



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 .

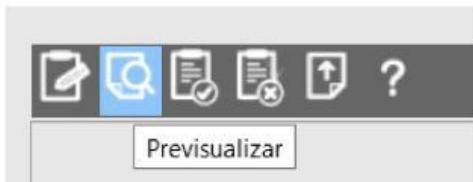
3. **Cuadro de texto.** Cuadro para escribir la respuesta solicitada.

1. Haz un cuadro del tamaño que quieras.
2. Escribe dentro lo que deben responder. Puede o no diferenciar 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?

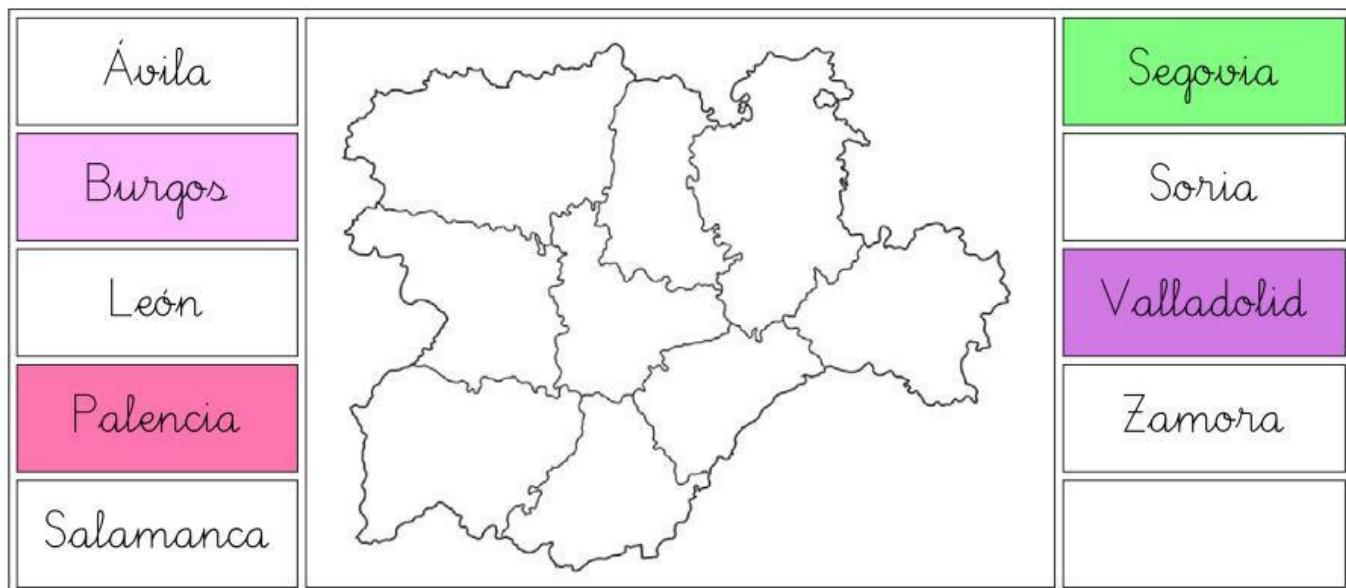
6. Unir con flechas. Unir dos zonas diferentes

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	fea

Une cada palabra con su SINÓNIMO y ANTÓNIMO.

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 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:

