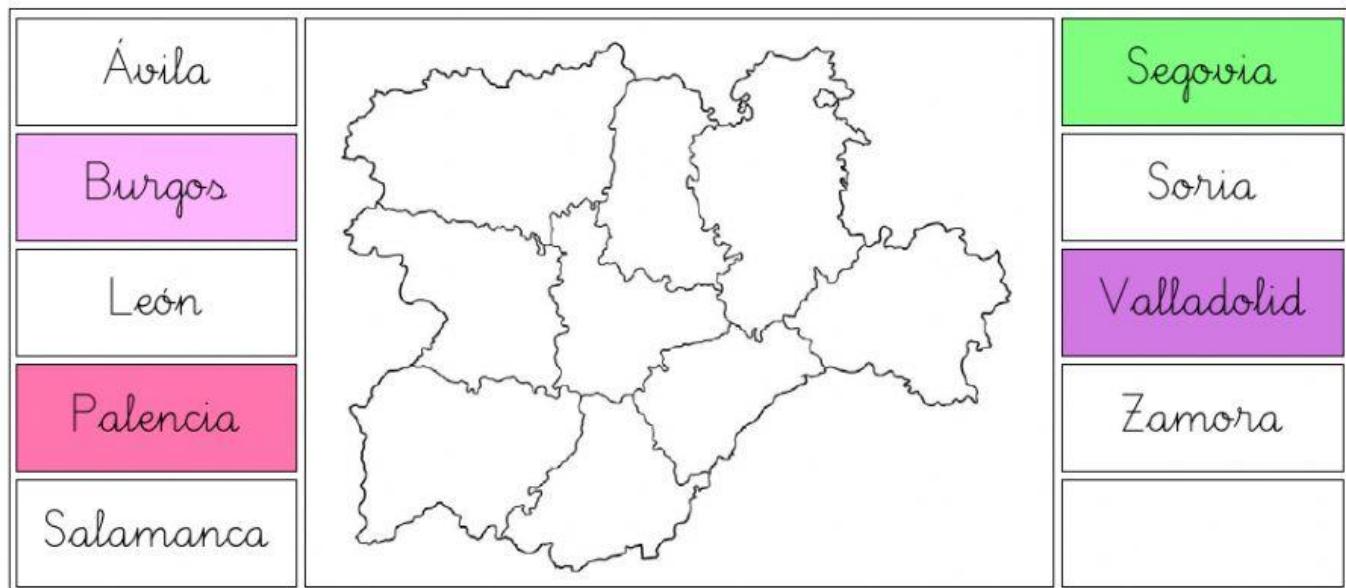
## 6. Unir con flechas. Unir dos zonas diferentes

1. Haz el recuadro que necesites en uno de los puntos a unir.
2. Escribe dentro el comando « **join:** » y después un número.
3. Haz otro recuadro en la otra zona a unir y escribe lo mismo.
4. No hay posibilidad de unión múltiple.

Une cada palabra con su SINÓNIMO y ANTÓNIMO.

SINÓNIMOS	Palabra	ANTÓNIMOS
veloz 	 bonito 	 lento
hermoso 	 rápido 	 feo

Une cada provincia con su nombre.



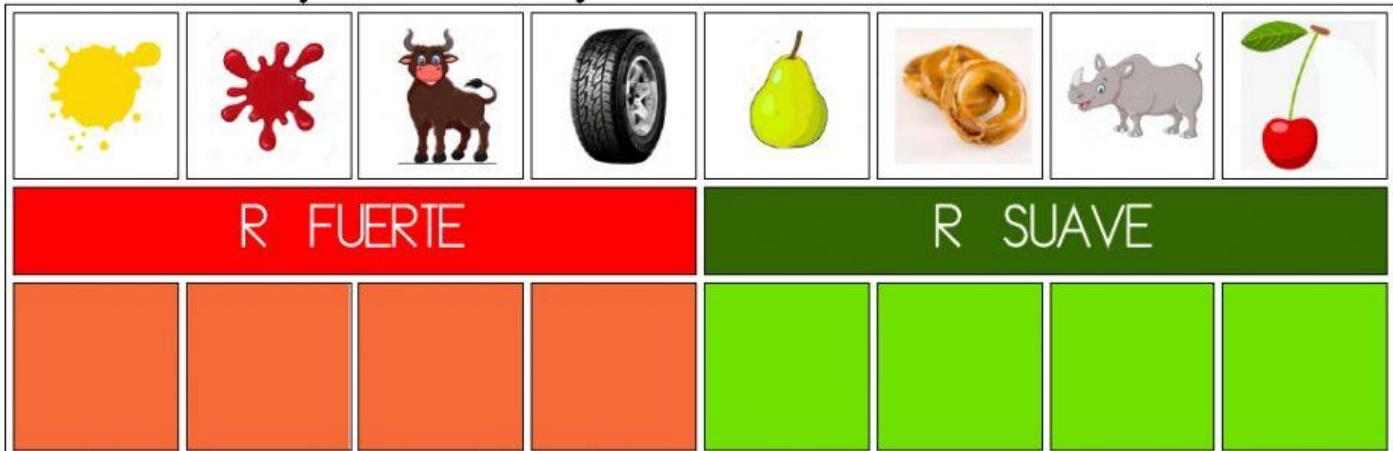
## 7. Arrastrar y soltar. Llevar un elemento a otro campo.

1. Haz el recuadro que necesites en el objeto que quieras mover.
2. Escribe dentro el comando « **drag:** » y detrás un número que quieras.
3. Haz otro recuadro en el campo donde haya que llevar el anterior.
4. Escribe dentro el comando « **drop:** » seguido del mismo número.
5. A cada objeto hay que asignarle un campo concreto, aunque varios objetos y campos pueden tener el mismo número.

Ordena alfabéticamente estas palabras:



Coloca cada foto en su lugar.

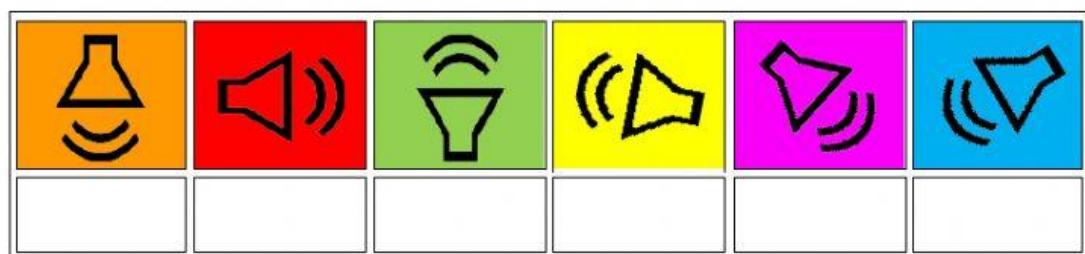


## 8. Ejercicios de escucha. Lee una frase que has escrito.

1. Haz el recuadro que necesites.
2. Escribe dentro el comando « **listen:** »
3. Saldrá una ventana en la que te pregunta el idioma y lo que tiene que decir.
4. A continuación escribe detrás de los puntos lo que debe decir.
5. Habilitado para navegador Chrome y algunas versiones de safari.



Selecciona o escribe la palabra que se puede escuchar.



## 9. Ejercicios hablados. Recoge sonidos que emite el alumno.

1. Haz el recuadro que necesitas.
2. Escribe dentro el comando « speak: »
3. Sale una pantalla donde seleccionar el idioma.
4. Aparece antes de los dos puntos el idioma entre paréntesis.
5. Escribe detrás lo que tienen que decir.
6. El alumno necesita micrófono y SOLO en el navegador CHROME.

Di el nombre de estos colores:

ESPAÑOL	ENGLISH
orange	green
white	yellow
grey	magenta

## 10. Archivo de audio. playmp3: subir archivo de audio del ordenador.

1. Haz el recuadro que necesites.
2. Escribe dentro el comando « playmp3: »
3. Sale una ventana para que subas tu archivo de audio mp3.

Escucha este audio y elige el compositor:

## 11. Video de Youtube. Se abre una ventana con el video de Youtube.link: y .

1. Haz el cuadro que necesites, ese tamaño será el que ocupe el video.
2. Escribe dentro el enlace del video de YOUTUBE (solo)

Responda lo que has aprendido.

## 12. Enlace a otra web. Enlace a cualquier página web.

1. Haz el cuadro del tamaño que quieras.
2. Indica de alguna forma que es un enlace.
3. Escribe en el interior el comando « **link:** ».
4. A continuación copia el enlace de la url de la página.

Lee el texto siguiente y luego realiza las actividades.

Mi tío Paco cría **jilgueros**. Son aves muy bonitas pero difíciles de criar. Mi tío dice que son **vertebrados**, **ovíparos**. y aves. Sus **plumas** son muy bonitas y especiales. Mi tío me regalará uno por mi cumpleaños.

JUEGO DE  
MEMORIA

GRUPOS DE  
VERTEBRADOS

## 13. Sopa de letras.

1. Haz el cuadro del tamaño total de la sopa de letras.
2. Escribe dentro el comando « **wordsearch:** »
3. Sale una ventana en la que pones el número de filas y columnas de la sopa.
4. Ajusta para que cada cuadrícula coincida con una letra.
5. Marca cada letra de la palabra.

Busca las siguientes palabras:

