

COMO HACER UNA FICHA INTERACTIVA CON LIVESWORKSHEETS

Ejercicio de escritura: se le pide al alumno que escriba en la ficha.

Ejemplo:

1. Escribe la frase corregida:

There are a bird.

Los códigos que debería introducir el profesor:

En el cuadro en el que se espera que el alumno escriba el profe debe escribir la opción u opciones correctas.

Ejercicio de opción múltiple: se le pide al alumno que escoja entre varias opciones.

Ejemplo:

1. Pincha la opción correcta.



There is a cat.

There are two cats.

Los códigos que debería introducir el profesor:

select:yes (en el cuadro de la opción correcta)
select:no (en la incorrecta)

Ejercicio de unir: se le pide al alumno que una entre columnas.

Ejemplo:

1. Une la imagen con el texto correcto.



CAT

DOG

Los códigos que debería introducir el profesor:

En la imagen de cat: join 1 y en la palabra: join 1. Así se indica que van emparejados. En la imagen de dog: join 2 y en su texto: join 2.

COMO HACER UNA FICHA INTERACTIVA CON LIVESWORKSHEETS

Ejercicio de arrastrar y soltar: se pide al alumno que arrastre y suelte.

Ejemplo:

1. Empareja cada nombre con su animal.



CAT



DOG

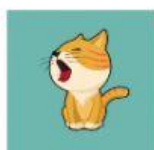
Los códigos que debería introducir el profesor:

Para el primer elemento, el gato-> drag:1 (en el texto) drop:1 en la imagen. Para el perro-> drag:2 (en el texto) drop:2 en la imagen.

Ejercicio de opción múltiple que se despliega: el alumno pincha y salen varias posibilidades.

Ejemplo:

1. Selecciona la opción correcta.



Los códigos que debería introducir el profesor:

En el cuadro diseñado para el despliegue debe introducir las opciones separadas por barras y la correcta con una asterisco así:

choose:It's a dog/It's a how/*It's a cat

Añadimos audios.

Ejemplo:

1. Pincha para escuchar.



CAT



DOG



Los códigos que debería introducir el profesor:

Encima del altavoz escribimos:

listen:cat o listen:dog (se despliega menú para escoger idioma).

COMO HACER UNA FICHA INTERACTIVA CON LIVEWORKSHEETS

Ejercicio de hablar: se pide al alumno que hable.

Ejemplo:

1.Pincha en el micro y di el animal.



Los códigos que debería introducir el profesor:

Encima del micro del gato-> speak:cat

Encima del micro del perro-> speak:dog