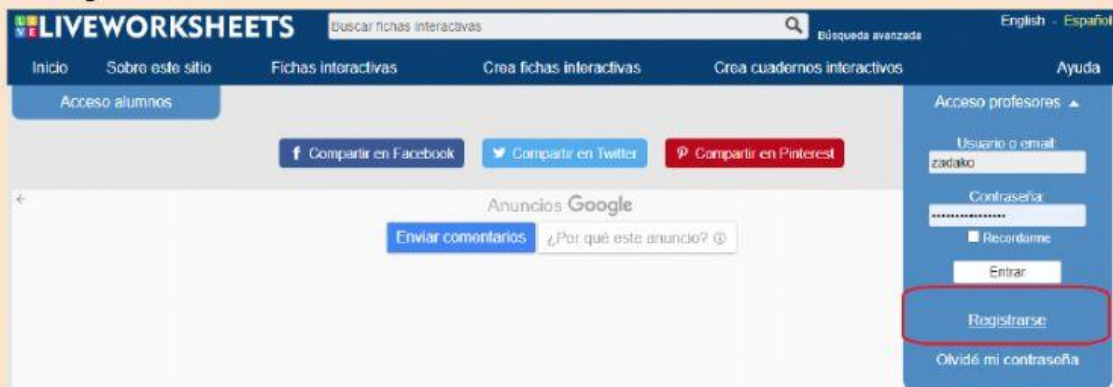


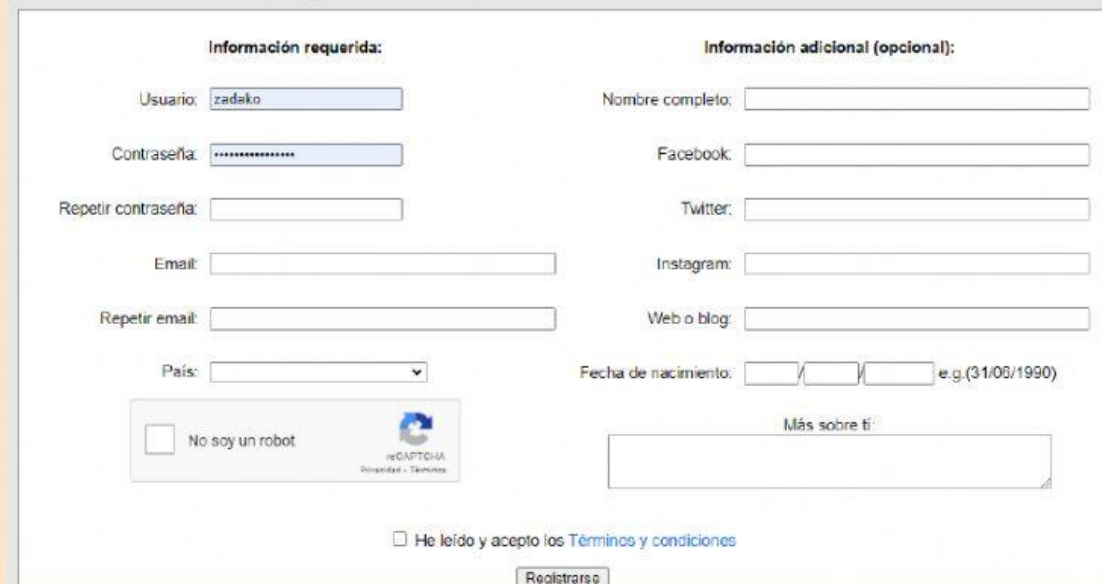
1. Ingresamos a la página: <https://es.liveworksheets.com/>

2. Nos registramos:



The screenshot shows the LIVEWORKSHEETS homepage. The navigation bar includes links for 'Inicio', 'Sobre este sitio', 'Fichas interactivas', 'Crea fichas interactivas', 'Crea cuadernos interactivos', and 'Ayuda'. There are also buttons for 'Acceso alumnos' and 'Acceso profesores'. The 'Acceso profesores' dropdown menu is open, showing fields for 'Usuario o email' (zadako), 'Contraseña', and a 'Recordarme' checkbox. The 'Registrarse' button is highlighted with a red rectangle.

¡Regístrate ahora y empieza a dar vida a tus fichas!



The registration form is divided into two main sections: 'Información requerida' (Required information) and 'Información adicional (opcional)' (Additional optional information). The 'Información requerida' section includes fields for 'Usuario' (zadako), 'Contraseña', 'Repetir contraseña', 'Email', 'Repetir email', 'País' (dropdown), and a 'No soy un robot' checkbox with a CAPTCHA image. The 'Información adicional (opcional)' section includes fields for 'Nombre completo', 'Facebook', 'Twitter', 'Instagram', 'Web o blog', and 'Fecha de nacimiento' (with a date picker set to 31/05/1990). There is also a 'Más sobre ti' text area. At the bottom, there is a checkbox for 'He leído y acepto los Términos y condiciones' and a 'Registrarse' button.

3. Damos clic en “Crea fichas interactivas” enseguida em “Empezar”



The screenshot shows the LIVEWORKSHEETS homepage with the 'Crea fichas interactivas' button highlighted. A dropdown menu is open, showing options for 'Tutorial', 'Video tutorial', and 'Empezar'. The 'Empezar' button is highlighted with a red rectangle.

4. Para comenzar a crear una ficha interactiva, previamente debemos contar con una hoja de ejercicios en formato pdf, jpg o png.
Damos clic en "Seleccionar archivo" y posteriormente en "Enviar"

Paso 1: Sube tu ficha

Seleccionar archivo

Ningún archivo seleccionado

Enviar

Formato: pdf, jpg or png

Límite de tamaño: 5MB

5. Ahora podemos agregar los comandos a nuestra hoja interactiva, aquí un ejemplo:

Ejemplos de comandos

- ❖ **Introduce la respuesta correcta:** dibujamos un cuadro de texto y escribimos la frase correcta. Si hay varias respuestas correctas posibles, introducir todas ellas, separadas por barras.

Ejemplo: sol/Sol/SOL

Indicación: Escribe el nombre de cada figura (escribirlo en minúsculas).

- ❖ **Cuadro de opciones desplegable:** dibujamos un cuadro de texto, escribimos **choose** seguida de las opciones separadas por barras, a la respuesta correcta le colocaremos un * asterisco.

Instrucciones: selecciona la respuesta correcta:

Lucia averiguó _____ amigas te vas sin mí.

opciones: conque/Con que/*con qué

- ❖ **Ejercicios de selección múltiple:** dibujamos un cuadro de texto y en la respuesta correcta colocamos **select:yes** y en las respuestas incorrectas **select:no**

Instrucciones: marca el cuadro con la respuesta correcta en cada caso

El señor señora compró unos libro libros .

- ❖ **Casillas de selección:** dibujamos un cuadro de texto, añadimos **tick:yes** para la respuesta correcta y **tick:no** para una incorrecta.

Perímetro, área y volumen

1.¿Cuál es el perímetro de un recipiente en forma de prisma rectangular que tiene una altura de 12m y una base cuadrada de 8m por lado?

☒ 80 m

☒ 90 m

☒ 100 m

☒ 112 m



Base cuadrada



- ❖ **Unir con flechas:** dibujamos un cuadro de texto, añadimos **join** seguidos del mismo número en la respuesta que deba unirse con una flecha. Es decir, **join:1** de la opción corresponde a **join:1** de la respuesta, y así sucesivamente.

Instrucciones: relaciona cada concepto con su definición.

- | | |
|---------------|--|
| a) Fluido | Se puede definir como una medida de resistencia que opone un líquido al fluir. |
| b) Viscosidad | Es una sustancia que presenta fuerzas de una atracción débiles entre partículas. |

-
- ❖ **Arrastrar y soltar:** dibujamos un cuadro de texto, añadimos **drag** seguido de un número al elemento que va a ser arrastrado, y **drop** seguido por el mismo número donde va a ir. Debe existir una correspondencia, **drag:1** con **drop:1**



1. Mapa de bits



2. Imagen vectorial

- ❖ **Sopa de letras:** dibujar un cuadro de texto en todo el espacio de la sopa de letras y escribir **wordsearch**. Nos pedirá introducir el número de filas y columnas, podemos ajustar el tamaño, finalmente seleccionar las palabras en la sopa de letras.

Instrucciones: busca las palabras que se te indican



AVESTRUZ

O	C	A	M	E	L	L	O	K	M
S	T	V	I	N	T	W	S	U	P
C	I	E	Y	B	U	I	T	R	E
A	F	S	H	E	J	I	K	O	M
O	U	T	A	Q	P	E	R	Z	I
Ñ	W	R	B	T	C	O	B	R	A
O	L	U	G	U	C	F	A	N	Y
H	E	Z	S	G	A	C	E	L	A
I	V	D	O	J	X	U	K	L	A
G	E	C	A	M	A	L	E	O	N



CAMELLO



BUITRE



COBRA



CAMALEÓN



GACELA

- ❖ **Añadir audio:** dibujar un cuadro de texto sobre la bocina, ingresar la palabra **listen**: seguido de la palabra que queremos escuchar, ejemplo listen:hello, en configurar el idioma seleccionamos el idioma deseado. Para ingresar un audio con el comando **playmp3**, y subir archivo.

Instrucciones: escucha el audio y escribe la palabra.





- ❖ **Actividad hablada:** dibujar un cuadro de texto, ingresar la palabra **speak**: seguido de la palabra que se debe pronunciar

Instrucciones: pronuncia con claridad las siguientes palabras.



mouth



nose

-
- ❖ **Audio en mp3:** dibujar un cuadro de texto, ingresar el comando **playmp3:**, y subir archivo.

- ❖ **Añadir videos de youtube:** Dibujar un cuadro de texto prudente e insertar el url del video.

- ❖ **Enlace a página web:** dibujar un cuadro de texto, colocar **link:** y pegar el link de la página web.

Clic aquí