



## ACTIVIDADES DEL LIVEWORKSHEET

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

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

### 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. Puede o no diferencia MAY/min.

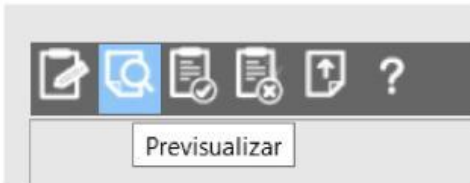
Escribe el AUMENTATIVO de estas palabras. (utiliza -ote u -ota)

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 X 9 =		3 X 6 =		3 X 5 =	
---------	--	---------	--	---------	--

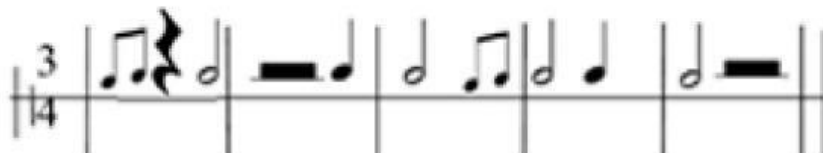
#### 4. Selección múltiple. *select:yes* o *select:no*

1. Haz los recuadros del tamaño que necesites.
2. Escribe dentro el comando: «**yes**» si debo marcar esto  
«**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 todas las opciones.

What animal has a long trunk?

¿Cómo se llama el escudero de D. Quijote?

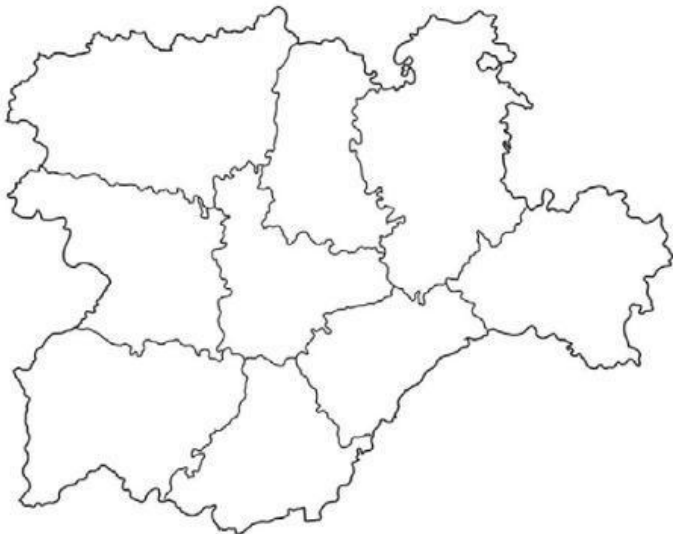
## 6. Unir con flechas. Unir dos zonas diferentes

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

SINÓNIMOS		Palabra		ANTÓNIMOS
veloz		 bonito 		 lento
hermoso		 rápido 		 feo

Une cada palabra con su SINÓNIMO y ANTÓNIMO.

Une cada provincia con su nombre.

Ávila		Segovia
Burgos		Soria
León		Valladolid
Palencia		Zamora
Salamanca		

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

1. Haz el recuadro que necesites en el objeto que quieres mover.
2. Escribe dentro del comando «**drag**» un número que quieras.
3. Haz otro recuadro en el campo donde haya que llevar el anterior. (drop)

4. A cada objeto hay que asignarle un campo concreto, aunque varios objetos y campos pueden tener el mismo número.

Ordena alfabéticamente estas palabras:

 rosa	 azul	 verde	 amarillo	 rojo
1ª	2ª	3ª	4ª	5ª