



Hot Potatoes, aplicaciones educativas

Módulo 5: Formato y personalización

ÍNDICE

MÓDULO 5. FORMATO Y PERSONALIZACIÓN.....	1
• Introducir un texto de lectura.....	2
◦ Procedimiento.....	3
◦ Excepciones.....	5
◦ Otros formatos de lectura	6
• Configuración del formato del ejercicio.....	7
◦ Títulos e instrucciones.....	8
◦ Avisos e indicaciones.....	9
◦ Botones.....	10
◦ Aspecto.....	12
◦ Contador.....	14
◦ Otros ajustes.....	15
◦ Pestañas Personalizar y CGI.....	19
◦ Modificar la configuración por defecto.....	20
• Los Formatos de Exportación.....	21
◦ Crear una página web.....	22
◦ Otras formas de exportar a web.....	23
◦ Crear un paquete comprimido en zip.....	28
◦ Crear un paquete SCORM.....	30
◦ Exportar para WebCT.....	32
• Imprimir ejercicios.....	33
• Crear tablas.....	36
◦ Ubicación de las tablas.....	37
◦ Cómo crear una tabla.....	38
• Personalización avanzada.....	39
◦ Atajos de teclado.....	40
◦ Algunos ejemplos.....	42

Aplicaciones Educativas de Hot Potatoes

Módulo 5. Formato y personalización

En este bloque nos centraremos en la **configuración** y **personalización** de los ejercicios y en las diferentes formas de **exportar** una actividad.



Observa

En nuestros ejercicios nos encontramos frecuentemente con la necesidad de utilizar un texto, ya sea para ofrecer conceptos sobre los que vamos a desarrollar el cuestionario o ejercicio correspondiente, o para reforzar el tema estudiado, o incluso para dar información adicional relevante sobre el ejercicio a realizar.

<< Index >>

Condicionales Tipo 0 y I

Completa las oraciones con la forma correcta del verbo entre paréntesis. En algunos casos, puede pertenecer al Tipo I y al 0

Tipos de Condicional 0 y I

Tipo 0. Verdades universales
Se aplican a verdades universales o hechos evidentes.

Condición	Consecuencia
F + Presente Simple	Presente Simple
F + Too much	Presente Simple
F + Always	Presente Simple

Texto para leer

Tipos Condicionales Posibles
Se aplican a situaciones que consideramos posibles.

Condición	Consecuencia
F + Presente Simple	Presente Simple
F + Presente Simple	Presente Simple
F + Presente Simple	Presente Simple

Alternativas frecuentes al Tipo I

Condición	Consecuencia
F + Presente Simple	Imperativo
F + Presente Simple	Imperativo
F + Presente Simple	Imperativo

Show questions one by one

- If you have a microwave, you _____ (cook) more quickly.

Check:
- If you _____ (boil) water, it _____ (boil).

Check:
- If you eat too much, you _____ (get) fat.

Check:
- I will _____ if it _____ (not stop) raining.

Check:
- If you _____ (not want) to arrive late, she will have to hurry.

Check:
- If a thief enters the house, the alarm _____ (ring).

Check:
- If we hurry, we _____ (catch) the bus.

Check:

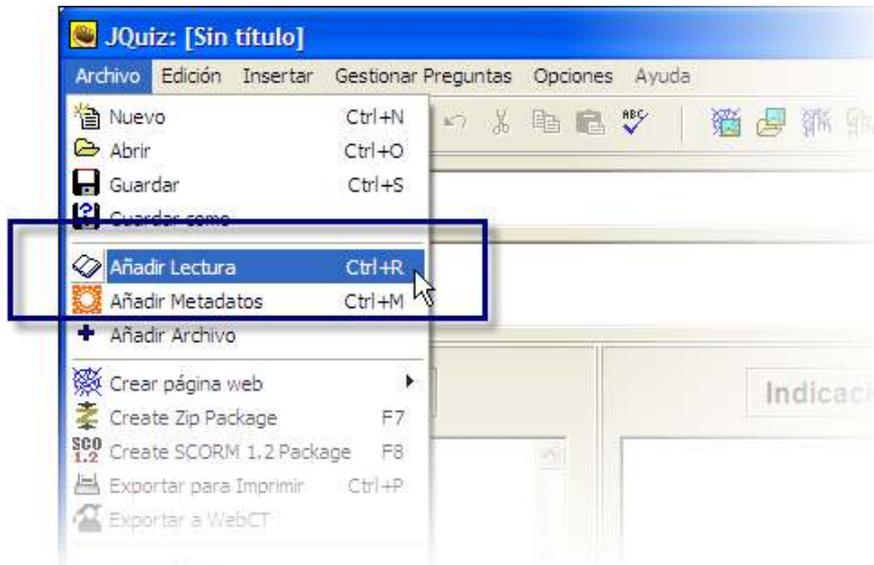
Ejercicio

<< Index >>

Introducir un texto de lectura es muy sencillo. Una vez abierto nuestro ejercicio seleccionamos el icono **Añadir lectura** en la barra de menús.



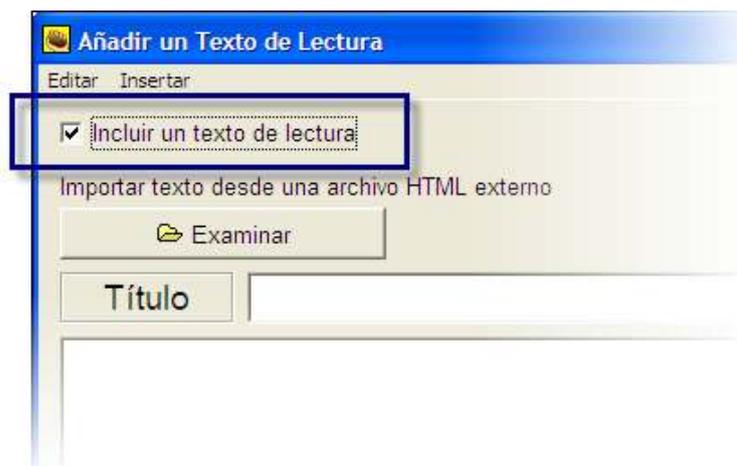
También podemos seleccionar el menú **Archivo > Añadir Lectura**, o bien podemos utilizar la combinación de teclas **Ctrl + R**.



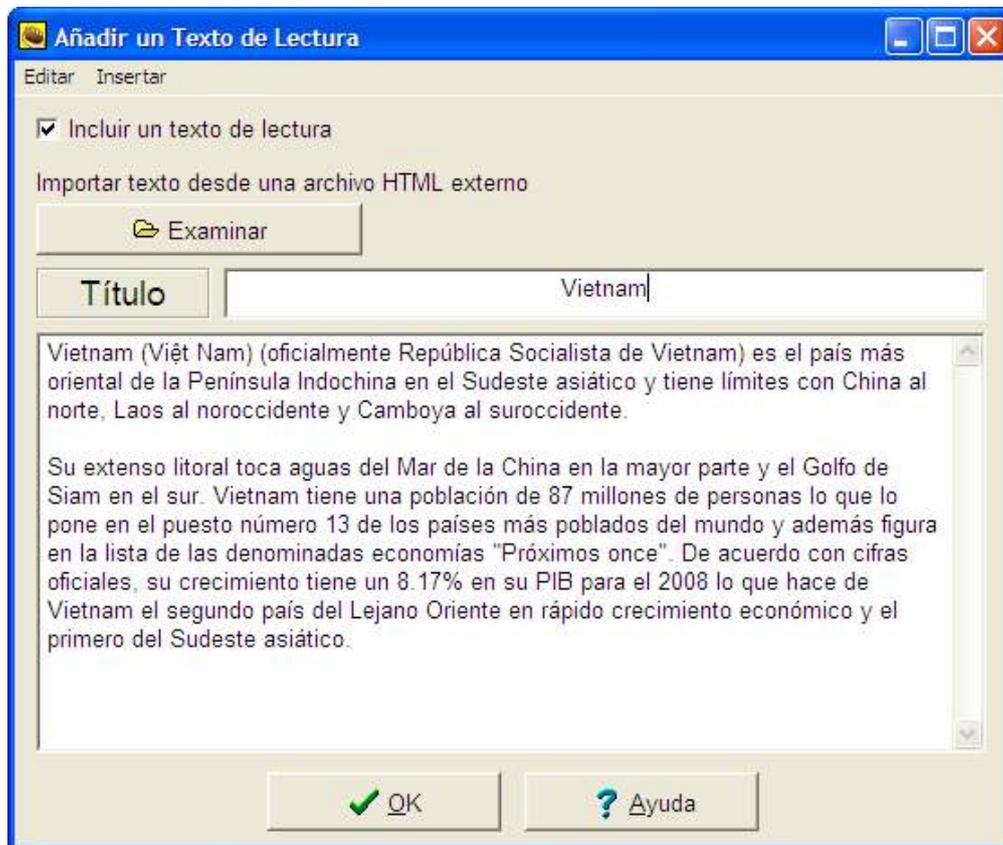
Sea cual sea el procedimiento usado, se nos presentará una ventana de inserción de lectura, en la que tenemos tres opciones. Podemos:

- teclear directamente el texto,
- pegarlo desde una fuente externa, o bien
- seleccionar un archivo html externo que queremos utilizar como fuente de nuestro texto.

En esta última opción, es más que probable que nos encontremos con código bastante molesto que habremos de "limpiar". Por supuesto, es necesario marcar la casilla **Incluir un texto de lectura** para que éste aparezca en nuestro ejercicio.



Finalmente, así se verá el texto que hemos tecleado o que hemos pegado desde un procesador:



Lo que obtendremos al exportar nuestro ejercicio será una ventana dividida verticalmente en dos marcos. El de la izquierda contiene la lectura, y el marco de la derecha contiene nuestro ejercicio. [Abrir un ejemplo.](#)

[Volver al índice](#)

Mi primer ejercicio

Escoge la respuesta correcta para cada pregunta, haciendo clic sobre la letra correspondiente.

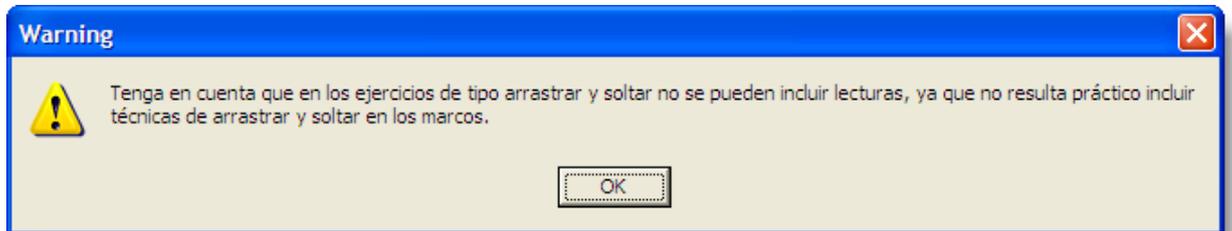
<p style="text-align: center;">Vietnam</p> <p>Vietnam (Việt Nam) (oficialmente República Socialista de Vietnam) es el país más oriental de la Península Indochina en el Sudeste asiático y tiene límites con China al norte, Laos al noroccidente y Camboya al suroccidente.</p> <p>Su extenso litoral toca aguas del Mar de la China en la mayor parte y el Golfo de Siam en el sur. Vietnam tiene una población de 87 millones de personas, de los que más de tres viven en su capital, Hanoi. Ocupa el puesto número 13 de los países más poblados del mundo y además figura en la lista de las denominadas economías "Próximos once". De acuerdo con cifras oficiales, su crecimiento tiene un 8.17% en su PIB para el 2008 lo que hace de Vietnam el segundo país del Lejano Oriente en rápido crecimiento económico y el primero del Sudeste asiático.</p>	<p>¿Cuál es la capital de Vietnam?</p> <p>A. <input type="checkbox"/> Pyongyang</p> <p>B. <input type="checkbox"/> Hanoi</p> <p>C. <input type="checkbox"/> Ciudad Ho Chi Minh</p> <p>D. <input type="checkbox"/> Saigón</p>
---	--

[Volver al índice](#)



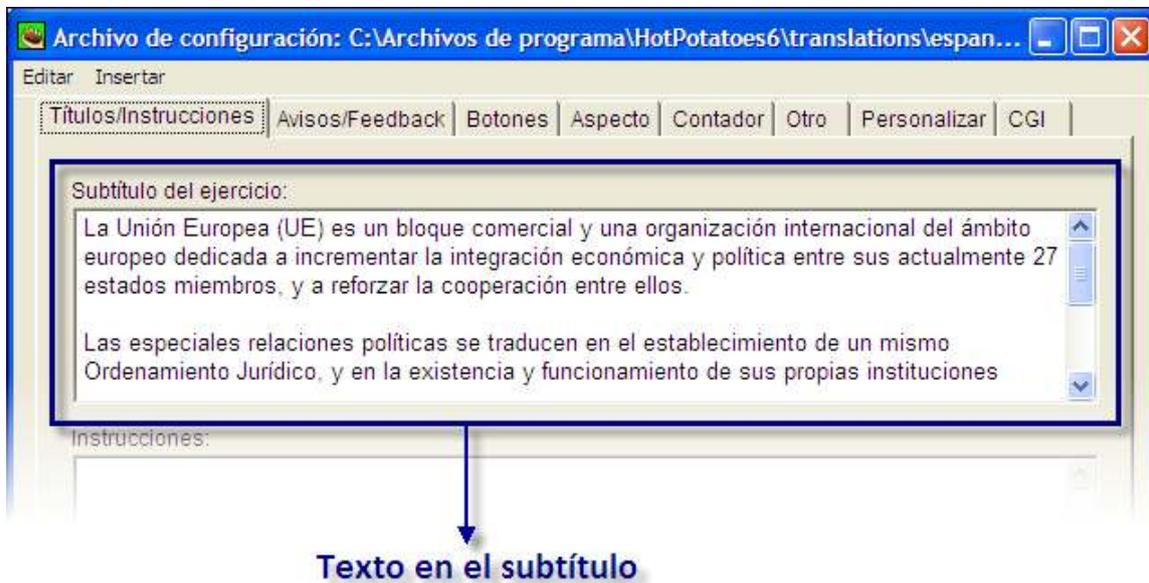
Ten en cuenta

Todas las patatas de *Hot Potatoes* nos ofrecen la oportunidad de incluir con nuestro ejercicio un texto de lectura, con la excepción de las versiones de arrastrar y soltar de **JMatch** y **JMix**, ya que hacer un ejercicio de arrastrar y soltar en tan solo la mitad de la pantalla no resulta práctico.



El sistema de inserción de texto que ofrece *Hot Potatoes* no siempre cubrirá nuestras necesidades. Ya vimos en la pantalla anterior que en **JMatch** y en **JMix** no se admiten textos de lectura en marcos en el formato de arrastrar y soltar por el propio sistema que utilizan estos programas. En otras ocasiones, necesitamos que nuestro texto tenga líneas más largas o una imagen más ancha. En todos estos casos, habremos de buscar otras fórmulas que nos permitan incorporar nuestros textos al ejercicio. La fórmula más simple es incorporar el texto de lectura en el subtítulo del ejercicio o en el apartado reservado a las instrucciones.

Para ello teclearemos nuestro texto (o lo pegaremos desde una fuente previa) directamente desde el espacio previsto para el subtítulo o las instrucciones, ya que estos espacios de texto no tienen restricciones en cuanto al número de caracteres.



Ver ejemplo.

Volver al índice

Capitales de Europa

La Unión Europea (UE) es un bloque comercial y una organización internacional del ámbito europeo dedicada a incrementar la integración económica y política entre sus actualmente 27 estados miembros, y a reforzar la cooperación entre ellos.

Las especiales relaciones políticas se traducen en el establecimiento de un mismo Ordenamiento Jurídico, y en la existencia y funcionamiento de sus propias instituciones comunitarias. La primacía o prelación del Derecho comunitario sobre el nacional rige allí donde se ha producido cesión de competencias (y en aquellos casos en que las normas nacionales entren en colisión con las normas comunitarias). En realidad, el Derecho comunitario no es superior al Derecho interno de los Estados miembros de la Unión, sino que se integra en él coexistiendo de manera interdependiente (el Derecho comunitario no es supraconstitucional, sino más bien metaconstitucional o paraconstitucional).

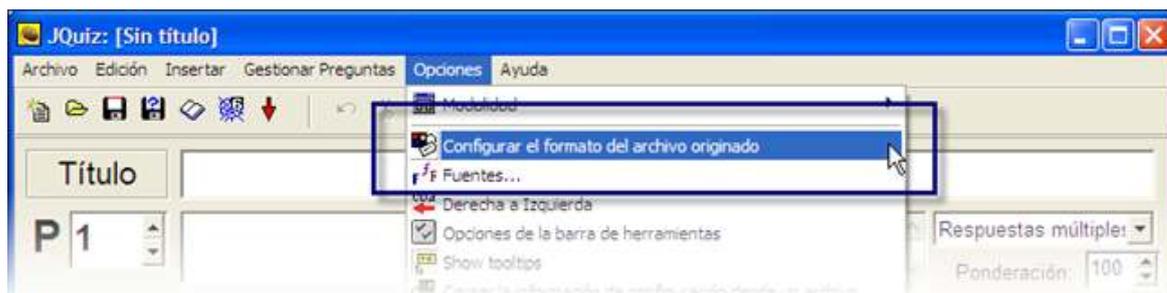
Verificar

Letonia	Riga
Estonia	Tallín
Holanda	Amsterdam
Eslovaquia	Liubliana
Eslovenia	Bratislava



Observa

Más allá de la introducción de los datos de nuestros ejercicios, normalmente intentaremos personalizar al máximo el archivo de forma que la actividad formativa a realizar por nuestros alumnos se adapte lo más fielmente posible a nuestros objetivos como docentes y al perfil concreto de nuestros alumnos. Los ejercicios creados con *Hot Potatoes* usan una gran variedad de botones, avisos, explicaciones y mensajes que interactúan con el alumno. Mientras que los datos concretos de cada ejercicio (preguntas, respuestas, etc.) cambiarán de una vez para otra, estos otros elementos de interacción mencionados no cambiarán tan a menudo. Son estos los datos que se guardan en el archivo de configuración. Accedemos a la pantalla de configuración desde el menú **Opciones** > **Configurar el formato del archivo originado**.



Igualmente podemos acceder a esta pantalla desde el icono  que encontraremos en la barra de herramientas.



A través de la pantalla de **configuración** podemos personalizar numerosos aspectos relacionados con la apariencia de nuestros ejercicios, así como modificar las indicaciones, ayudas, comentarios, avisos, etc., que el programa ofrece al alumno.

Todas las patatas de *Hot Potatoes* disponen de las mismas pestañas en la pantalla de configuración, pero luego el contenido de cada pestaña varía.

Títulos/Instrucciones | Avisos/Indicaciones | Botones | Aspecto | Contador | Otro | Personalizar | CGI

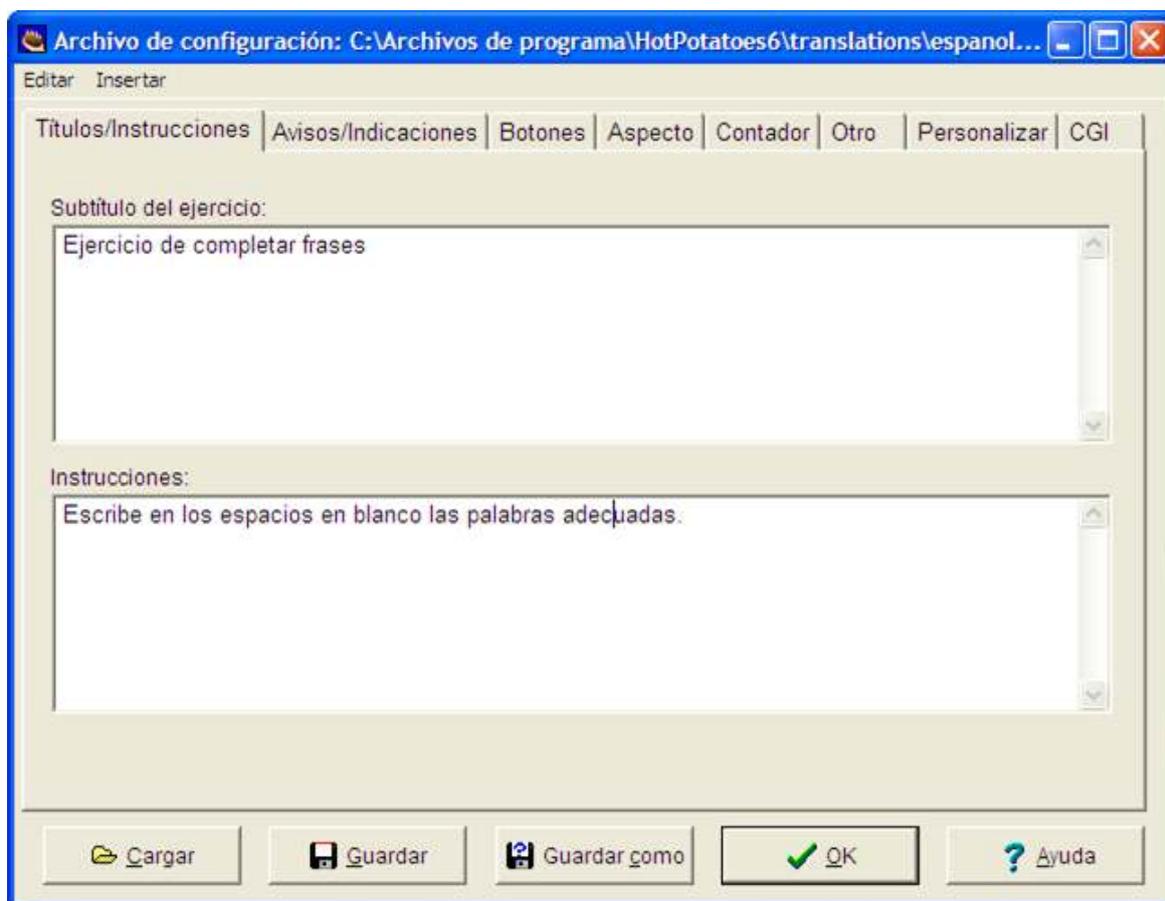


Atención



Cuando hagamos un cambio en la configuración del ejercicio y pulsemos en el botón **Ok**, este cambio solo afectará al ejercicio actual. Por tanto, en el próximo ejercicio que diseñemos volveremos a la configuración anterior.

A través de la primera pestaña podemos introducir el subtítulo que queramos para nuestro ejercicio (recordemos que el título lo introducimos siempre desde la ventana principal del ejercicio). El subtítulo será el texto que aparecerá en la parte superior del ejercicio, justo debajo del título:

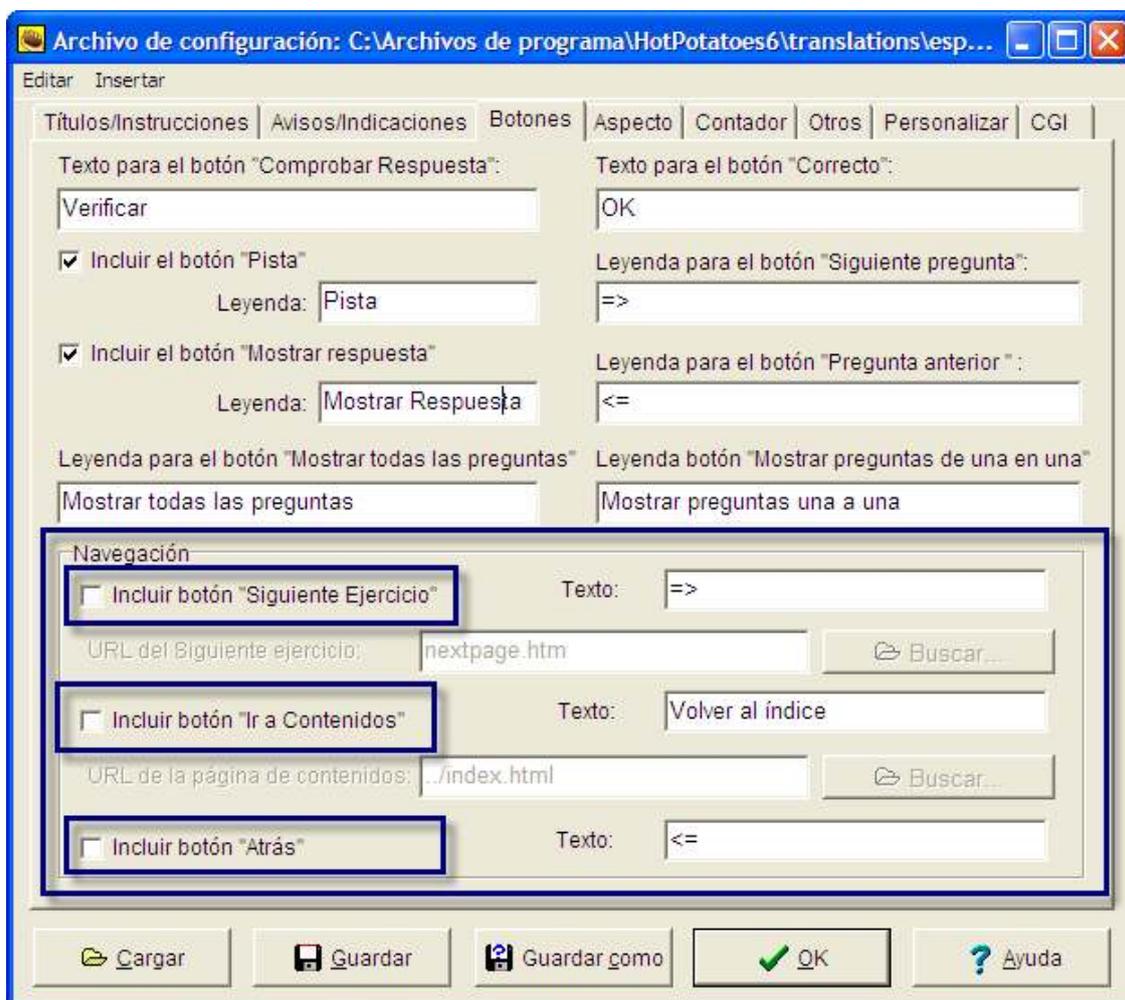


Justo debajo se encuentran las instrucciones, que podemos adaptar al ejercicio que estamos diseñando. Esta pantalla es exactamente igual para todos los programas de *Hot Potatoes*.

En la pestaña **Avisos/Indicaciones** aparecen los principales mensajes que el ejercicio dará al alumno en función de las acciones de este. En función del programa, la pantalla es más o menos densa. La siguiente pantalla refleja las opciones existentes en **JQuiz**, que es la más compleja de todas.

Títulos/Instrucciones	Avisos/Indicaciones	Botones	Aspecto	Contador	Otros	Personalizar	CGI
Indicador de "Correcto":	<input type="text" value=":-)"/>	Respuestas correctas al primer intento:	<input type="text" value="Respuestas correctas a la primera:"/>				
Indicador de "Incorrecto":	<input type="text" value=":-("/>	Siguiente letra correcta de la respuesta:	<input type="text" value="Siguiente letra correcta en la respuesta:"/>				
Intento correcto:	<input type="text" value="¡Muy bien! Acertaste."/>	Por favor, introduzca una respuesta	<input type="text" value="Por favor, introduce tu respuesta."/>				
Intento incorrecto:	<input type="text" value="¡Error! Esa no era la respuesta correcta. Intér"/>	Su respuesta es parcialmente incorrecta:	<input type="text" value="Tu respuesta no es correcta:"/>				
Su puntuación es:	<input type="text" value="Tu puntuación es:"/>	Respuestas correctas:	<input type="text" value="Respuestas correctas:"/>				
Preguntas contestadas hasta este punto:	<input type="text" value="Preguntas contestadas hasta este punto:"/>	Ejercicio completado.	<input type="text" value="Ejercicio completado."/>				

Con la pestaña **Botones** personalizamos el mensaje y el enlace de los botones que nos muestra el ejercicio. Las cinco aplicaciones tienen, en esta pestaña, una sección común e idéntica a todas, la sección de **Navegación**, que encontramos en la parte inferior de la pantalla.



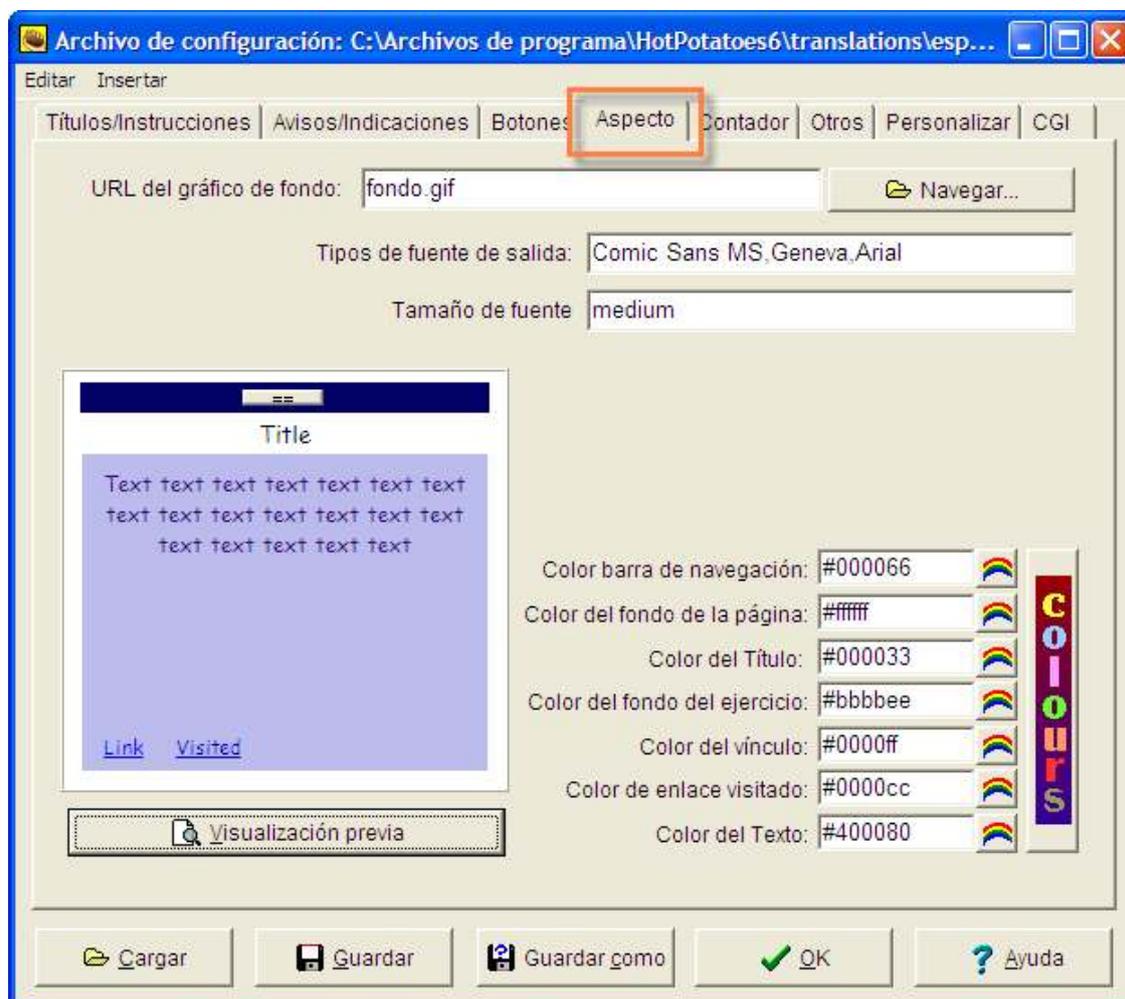
Aquí decidiremos si queremos que haya un botón que nos lleve al **siguiente ejercicio**, otro al **ejercicio anterior** (última página visitada) y al **índice** de los ejercicios, en su caso. Cuando trabajamos con un solo archivo que contiene un solo ejercicio, habitualmente desactivaremos los tres botones ya que no tendrán contenido. Si hay varios ejercicios encadenados, podemos hacer desde aquí el enlace con el siguiente ejercicio o esperar a que nos ayude **The Masher** a crear nuestra secuencia final de ejercicios. En todo caso, siempre es deseable que los nombres de los ejercicios ayuden a recordar la secuencia lógica que hemos pensado para ellos.



En la parte superior de esta pantalla observamos una lista de botones diferenciada para cada una de las aplicaciones, siendo la de **JQuiz** la más densa.

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":	Texto para el botón "Correcto":
<input type="text" value="Verificar"/>	<input type="text" value="OK"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Pista"	Leyenda para el botón "Siguiete pregunta":
Leyenda: <input type="text" value="Pista"/>	<input type="text" value="=>"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Mostrar respuesta"	Leyenda para el botón "Pregunta anterior":
Leyenda: <input type="text" value="Mostrar Respuesta"/>	<input "="" type="text" value="<="/>
Leyenda para el botón "Mostrar todas las preguntas"	Leyenda botón "Mostrar preguntas de una en una"
<input type="text" value="Mostrar todas las preguntas"/>	<input type="text" value="Mostrar preguntas una a una"/>

La pestaña **Aspecto** muestra los mismos elementos en todas las aplicaciones. Nos permite personalizar los colores de las diferentes secciones de la pantalla, del texto, así como los tipos de letra y su tamaño. También podemos introducir una imagen como fondo de pantalla para nuestro ejercicio. Como siempre ocurre con los archivos auxiliares, conviene que esa imagen de fondo se encuentre dentro de la misma carpeta en la que está nuestro ejercicio:



Veamos con detalle algunos de los aspectos que podemos personalizar:

Tipos de fuente:

No olvidemos que la fuente no la lleva incorporada el ejercicio, sino que se asigna una que el programa presupone que se encontrará instalada en el ordenador del usuario final del ejercicio. Por ello conviene ser cuidadoso a la hora de elegir fuentes, ya que si el usuario no tiene instalada la fuente que nosotros hemos elegido, el ordenador utilizará una fuente estándar de su equipo y la visualización del ejercicio será consecuentemente muy diferente. El programa nos ofrece un par de fuentes universales que siempre funcionarán (**Geneva**, **Arial**), o al menos lo harán en la mayoría de los equipos. Existe otra fuente adicional, **Comic Sans MS**, que también suele estar instalada en la mayoría de las computadoras y da mucho juego para diseñar actividades destinadas a los más pequeños.

Geneva

Arial

Comic Sans MS

Tamaño de fuente:

Para el tamaño de letra tenemos tres opciones, que debemos rellenar con su grafía inglesa para que el programa las interprete correctamente; **small** (pequeña) es la que viene por defecto. También podemos utilizar **medium** (mediana) y **large** (grande). Hay que señalar que el tipo de letra seleccionado desde esta pestaña se aplicará a todo el texto del ejercicio, incluidos títulos, instrucciones, etc. Para establecer un tipo de letra específico para un bloque de texto determinado, habremos de utilizar los atajos de teclado que estudiaremos en el apartado **Personalización Avanzada**, más adelante.

Colores:

Podemos probar diversas combinaciones hasta que demos con la más adecuada, pero siempre teniendo cuidado para no perjudicar la legibilidad de nuestros textos. No está de más consultar algunas de las fuentes que encontramos en la red para ayudarnos a combinar colores adecuadamente. Por ejemplo, en [Color Scheme Designer](#) encontramos una rueda de colores que nos ayuda a elegir colores compatibles que podremos usar luego en nuestros proyectos con *Hot Potatoes*:



Al seleccionar el tono deseado en la rueda de colores (punto en la rueda de la izquierda), inmediatamente obtenemos una paleta de cinco colores relacionados. Con solo colocar el ratón sobre cualquiera de ellos (derecha) obtendremos el código hexadecimal del color correspondiente, que podremos incorporar a la pestaña [Aspecto](#) de nuestro ejercicio creado con *Hot Potatoes*.

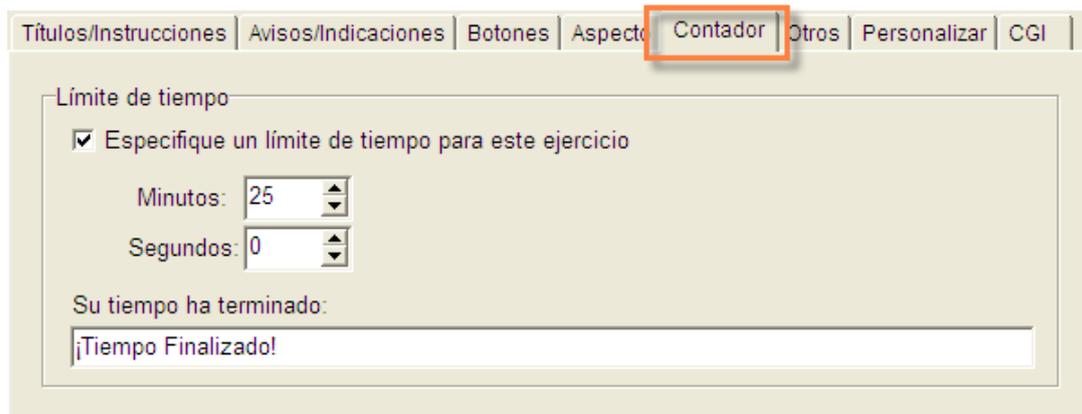


¿Por qué son importantes los colores?

Los colores son importantes porque añaden eficacia y legibilidad a nuestros ejercicios. Podemos encontrar numerosos ejercicios en la red que tienen colores mal elegidos, ya que estos perjudican la legibilidad o no tienen en cuenta a sus destinatarios.

Cuanto más jóvenes sean los usuarios de nuestros ejercicios, más importante será que nuestros colores estén en la gama cálida ([warm](#) en la pantalla de arriba). Esta misma idea la debemos tener presente a la hora de incorporar imágenes. Cuanto más jóvenes nuestros usuarios, más imágenes necesitaremos para hacer agradables y legibles nuestros ejercicios.

En la pestaña **Contador** decidiremos si queremos incluir un reloj que limite el tiempo del que dispondrá el alumno para realizar el ejercicio. Los elementos de esta pestaña son también comunes a todas las aplicaciones:



Títulos/Instrucciones | Avisos/Indicaciones | Botones | Aspecto | **Contador** | Otros | Personalizar | CGI

Límite de tiempo

Especifique un límite de tiempo para este ejercicio

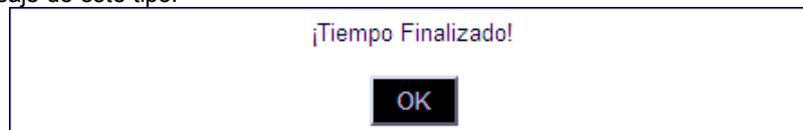
Minutos: 25

Segundos: 0

Su tiempo ha terminado:

¡Tiempo Finalizado!

Cuando introducimos un contador en nuestro ejercicio, una vez que el tiempo marcado en esta pestaña se ha sobrepasado, el alumno recibirá un mensaje de este tipo:



¡Tiempo Finalizado!

OK

y tendrá que reiniciar la página para volver a realizar el ejercicio.

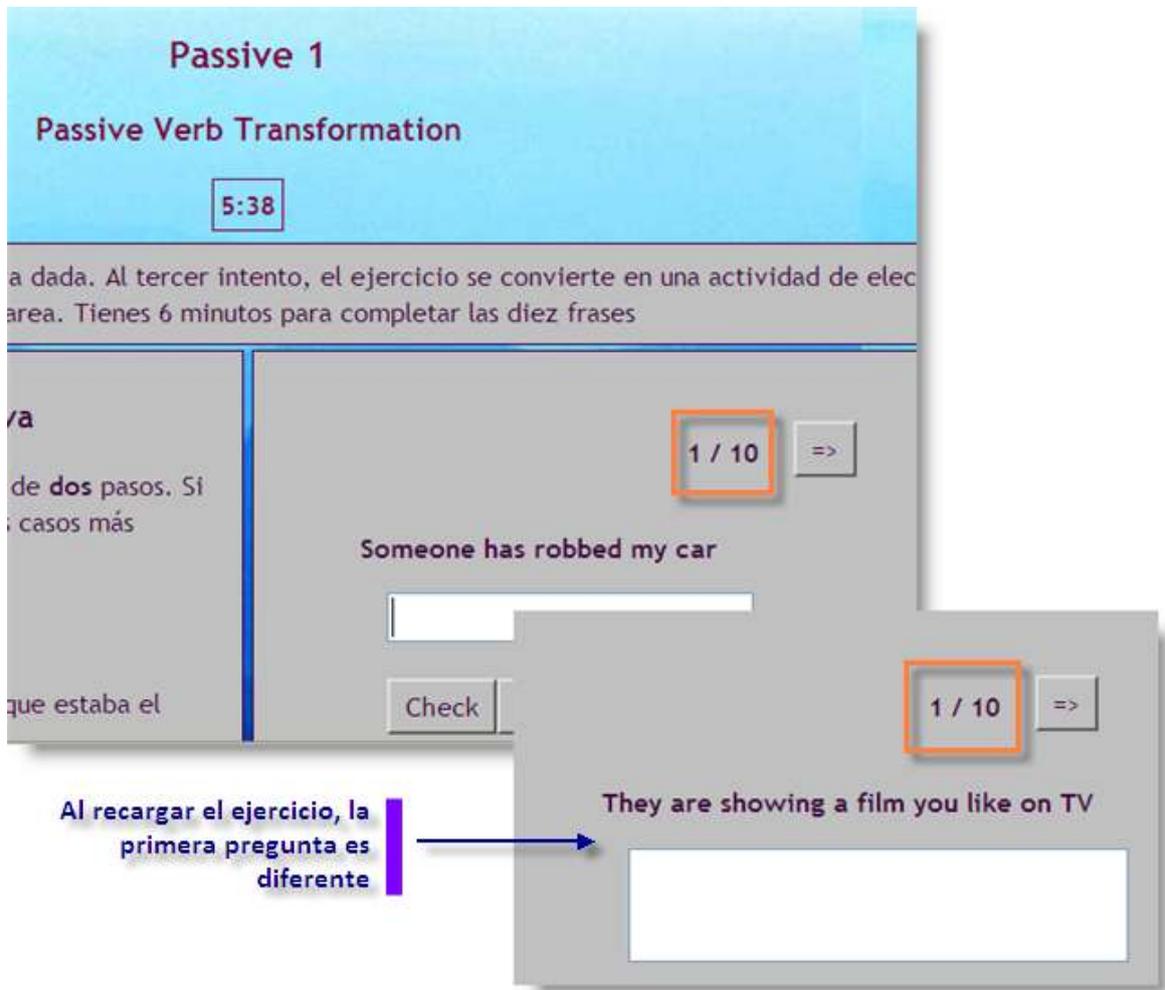
Esta pestaña contiene diversos ajustes específicos de las diferentes aplicaciones que no encajan en ninguna de las anteriores pestañas. Como ya es habitual, **JQuiz** es el que tiene el mayor número de opciones en esta pestaña:

Vamos a ver con detalle los más importantes de **Jquiz**:

- **Incluir las funciones SCORM 1.2:** Activar esta casilla significa que el ejercicio podrá exportarse en formato comprimido creando los archivos adicionales necesarios para ser usado con la especificación SCORM (del inglés Sharable Content Object Reference Model). Entre otros, se creará el archivo IMS Manifest, que permite que el ejercicio incorpore un lenguaje en formato xml comprensible por plataformas educativas como Moodle y sea integrado dentro del apartado Calificaciones de la LMS.



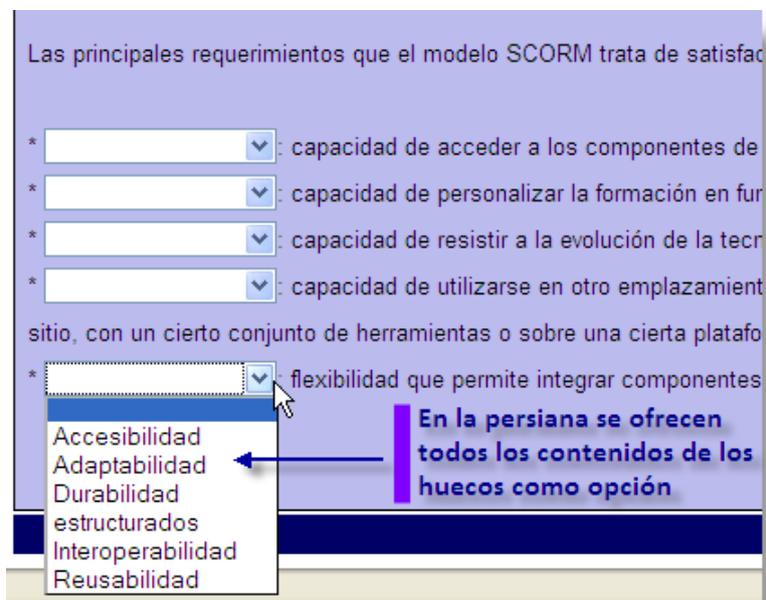
- **Mostrar un número limitado de ítems:** Activando esta casilla, podemos elegir el número de preguntas que se ofrecerán al alumno al abrir el ejercicio. Por ejemplo, en un ejercicio con 25 preguntas podemos decidir que queremos ofrecer solo 15, para hacer el ejercicio más ligero. Esto nos permite además reutilizar el ejercicio de una forma pedagógicamente significativa, ya que al realizar el ejercicio por segunda vez, el alumno encontrará por un lado preguntas nuevas, lo que para él hace que el ejercicio sea aún novedoso e interesante, y por otro lado preguntas ya conocidas del intento anterior, con lo cual refuerza lo aprendido en el primer intento. Véase, por ejemplo, uno de los modelos propuestos en el apartado [Ejemplos con JQuiz](#), un ejercicio con quince preguntas de las que se ofrecen diez de forma aleatoria.



- **Barajar el orden de las preguntas/respuestas:** así evitaremos el efecto "memoria" cuando se rehace el ejercicio, resultando más interesante para el alumno rehacer el ejercicio. El ejercicio mostrado más arriba como ejemplo tiene activadas estas dos funciones.

Aparte de JQuiz, el resto de aplicaciones tienen algunos de estos elementos, y algunos exclusivos de algunas de ellas, como:

- **Mostrar definiciones bajo el crucigrama:** esta opción de **JCross** nos permite visualizar permanentemente todas las definiciones debajo del crucigrama. Ver un ejemplo.
- **Usar persiana desplegable en lugar de cajetín de texto en ejercicio exportado:** Esta opción de **JCloze** nos permite hacer algo más fácil un ejercicio dando varias opciones al alumno para elegir la correcta, en lugar de tener que escribir de cero la opción correcta.



- **Incluir lista de palabras con el texto:** con esta opción facilitamos una lista de palabras para encontrar entre ellas la opción más adecuada a cada hueco. A diferencia del caso anterior, aquí tenemos que elegir la palabra y escribirla en su hueco correspondiente. Se pueden combinar la opción anterior (persiana) y esta, pero no tiene mucho sentido pedagógico.

[Volver al índice](#)

Ejercicio de completar frases

Escribe en los espacios en blanco las palabras adecuadas.

Accesibilidad	Adaptabilidad	Durabilidad	estructurados
	Interoperabilidad	Reusabilidad	

SCORM (del inglés Sharable Content Object Reference Model) es una especificación que permite crear objetos pedagógicos . Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos. Con SCORM se hace posible el crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje diferentes, siempre que estos soporten la norma SCORM.

Las principales requerimientos que el modelo SCORM trata de satisfacer son:

- * : capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde un sitio distante a través de las tecnologías web, así como distribuirlos a otros sitios.
- * : capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de las personas y organizaciones.
- * : capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesitar una reconcepción, una reconfiguración o una reescritura del código.
- * : capacidad de utilizarse en otro emplazamiento y con otro conjunto de herramientas o sobre otra plataforma de componentes de enseñanza desarrolladas dentro de un sitio, con un cierto conjunto de herramientas o sobre una cierta plataforma. Existen numerosos niveles de interoperabilidad.
- * : flexibilidad que permite integrar componentes de enseñanza dentro de múltiples contextos y aplicaciones.

[Volver al índice](#)

- **X letras es el tamaño mínimo para los huecos:** De esta manera, sobre todo si hay muchas palabras cortas, evitamos que se revelen aquellas que destaquen más por su corto tamaño.

letras es el tamaño mínimo para los huecos.

En la pantalla que se muestra a continuación hemos bajado el tamaño mínimo a 2, y queda claro que la palabra de dos

letras resulta demasiado fácil de localizar.

Volver al índice

Ejercicio de completar frases

Escribe en los espacios en blanco las palabras adecuadas.

Accesibilidad Adaptabilidad Durabilidad **el** estructurados
Interoperabilidad Reusabilidad

SCORM (del inglés Sharable Content Object Reference Model) es una especificación que permite crear objetos pedagógicos . Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos. Con SCORM se hace posible el crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje diferentes, siempre que estos soporten la norma SCORM.

Las principales requerimientos que modelo SCORM trata de satisfacer son:

- * : capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde un sitio distante a través de las tecnologías web, así como distribuirlos a otros sitios.
- * : capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de las personas y organizaciones.
- * : capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesitar una reconcepción, una reconfiguración o una reescritura del código.
- * : capacidad de utilizarse en otro emplazamiento y con otro conjunto de herramientas o sobre otra plataforma de componentes de enseñanza desarrolladas dentro de un sitio, con un cierto conjunto de herramientas o sobre una cierta plataforma. Existen numerosos niveles de interoperabilidad.
- * : flexibilidad que permite integrar componentes de enseñanza dentro de múltiples contextos y aplicaciones.

Verificar

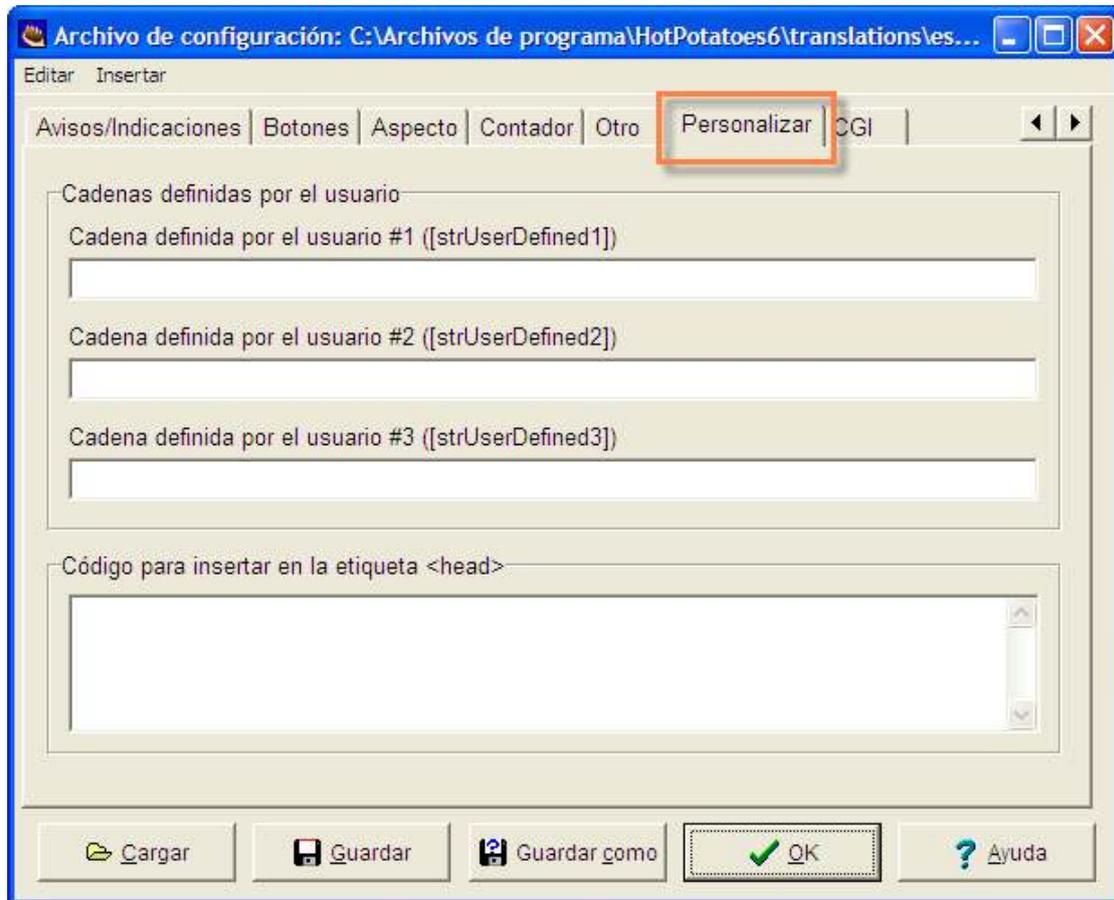
Volver al índice



¡No hay nada mejor que trastear para aprender!

La mejor manera de conocer bien todas estas opciones que nos ofrece el programa es experimentarlas con nuestros ejercicios. Evitaremos sorpresas desagradables si hacemos una copia de nuestro ejercicio, dentro de una carpeta temporal, con un nombre que aluda a su carácter de prueba ([prueba01](#), [prueba02](#), etc) con el fin de utilizarlo justamente para probar todas esas nuevas opciones que estamos experimentando. Así mantendremos a buen recaudo nuestro ejercicio original si por alguna razón nos pasamos experimentando y se nos estropea algún ejercicio.

La pestaña **Personalizar** de la pantalla de configuración, igual en todas las aplicaciones de Hot Potatoes, nos permite hacer ciertas modificaciones en los archivos fuente por medio de elementos de configuración ordinarios, simplemente introduciendo el texto deseado dentro de uno de los tres espacios previstos en esta pestaña.



Además, existe un espacio para introducir código que se ubicará dentro de la etiqueta **head** dentro del HTML del ejercicio definitivo; código que podremos utilizar para definir nuestras propias funciones *JavaScript* o nuestro código CSS sin necesidad de modificar los archivos fuente.

Por último, la pestaña **CGI** (Common Gateway Interface), común a todas las aplicaciones de Hot Potatoes, permite configurar y activar el envío de la puntuación de un ejercicio a una dirección de correo electrónico. Para ello, usa un código programado en PERL llamado **FormMail.pl**

Para que esto funcione, debemos tener el código mencionado correctamente instalado en nuestro servidor, en el mismo sitio donde ha de estar localizado nuestro ejercicio. El código necesario se puede obtener en *worldwidemart*.

<http://www.worldwidemart.com/scripts/formmail.shtml>



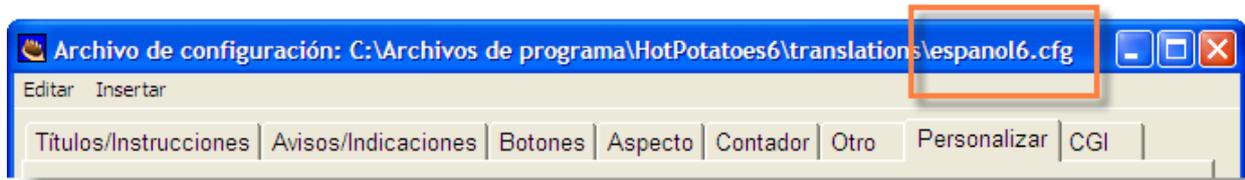
Vulnerabilidad y obsolescencia

Este sistema de remisión de resultados a través de CGI ha ido perdiendo vigencia en los últimos años por diversas razones, entre ellas la vulnerabilidad de la dirección de correo a la que se remiten los resultados. La fácil integración de *Hot Potatoes* con la especificación SCORM y, por tanto, con las plataformas educativas LMS, ha acabado por dar la puntilla a este sistema rudimentario.

Por tanto, durante este curso no utilizaremos el sistema CGI, y **lo desactivaremos en todas las aplicaciones** de *Hot Potatoes*.

Modificar la configuración por defecto

Para hacer esto, debemos reflexionar previamente sobre dos conceptos que pueden dar lugar a confusión. En primer lugar, vamos a ver con qué archivo de configuración estamos trabajando. Normalmente, al comenzar a utilizar el programa, habremos optado por el archivo de configuración en castellano (salvo que, siendo profesores de idiomas, hayamos optado por que los mensajes que reciben los alumnos estén en otra lengua). Al abrir la ventana de **Configuración**, observaremos esto:



El archivo **espanol.cfg** es el que recoge todos los elementos de la configuración de nuestro ejercicio, que en este caso ofrece mensajes estándar en castellano en todos nuestros ejercicios.

Vamos ahora al segundo aspecto que hemos de observar. En la parte inferior de las ventanas de configuración, siempre encontramos esta secuencia de botones:



Pues bien, comprendiendo adecuadamente el uso de estos botones podremos personalizar la configuración por defecto de nuestros ejercicios, de forma que una configuración concreta la podamos aplicar a una batería de ejercicios, pudiendo volver a la configuración anterior más adelante si así lo deseamos. Vamos a ver estos botones uno por uno.



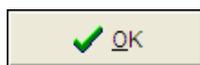
Utilizaremos el botón **Cargar** para abrir un archivo de configuración guardado. Puede ser un archivo estándar de otro idioma o bien un archivo anteriormente creado por nosotros y que queremos recuperar para utilizar con nuestros ejercicios.



El botón **Guardar** nos sirve para conservar de forma permanente los cambios que hemos realizado en la ventana de configuración de nuestro ejercicio. En nuestro caso, estaremos modificando el archivo de configuración **espanol.cfg**.

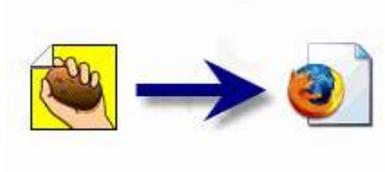


El botón **Guardar como...** lo utilizaremos cuando queramos conservar los últimos cambios realizados en el archivo de configuración, pero no deseemos modificar de forma permanente el archivo **espanol.cfg**. Podremos guardar pues un nuevo archivo de configuración con un nombre descriptivo que nos permita volver a utilizar esa configuración más adelante.

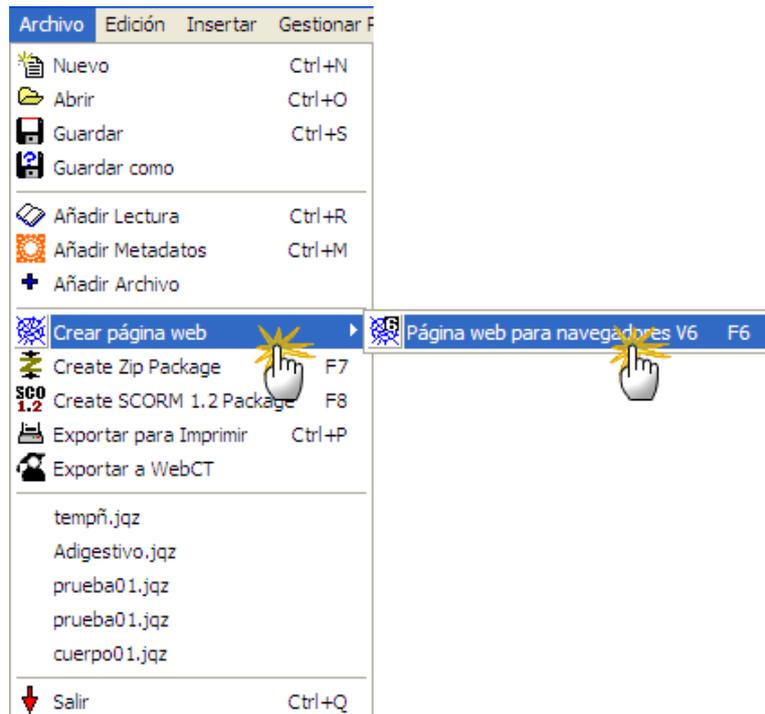


Si hacemos un cambio en la configuración de nuestro ejercicio y pulsamos en el botón **Ok**, este cambio solo afectará al ejercicio actual. Por tanto, en el próximo ejercicio que diseñemos volveremos a la configuración anterior.

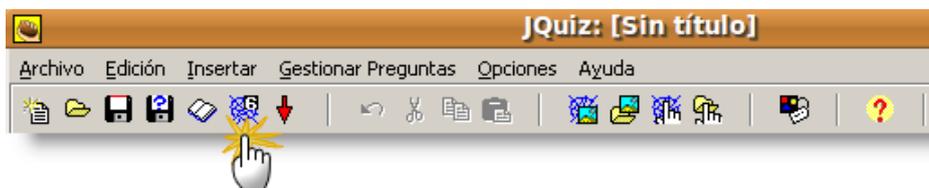
Cuando hemos introducido todos los datos de nuestro ejercicio y hemos personalizado adecuadamente la información de configuración, ya estamos preparados para crear una página *web* que contenga nuestro ejercicio. Realmente, exportar nuestro archivo para crear la página *web* que contiene nuestro ejercicio es uno de los procedimientos más sencillos que realizaremos con este programa.



Para crear un archivo en formato HTML con nuestro ejercicio totalmente funcional y compatible con cualquier navegador, utilizaremos el comando **Crear página web**, accesible desde el menú **Archivo**.



También podemos pulsar directamente sobre el icono de la telaraña situado en la barra de herramientas:

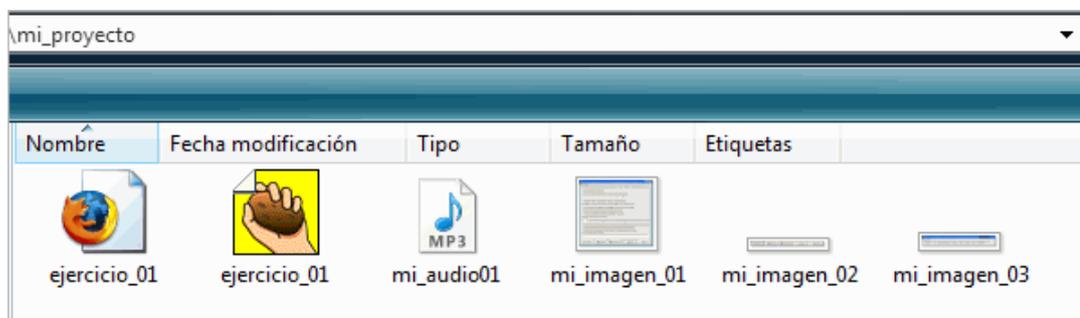


Todas las *patatas* siguen el mismo sistema y crean un único archivo *html* para cada ejercicio. Recuerda que este archivo no incluye los archivos adicionales, audio, vídeos, imágenes, que hemos enlazado con nuestro ejercicio.



No olvides

Por esta razón es tan necesario, sobre todo cuando damos los primeros pasos con el programa, colocar nuestros ejercicios y los archivos auxiliares que le deben acompañar en la misma carpeta, a fin de evitar despistes a la hora de publicar o de reubicar nuestros ejercicios.



Hemos exportado en la pantalla anterior sobre la patata **JQuiz**, que solo nos ofrece una opción de exportación, la creación de una página web para navegadores versión 6, que es el estándar que recogen todas las patatas. A este formato podemos acceder también por medio de la tecla rápida **F6**. **JCross** y **JCloze** también ofrecen una sola opción de exportación. Sin embargo, **JMix** y **JMatch** nos ofrecen otros formatos.

JQuiz	 Página web para navegadores V6	F6
JCloze	 Página web para navegadores V6	F6
JCross	 Página web para navegadores V6	F6
JMix	 Página web para navegadores V6	F6
	 Página Web de tipo Arrastrar/Soltar para navegadores V6	Ctrl+F6
JMatch	 Página web para navegadores V6	F6
	 Página Web de tipo Arrastrar/Soltar para navegadores V6	Ctrl+F6
	 TarjetasFlash para Navegadores V6	Shift+F6

Veamos ahora con detalle la doble opción que ofrece **JMix** y la triple opción de **JMatch**.

JMix

- Con **F6** obtenemos el formato básico, en el que el alumno ha de pulsar sobre la palabra que quiere colocar ordenada:

Formación del hueso

Construido con JMix

Crea una frase correcta haciendo click en las palabras propuestas. Cuando finalices, haz click en el botón "Verificar" para comprobar tu respuesta. Se necesitases ayuda, haz click en el botón de ayuda para conocer la próxima parte de la frase.

El tejido conjuntivo se **B**

Verificar
Anular
Restaurar
Pista

sustitución de preexistente hueso un por

A forma

Al pulsar sobre la palabra (A), esta se coloca sobre la fila en la que se está formando la frase correctamente ordenada (B).

- La combinación de teclas **Ctrl + F6** nos ofrece el formato llamado **de arrastrar y soltar**:

Formación del hueso

Construido con JMix

Crea una frase correcta haciendo click en las palabras propuestas. Cuando finalices, haz click en el botón "Verificar" para comprobar tu respuesta. Se necesitases ayuda, haz click en el botón de ayuda para conocer la próxima parte de la frase.

Verificar

Restaurar

Pista

El hueso se forma por sustitución de

preexistente un conjuntivo tejido

A

Arrastramos la palabra (A), es decir, pulsamos con el ratón y la arrastramos con el ratón pulsado, hasta la posición (B), que representa el orden lógico de esa palabra en la frase

JMatch

JMatch nos ofrece tres formatos de exportación:

- El básico o **estándar**, al que podemos acceder con el atajo de teclado **F6**, nos proporciona dos columnas básicas en las que se ofrece para cada opción una persiana desplegable en la que el alumno ha de seleccionar la opción correcta.

Volver al índice

Capitales de Europa

Verificar

Letonia	Riga
Estonia	???Elegir una
Holanda	???Elegir una
Eslovaquia	???Elegir una
Eslovenia	???Elegir una
	Liubliana
	Tallín
	Amsterdam
	Bratislava

Vol

- El formato de **arrastrar y soltar**, al que podemos acceder con la combinación de teclado **Ctrl + F6**, nos ofrece dos grupos de elementos dispuestos en columnas. Son los de la derecha los que el alumno debe arrastrar y colocar al lado de su opción correcta de la izquierda.

Volver al índice

Capitales de Europa

Verificar

Letonia	Riga	Tallín
Estonia		
Holanda		
Eslovaquia		Bratislava
Eslovenia	Liubliana	Amsterdam

A → **B**

Arrastramos desde la posición original (A) sin soltar el ratón hasta soltar la palabra junto a la opción que consideramos correcta.

Finalmente, el formato **Tarjetas Flash** nos ofrece las opciones de la columna de la izquierda, a modo de tarjetas, para que el alumno ejercite su memoria antes de proporcionar su correspondiente en la columna derecha. Si el alumno la recuerda y no necesita ver la opción correspondiente, seleccionará **Borrar**. Si no la recuerda, seleccionará **Próximo** y el programa le mostrará cuál era la opción correcta correspondiente. Hemos de tener en cuenta que esta tercera opción de exportación solo se ofrece desde el menú **Archivo**, y no desde la barra de herramientas.

Volver al índice

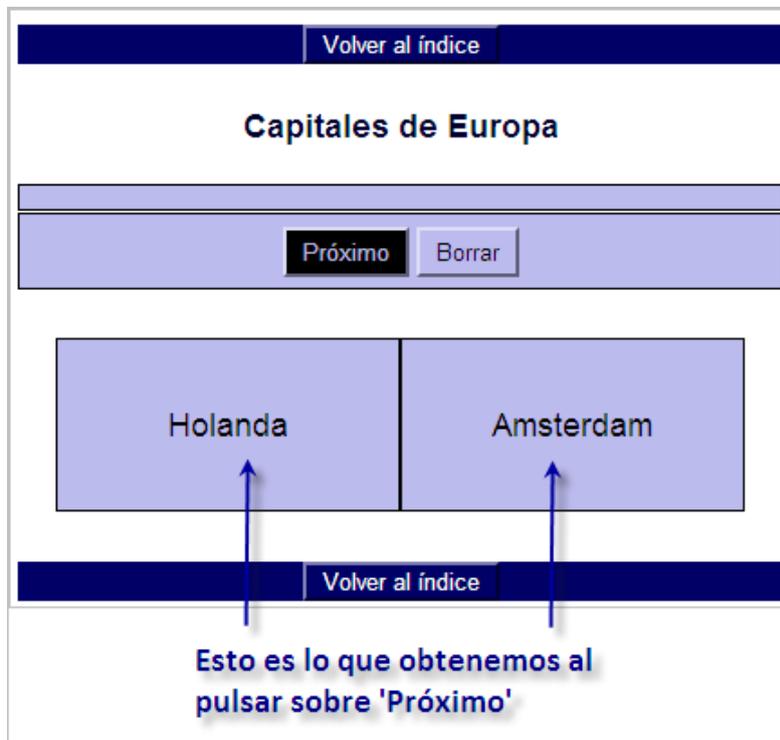
Capitales de Europa

Próximo Borrar

Holanda

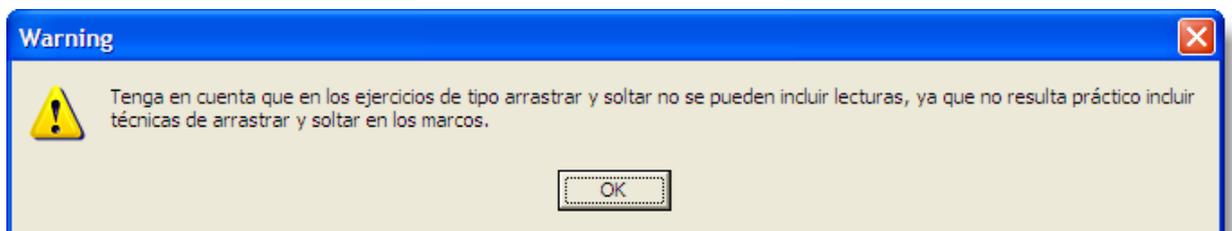
Volver al índice

En el ejemplo en pantalla, si recordamos cuál es la capital de Holanda pulsaremos sobre **Borrar** e iremos al siguiente país. Si no la recordamos, o queremos comprobar que estamos pensando en la correcta, pulsaremos sobre **Próximo**.



No olvides

Los formatos de exportación de arrastrar y soltar, tanto en **JMix** como en **JMatch**, no permiten la inserción de textos de lectura. Esto es porque el texto de lectura, que ocupa la mitad en vertical de la pantalla, haría impracticable un ejercicio de arrastrar y soltar.



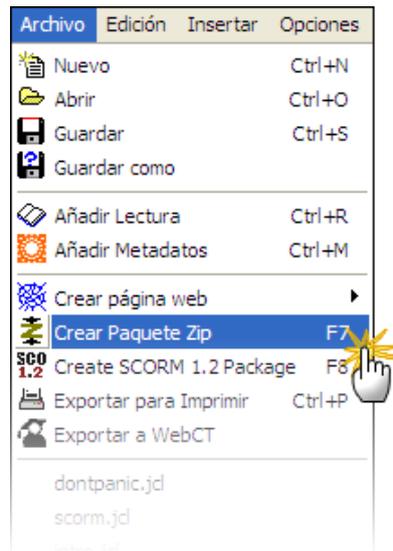
A recordar

Al exportar debemos tener en cuenta siempre las necesidades de nuestros usuarios y la resolución de pantalla que estos pueden tener. El formato de arrastrar y soltar es mucho más vistoso en términos generales, ya que podemos incorporar imágenes tanto en la parte fija (la de la izquierda) como en la parte derecha (los elementos que podemos arrastrar). Sin embargo, este formato no siempre es el mejor. Por ejemplo, si sabemos que algunos de nuestros usuarios disponen de monitores de 15 pulgadas con resolución de pantalla de 800 x 600, no debemos crear ejercicios de arrastrar y soltar que tengan más de cinco o seis elementos, ya que no cabrán en la pantalla. Si el ejercicio tiene más elementos, tendremos que usar el formato de exportación estándar de persianas desplegadas, que sí admite un número mayor de elementos sin distorsionar el interfaz.

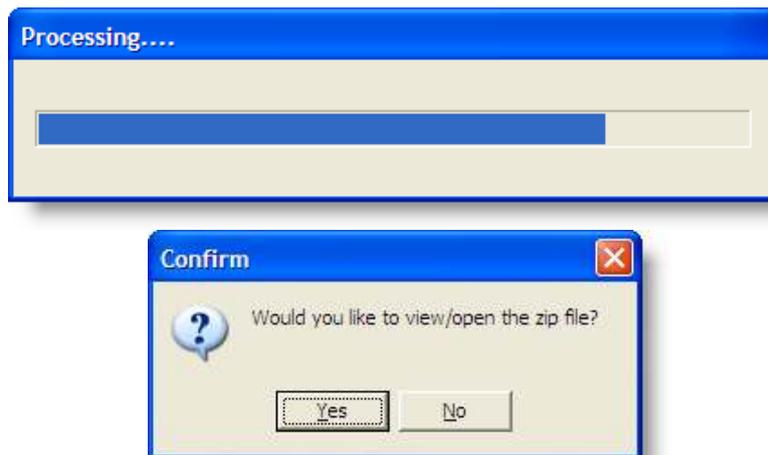
The screenshot shows a software interface in 'Modo Revisión'. At the top, there is a purple bar with a 'Verificar' button. Below this, on the left, there are three image thumbnails: a yellow castle, a brown coat, and a man in a suit. To the right of the castle is a 'presido' label. Further right is a vertical list of labels: 'señor', 'patio', 'hjar', 'hacienda', 'sombro', 'sawrd', and 'señorita'. A blue bracket groups these labels, pointing to a text annotation on the right that reads: 'Demasiadas opciones para utilizar imágenes en este tipo de pantalla'. The bottom left corner of the interface has the word 'mirado'.

Crear un paquete comprimido en zip

Para crear un paquete comprimido en **zip**, hemos de seleccionar el menú **Archivo > Crear paquete zip (Create Zip PackageF7** en la versión inglesa). También podemos utilizar el atajo de teclado .



Lo más razonable, como siempre en Hot Potatoes, es guardar el archivo comprimido en la misma carpeta en la que se ubica nuestro archivo origen y el resto de los archivos auxiliares. Conviene dar el mismo nombre al archivo comprimido que a la 'patata' origen para facilitar nuestra gestión de los archivos en el futuro. Después de unos segundos de procesamiento, el programa nos pregunta si queremos ver el contenido del archivo resultante.



El resultado es un archivo con extensión **zip** que contiene los siguientes elementos:

Contenido de la carpeta comprimida:

The image shows a software interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar has a blue header 'Tareas de carpetas' and a search bar 'Otros sitios'. Under 'Detalles', a folder named 'dontpanic.zip' is highlighted with an orange box and labeled 'Carpeta comprimida (en zip)'. Below it, an arrow points to the text 'Archivo comprimido en 'zip''. The main content area is titled 'Contenido de la carpeta comprimida:' and shows three files: 'dontpanic.htm' (HTML icon), 'coldplay-dont-panic.jpg' (image icon), and 'fondo.gif' (image icon). The 'dontpanic.htm' file is highlighted with an orange box and labeled 'Archivo web exportado'. The other two files are also highlighted with an orange box and labeled 'Archivos auxiliares necesarios para el correcto funcionamiento del ejercicio'. Blue arrows point from the labels to the respective files.



Ventajas

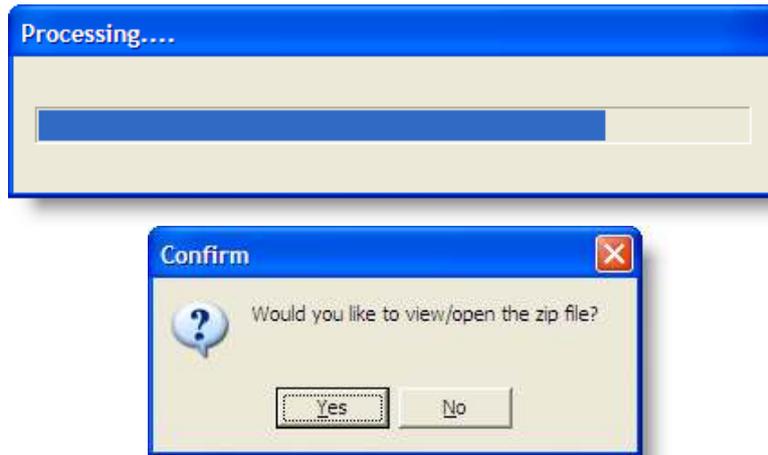
Las ventajas de crear un archivo comprimido en **zip** son que nos aseguramos de que en el paquete resultante se habrán incluido no solo nuestro archivo **html** exportado, sino todos los elementos auxiliares necesarios para que funcione el ejercicio, es decir, las imágenes, audios, vídeos y demás. Esta es la mejor manera de "empaquetar" nuestros ejercicios cuando van a "viajar".

Pero no olvides que para que los ejercicios funcionen correctamente habrá que **descomprimirlos** primero cuando hayan llegado a su lugar de destino.

SCORM es un acrónimo en inglés de **Modelo de referencia para Objetos de Contenido Intercambiable**. Se trata de una especificación que permite crear objetos pedagógicos estructurados que pueden incorporarse a sistemas de gestión del aprendizaje diferentes, siempre que soporten la norma **SCORM**. En otras palabras, es un conjunto de normas técnicas que permiten a los sistemas de aprendizaje en línea (como *Moodle*, el que utilizamos en este curso) importar y reutilizar contenidos de aprendizaje que se ajusten al estándar.

Esta especificación permite que nuestros ejercicios diseñados con *Hot Potatoes* se integren perfectamente en un entorno como *Moodle*, permitiendo ofrecer ejercicios diseñados con HP, añadiéndoles contenidos de apoyo, y sobre todo, dejando registrados los resultados del paso de nuestros alumnos por los ejercicios de *Hot Potatoes* integrados en *Moodle* a través del sistema de gestión de **Calificaciones** de esta plataforma virtual.

El procedimiento para crear un paquete SCORM es muy parecido al utilizado, en el apartado anterior, para crear un archivo comprimido. Comenzaremos seleccionando el menú **Archivo > Crear paquete SCORM 1.2** (o **Create SCORM 1.2 Package** en la versión inglesa). También podemos usar el atajo rápido de teclado **F8**.



Conviene, como ya indicamos en el apartado anterior, dar el mismo nombre al archivo comprimido que a la 'patata' origen para facilitar nuestra gestión de los archivos en el futuro. Es deseable también guardar el archivo comprimido en la misma carpeta en la que se ubica nuestro archivo origen y el resto de los archivos auxiliares.

Veamos lo que obtenemos al final del proceso:

La carpeta SCORM contiene el archivo exportado 'html' y el resto de archivos auxiliares necesarios para el funcionamiento del ejercicio.

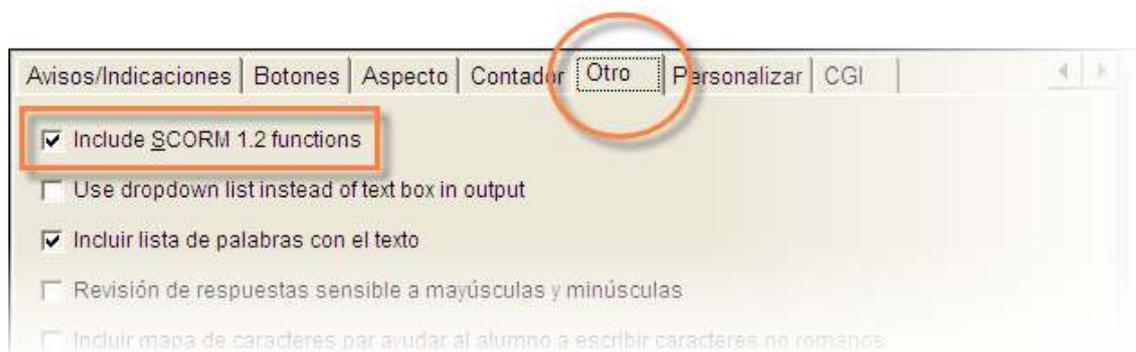
En términos prácticos, una carpeta SCORM es una carpeta comprimida en 'zip' a la que se han añadido los archivos necesarios para cumplir con la especificación SCORM.

El archivo *imsmanifest.xml* recoge toda la información necesaria para que Moodle comprenda los elementos de nuestro ejercicio creado con *Hot Potatoes*.



Atención

Para asegurarnos de que se crean todos los archivos necesarios al preparar nuestro paquete SCORM, debemos comprobar que está activada la opción **Incluir funciones SCORM 1.2 (Include SCORM 1.2 functions)**, dentro de la pestaña **Otro** de la **Configuración** .



WebCT (Web Course Tools, o Herramientas para cursos *Web*) es un sistema comercial de aprendizaje virtual online, usado principalmente en el entorno universitario, de forma más extensa en Estados Unidos y Canadá. Desde 1996, está fusionada con **Blackboard**, otra exitosa plataforma educativa de pago orientada al mundo universitario.



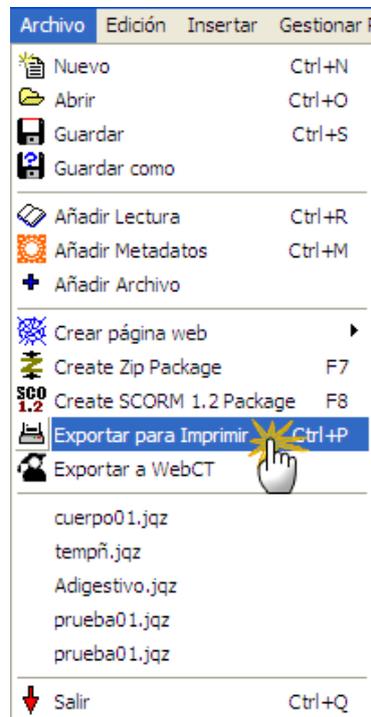
Hot Potatoes nos proporciona un archivo de texto plano (con extensión **.txt**) que **Blackboard/WebCT** puede comprender e integrar dentro de su estructura.

```

coldplay_bb.txt - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
|:TYPE:S
:TITLE:Don't panic - coldplay
:CAT:Don't panic - coldplay
:QUESTION:H
<center><table border="0" cellpadding="2" cellspacing="2"><tbody><br /><tr><br
/><td></img></td><br /><td><br
/>Oh, we're sinking (1)_____ stones,<br />All that we (2)_____ for,<br
/>All those (3)_____ we've gone,<br />All of us are done for.<br /><br />we
(4)_____ in a (5)_____ world,<br />Yeah we (6)_____, yeah we
(7)_____,<br />we (8)_____ in a (9)_____ world,<br /><br
/></td><td>oh, we're sinking (10)_____ stones,<br />All that we (11)_____
for,<br />All those (12)_____ we've gone,<br />All of us are done for.<br /><br
/>we live in a (13)_____ world,<br />Yeah we (14)_____, yeah we
(15)_____,<br />we live in a (16)_____ world,<br />Yeah we (17)_____,
yeah we (18)_____,<br />we live in a (19)_____ world,<br /><br />Oh, all
that I (20)_____,<br />There's (21)_____ here to (22)_____ from,<br
/>And there, (23)_____ here's got (24)_____ to lean on. </td><br
/></tr><br /></tbody></table></center>
:ANSWERS:24
:CASE:0
:ANSWER1:like:5:1:0
:ANSWER2:fought:5:2:0
:ANSWER3:places:5:3:0
:ANSWER4:live:5:4:0
:ANSWER5:beautiful:4:5:0
:ANSWER6:do:4:6:0
:ANSWER7:do:4:7:0
:ANSWER8:live:4:8:0
:ANSWER9:beautiful:4:9:0
:ANSWER10:like:4:10:0
:ANSWER11:fought:4:11:0
:ANSWER12:places:4:12:0
:ANSWER13:beautiful:4:13:0
:ANSWER14:do:4:14:0
:ANSWER15:do:4:15:0
:ANSWER16:beautiful:4:16:0
:ANSWER17:do:4:17:0
:ANSWER18:do:4:18:0
:ANSWER19:beautiful:4:19:0
:ANSWER20:know:4:20:0
:ANSWER21:nothing:4:21:0
:ANSWER22:run:4:22:0
:ANSWER23:everybody:4:23:0
:ANSWER24:somebody:4:24:0
    
```

En ocasiones nos puede interesar transformar un ejercicio en línea en una batería escrita de preguntas, para combinarlas en un examen de aula, o por alguna otra razón. En esta situación nos puede resultar útil preparar nuestro ejercicio para impresión. Vamos a ver qué conseguimos con ellos y de qué manera lo hacemos, a través de un par de ejemplos.

Hemos abierto nuestro primer ejercicio de ejemplo, **cuerpo01.jqz** y hemos seleccionado el menú **Archivo > Exportar para Imprimir** (también podemos optar por la combinación de teclado **Ctrl + P**):

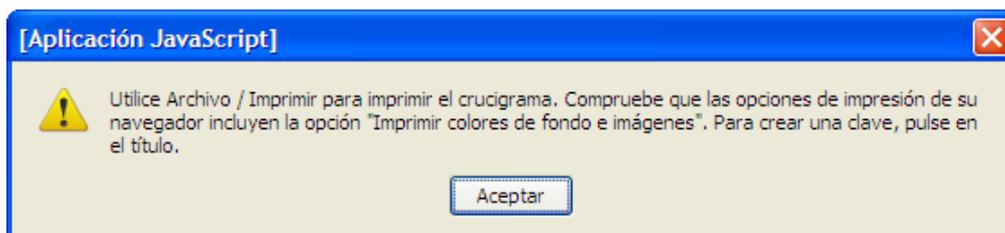


Lo que hemos hecho al pulsar esa opción es llevar el contenido de nuestro ejercicio al portapapeles:



Como observaremos al pegar en un procesador el contenido del portapapeles, hemos recogido, en primer lugar, el texto de lectura existente en el ejercicio, luego las preguntas y, finalmente, la clave con las respuestas. Puedes verlo [aquí](#) (en nuestro caso, lo hemos pegado en un documento del procesador de texto y lo hemos guardado como página web). Este contenido ahora lo podremos imprimir o reutilizar en la manera deseada.

El segundo ejemplo que hemos usado es **huesos_craneo.jcw**, el crucigrama. En esta ocasión, al exportar para imprimir, obtenemos directamente [este archivo html](#) y el siguiente mensaje:



En la ventana se nos indica que podemos obtener las claves del crucigrama pulsando en el título.

El cuerpo humano. Huesos del cráneo

Palabras Cruzadas



De esta manera podemos imprimir un crucigrama para nuestros alumnos y otro con las claves para nosotros.



Cuidado con las imágenes

La desventaja que tiene esta estrategia de imprimir ejercicios radica en que cuando tenemos imágenes, estas no aparecen, y se limitan a inundarnos de código nuestro ejercicio impreso.

Which notice says this?

```
<img>  
<img>  
<img>  
<img>  
<img>  
<img>  
<img>  
<img>
```

- You can buy wine here
- Don't leave your dog here
- You can drink here on Saturday
- This door is closed
- You can eat here at 2 p.m.
- You cannot enter with a sword
- The postman works here
- You can go to the bank on Friday

-----Key-----

```
<img>  
<img>  
<img>
```

- You cannot enter with a sword
- You can buy wine here
- You can drink here on Saturday

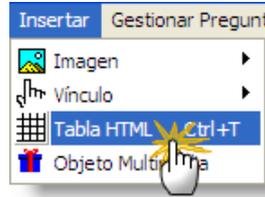
Código que sustituye a las imágenes

Las tablas son un recurso eficaz, bien conocido por todos los que han programado en [html](#), para organizar la información que presentamos a nuestros alumnos por medio del navegador. En ocasiones, puede ser deseable que sean transparentes, por razones de estética, permitiendo simplemente ajustar la posición de texto e imagen, o bloques de texto determinados en relación con otros.

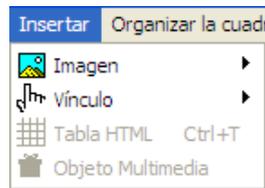
celda primera	celda segunda
celda tercera	celda cuarta

Hot Potatoes nos permite hacer uso de ellas en cualquiera de los espacios dedicados a la inserción de texto. Para ello, el programa genera las etiquetas *html* necesarias para crear la tabla dentro de nuestro ejercicio, que seguidamente habremos de rellenar con los datos pertinentes, ya sea texto, imágenes, etc. Todas las *patatas* admiten la creación de tablas, aunque en algunas tienen escasa utilidad (JCross, JMix, JMatch).

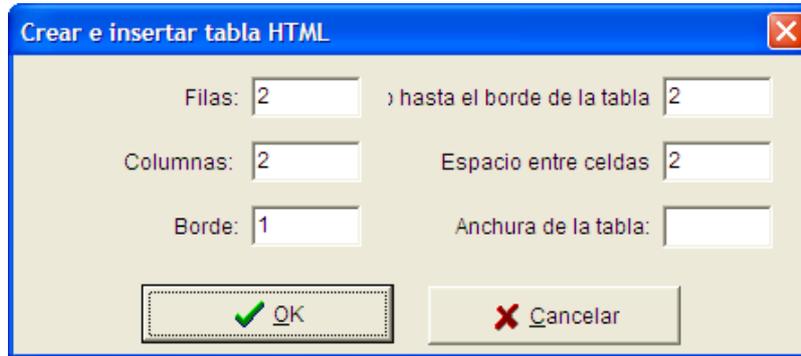
Para insertar una tabla, situaremos el cursor en un lugar que pueda contener texto, y pulsaremos sobre el menú **Insertar > Tabla HTML**. También podemos utilizar la combinación de teclado **Ctrl + T**.



En el caso de que intentemos crear una tabla en una zona no susceptible de contener texto, el menú de inserción nos aparecerá sombreado:



Para crear nuestra tabla, por tanto, hemos de colocar el cursor en el punto en el que queremos situar la tabla y seleccionamos, en el menú superior, **Insertar > Tabla HTML** o bien la combinación de teclado **Ctrl + T**. Nos aparecerá la ventana de entrada de datos de configuración de la tabla.



En ella completamos los datos requeridos. La del ejemplo de arriba habrá creado este código en nuestro ejercicio:



Sabiendo lo que es cada cosa, podemos retocar manualmente este código a nuestro antojo. Por ejemplo, si dejamos el grosor del borde en "0", tendremos una tabla invisible que usaremos únicamente para distribuir los elementos a nuestro gusto sin que nadie la vea.

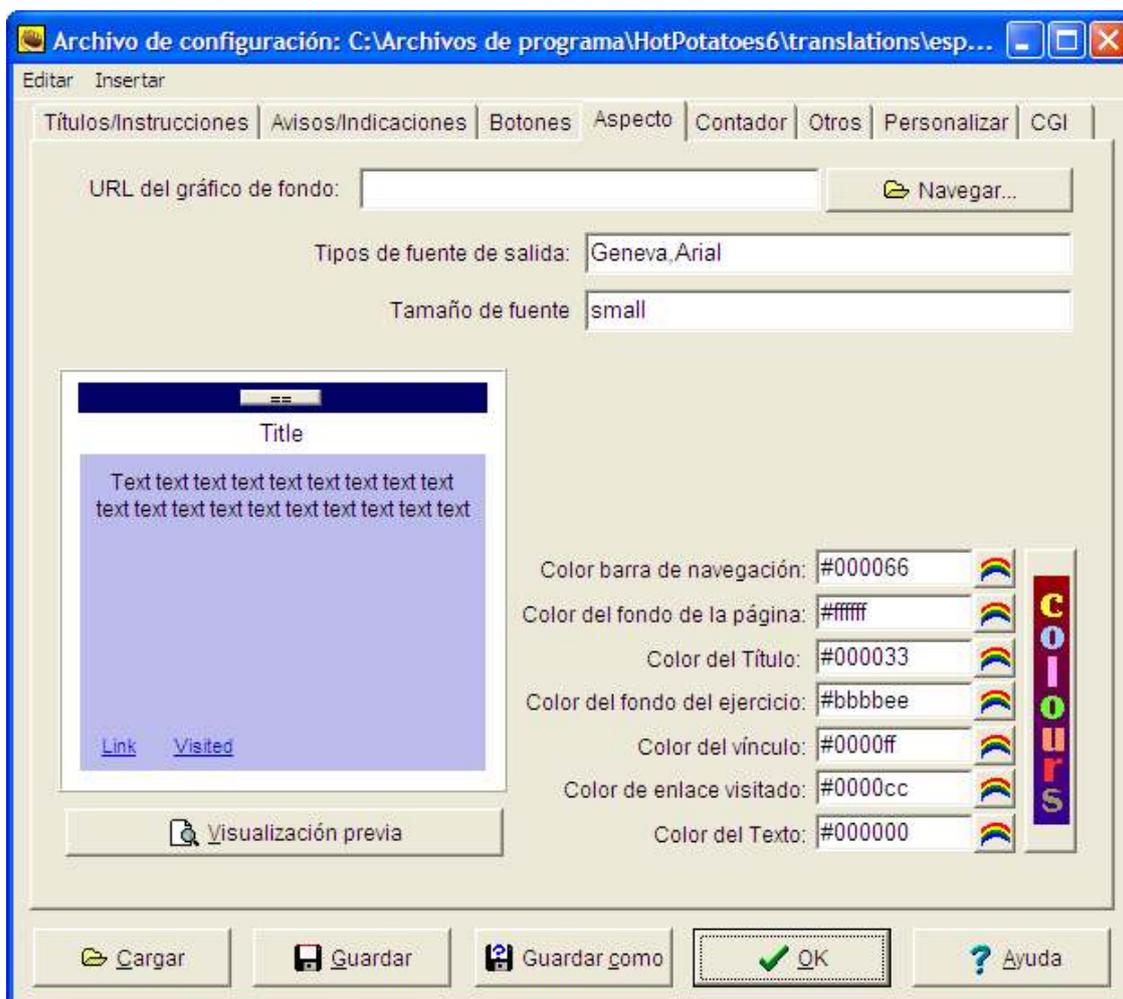
El contenido de la tabla lo hemos de introducir una vez generado el código. Sabiendo cuáles son las etiquetas de apertura y de cierre de cada celda de la tabla, no debería suponernos muchos problemas darles contenido. Por ejemplo, este código...

```
<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2"><tbody>
<tr>
<td>celda primera</td>
<td>celda segunda</td>
</tr>
<tr>
<td>celda tercera</td>
<td>celda cuarta</td>
</tr>
</tbody></table>
```

nos ofrecerá este resultado:

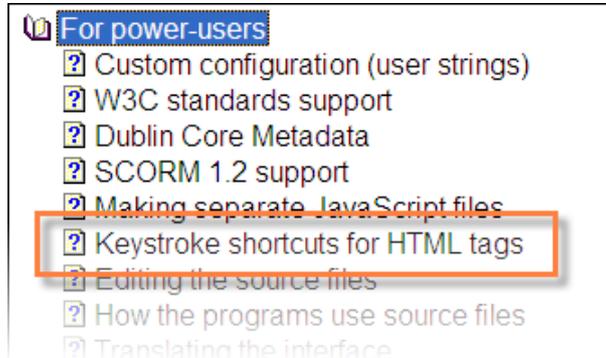
celda primera	celda segunda
celda tercera	celda cuarta

En este punto del curso, en que ya somos usuarios avanzados de *Hot Potatoes*, la pantalla de Configuración tal vez ya no nos ofrece todas las opciones que necesitamos para nuestros ejercicios.



Es el momento de echar mano de las combinaciones de teclado que nos ofrece el programa. Estos atajos, basados en el lenguaje *html*, nos facilitan la mejora del formato de nuestros ejercicios, haciéndolos así más útiles e interesantes para nuestros alumnos.

No hace falta que nos aprendamos estas combinaciones de teclado. Simplemente debemos recordar que se accede a una lista exhaustiva de ellas dentro del programa desde el menú **Ayuda > Contenidos de la Ayuda > For Power Users > Keystroke Shortcuts for HTML tags**.



Para entender este procedimiento, hemos de partir de la idea de que es posible introducir código *html* directamente en buena parte de las casillas de texto que aparecen a lo largo de las ventanas de *Hot Potatoes*. Podemos, por ejemplo, introducir este código en una pregunta de **JQuiz**:

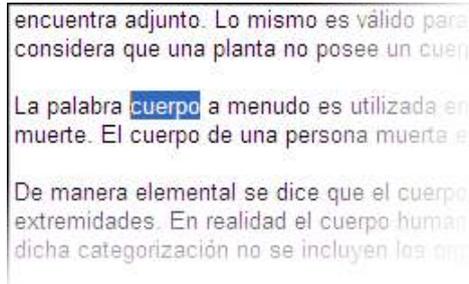
¿Qué es <u>Hot Potatoes</u>?

El efecto que tendrá esto en la página web será:

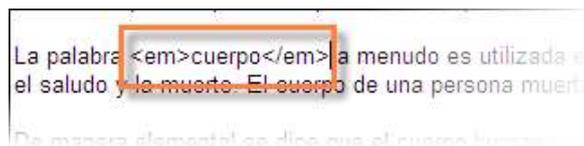
¿Qué es Hot Potatoes?

Pues bien, los atajos de teclado nos facilitan la inserción de estas laboriosas etiquetas *html*. El procedimiento a seguir es sencillo. Seleccionamos el texto al que queremos que afecte la etiqueta, luego pulsamos **Ctrl + Mays**, simultáneamente, la letra o signo correspondiente al efecto que deseamos conseguir según la lista que encontramos más adelante. Para conseguir una palabra o frase en cursiva, por ejemplo, seguiremos este procedimiento:

- seleccionamos el texto al que queremos que afecte el cambio.

A screenshot of a text editor showing a paragraph of text. The word "cuerpo" is highlighted in blue. The text reads: "encuentra adjunto. Lo mismo es válido para considera que una planta no posee un cuer... La palabra cuerpo a menudo es utilizada en muerte. El cuerpo de una persona muerta e... De manera elemental se dice que el cuerpo extremidades. En realidad el cuerpo human dicha categorización no se incluyen los org..."

- pulsamos simultáneamente las teclas **Ctrl + Mays + I**. Observamos que se genera un código (etiquetas de apertura y cierre) que rodea el texto seleccionado:

A screenshot of the same text editor showing the word "cuerpo" now surrounded by the HTML code "cuerpo". The code is highlighted with a red rectangular box. The text reads: "La palabra cuerpo a menudo es utilizada e... el saludo y la muerte. El cuerpo de una persona muerta... De manera elemental se dice que el cuerpo human..."

- y esta será la apariencia final de ese texto una vez exportado:

especialmente, está asociada a través de los siglos con el comportamiento. En ciertos contextos, una parte superficial no ser considerado parte de él, incluso cuando se encuentran sustancias extrañas. En general se considera que una

La palabra *cuerpo* a menudo es utilizada en conexión con el cuerpo de una persona muerta es llamado cadáver.

De manera elemental se dice que el cuerpo humano se divide en extremidades. En realidad el cuerpo humano es mucho más complejo. En la categorización no se incluyen los órganos internos del cuerpo.

Estas son algunas de las combinaciones de teclado que reconoce el programa:

Ctrl + Mays + I para cursiva,

Ctrl + Mays + B para negrita,

Ctrl + Mays + U para subrayado,

Ctrl + Mays + C para centrar texto,

Ctrl + Mays + < (o coma) para reducir el tamaño de fuente,

Ctrl + Mays + > (o punto) para aumentar el tamaño de fuente,

Ctrl + Mays + Q para rodear un texto de comillas dobles,

Ctrl + Mays + [Intro] para insertar una etiqueta de salto de línea,

Ctrl + Mays + F para crear una etiqueta completa en la que podremos modificar tipo de letra, color y tamaño,

Ctrl + Mays + H para introducir una línea horizontal,

Ctrl + Mays + A para introducir un enlace,

Ctrl + Mays + P ó **G** para introducir una etiqueta `img` de imagen.

Ctrl + Mays + D para crear una alerta *JavaScript* (un mensaje emergente que nos puede resultar útil para explicar una palabra o un concepto).

Pulsando aquí podemos observar el efecto de algunas de estas combinaciones de teclado.