

Generación de recursos educativos digitales en formato estándar con eXe Learning.

El editor de textos

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<style type="text/css">
<import url(base.css);
<import url(content.css);
</style><title>02 El editor de textos</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<script type="text/javascript">
```

Curso destinado a la formación de autores de recursos didácticos digitales

Elaborado por Salvador Aznar (jsaznar (arroba) gmail.com),
partiendo de materiales elaborados por José Antonio Díaz-Alejo Gómez,
para la Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana

Índice de contenido

Objetivos y conocimientos previos.....	3
Introducción.....	3
Uso del editor de texto.....	3
Formato de fuente.....	4
Alineación y listas.....	5
Tablas.....	6
Imágenes.....	6
Enlaces (hipervínculos).....	7
Enlaces externos y enlaces a archivos	7
Hipermedios.....	8
Vincular multimedia.....	8
Adjuntar multimedia.....	9
Importar materiales.....	9
Conclusiones.....	10
iDevice Texto Libre.....	11
iDevice Objetivos.....	11
iDevice Pre-Conocimiento.....	11
Actividad final.....	12
Para saber más.....	12
Alfabetos no latinos.....	12
Fórmulas.....	13
HTML y xHTML.....	14



Objetivos y conocimientos previos



Objetivos

- Aprender a utilizar el editor de textos de eXe Learning.
- Aprender cuándo y cómo utilizar los iDevices *Texto Libre*, *Objetivos* y *Preconocimiento*.



Conocimientos previos

Para el buen aprovechamiento de esta unidad, es conveniente conocer el funcionamiento básico de eXe Learning: su menú principal, la creación de la tabla de contenidos y el selector de iDevices.

Introducción

Después de ver la importancia de los estándares y de aprender el funcionamiento básico de eXe Learning, ha llegado el momento de comenzar a incluir en nuestros proyectos textos y elementos multimedia.

Esta es la primera ventaja que nos ofrece eXe frente a los procesadores de texto: podemos **enriquecer** nuestros documentos con elementos multimedia. Veámoslo con un ejemplo. Supongamos que queremos **transmitir** a nuestros alumnos qué es un *googol* (el origen del término *Google*). Lo podemos hacer de dos formas: con palabras, y quizás alguna fórmula matemática, todo ello metido en un PDF pensado para imprimir. O bien, podemos incluir hipervínculos a la [wikipedia](#) u [otras páginas](#) para que nuestros alumnos lo descubran, plantearles actividades o incluso contar con el mismísimo Carl Sagan como invitado de lujo en nuestra clase:

Ver video de ejemplo en la versión IMS

Veamos, pues, cómo introducir éste y otros muchos elementos mediante eXe Learning.

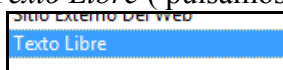
Para ello en esta unidad vamos a ver en profundidad el editor de texto y varios iDevices que permiten introducir contenidos (texto y recursos multimedia).

Uso del editor de texto

Se utiliza para **introducir texto en formato XHTML**, es decir, en el mismo formato en que se escriben las páginas web, pero no es necesario conocer nada de diseño web para utilizarlo. De hecho, su uso es bastante intuitivo, y funciona de forma similar a cualquier procesador de textos.

Veamos su utilización en detalle, puesto que todo lo que aprendamos sobre este editor de textos nos servirá para la mayoría de iDevices ya que aparece en casi todos ellos.

Así, al crear un iDevice, por ejemplo de *Texto Libre* (pulsamos sobre él en el selector de iDevices):



Automáticamente, aparecerá el **editor de textos**, con una botonera cuyo aspecto no nos debe sorprender:

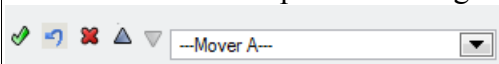


Veamos, pues, la funcionalidad de este menú, paso a paso. Aquellos que estén familiarizados con la sintaxis de HTML, disponen de un botón (etiquetado precisamente así, HTML), para ver cómo se traducen nuestras acciones a este lenguaje de marcas.



Recuerda

Para insertar un iDevice, lo seleccionamos en la lista de iDevices.
Al final del iDevice aparecen los siguientes botones:



Que sirven respectivamente para:

- Salir del modo edición guardando las modificaciones hechas
- Salir del modo edición sin guardar las modificaciones hechas
- Eliminar el iDevice
- Moverlo delante del iDevice anterior
- Moverlo detrás del iDevice siguiente
- Moverlo a otra página

Para editar un iDevice ya existente utilizamos el botón:



Formato de fuente

El formato de fuente no debería suponer excesivas complicaciones, dado que tiene un funcionamiento y simbología muy similares al de cualquier procesador de textos que hayamos utilizado. Y, como en cualquier procesador, podemos seleccionar palabras con el ratón y luego aplicar el formato, o seleccionar un formato que se aplique a lo que vayamos a escribir a continuación.

Así, nos encontramos con las siguientes opciones:

	Negrita , <i>cursiva</i> y <u>subrayado</u> . Para los que les gusten los atajos de teclado, podemos conseguir el mismo efecto pulsando Ctrl+B para negrita, Ctrl+I para cursiva y Ctrl+U para subrayado.
	Tamaño de la fuente. Hay que tener en cuenta que, si no especificamos el tamaño de la fuente, éste viene determinado por el estilo que hayamos seleccionado (desde el menú estilos).
	Pulsando sobre las pequeñas flechas a la derecha de los iconos, podemos seleccionar el color del texto o el color del fondo .
	Para insertar subíndices y superíndices.
	El tipo de letra a utilizar. Si no especificamos ninguno, se utilizará el tipo de letra del estilo seleccionado.
	Permite insertar un símbolo, como símbolos de moneda (€, £), caracteres del alfabeto griego (α, β), etc. Pero cuidado, éste no es el modo más sencillo de introducir fórmulas (existe un editor de fórmulas incorporado en el editor) ni de escribir en alfabetos no latinos (es más sencillo cambiar el idioma de entrada del teclado).



Recomendación importante

Muy probablemente, cuando comenzamos a redactar con el editor de textos no nos guste el tamaño ni el tipo de letra, y estemos tentados de cambiarlos en todos los iDevices Texto Libre que vayamos creando. **Esto no es nada recomendable.** Hay que pensar que, de hacerlo así, deberíamos cambiar de tipo de letra cada vez que insertemos un iDevice nuevo. **Es mucho más sencillo crear o modificar un estilo** (lo veremos más adelante), ya que definiremos una vez el tipo y tamaño de letra y se aplicará siempre. Debemos reservar pues, estas opciones básicas de formato para **resaltar parte del texto**, no para aplicar a todos los contenidos.

Alineación y listas

Como en los procesadores de textos, es posible seleccionar la alineación de un párrafo a la izquierda, centrado, a la derecha o justificado. Esta alineación se aplica a un párrafo completo (es decir, al texto comprendido entre dos puntos y aparte. Los iconos que nos permiten cambiar la alineación son estos:



También es posible la creación de listas y listas numeradas. Veamos un ejemplo de éstas:

Lista	Lista numerada
<ul style="list-style-type: none">• Alicante<ul style="list-style-type: none">• Elche• Santa Pola• Castellón<ul style="list-style-type: none">• Betxí• Villareal• Valencia<ul style="list-style-type: none">• Sagunto• Gandía	<ol style="list-style-type: none">1. Alicante<ol style="list-style-type: none">1. Elche2. Santa Pola2. Castellón<ol style="list-style-type: none">1. Betxí2. Villareal3. Valencia<ol style="list-style-type: none">1. Sagunto2. Gandía

La inserción de una de estas listas es muy sencilla. Primero, antes de comenzar a crear la lista, pulsaremos sobre uno de estos botones:



(el primer botón permite insertar una lista normal, el segundo una lista numerada). A continuación, introduciremos la lista, pulsando intro entre elemento y elemento. Para hacer que un elemento aparezca más a la derecha (indicando que depende o pertenece a un elemento superior, como por ejemplo Sagunto y Gandía que pertenecen a la provincia de Valencia) o más a la izquierda se usan los botones de aumentar o disminuir sangría:



También es posible escribir primero todos los elementos separados por puntos y aparte, seleccionarlos todos con el ratón y, a continuación, pulsar sobre el botón de lista o lista numerada. Por si queda alguna duda, el siguiente tutorial aclara los pasos para crear listas:



Creación de listas y listas numeradas. Ver video tutorial en la versión IMS



Actividad

Descarga el archivo [EjemploCastellon.elp](#), se trata de un proyecto de eXe Learning. Accede a la sección *localidades limítrofes*. Edita el iDevice Texto Libre que contiene, y convierte todo el texto existente en una lista. El resultado final debe ser como el siguiente:

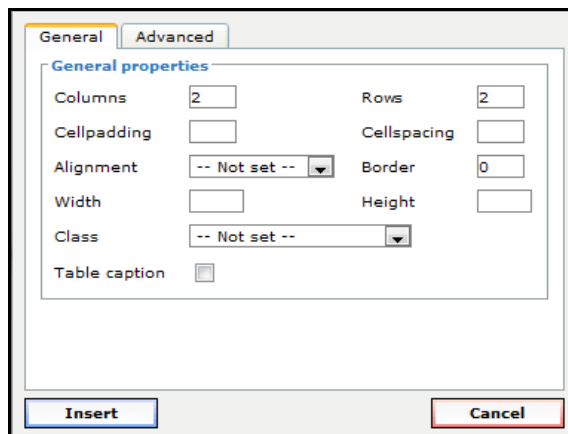
- Norte
 - Borriol
 - Benicàssim
- Oeste
 - Alcora
 - Onda
- Sur
 - Almazora

Tablas

También es posible insertar tablas mediante el editor de textos, mediante el botón "insertar tabla":



Una vez pulsado, aparece un diálogo con el que se pueden configurar las opciones básicas de la tabla:



Así, podremos configurar:

- **Columns:** el número de columnas de la tabla.
- **Rows:** el número de filas.
- **Cellpadding:** Indica el espacio entre los contenidos de una celda y los bordes de la misma.
- **Cellspacing:** Controla el espacio entre celdas contiguas. Tanto este como el anterior deben ser números enteros.
- **Alignment:** La alineación de la tabla con respecto a la página: izquierda, centrada o a la derecha.
- **Border:** El grosor de los bordes de las celdas. Si está a cero, no aparecerá borde.
- **Width:** la anchura de la tabla. Podemos indicar un número entero, o bien un porcentaje (por ejemplo, 80%). En este último caso se indica el porcentaje que ocupará la tabla con respecto al ancho de la página.
- **Height:** La altura de la tabla.

Imágenes

Insertar imágenes es relativamente sencillo. Lo único que debemos tener en cuenta es que debemos tener guardada la imagen en nuestro ordenador, **no se puede copiar una imagen e insertarla dentro del editor de textos**.



Lo vemos con detalle en un tutorial paso a paso:



Ver tutorial paso a paso en la versión IMS.



¡Muy importante!

eXe Learning no se lleva bien con los acentos. Cuando queramos incluir una imagen, **nos deberemos asegurar de que la misma no contiene acentos ni caracteres extraños**. Es decir, si nuestra imagen se llama *Vall d'Uixò.jpg*, deberíamos renombrarla por algo similar a *ValldUixo.jpg* antes de insertarla en eXe. En caso contrario, se producirá un error.

Por otro lado, debemos evitar incluir **imágenes de un tamaño elevado** en nuestros materiales. Muchas veces, la calidad con que se realizan fotografías en las cámaras digitales es demasiado elevada, ya que no se aprecian todos los detalles. Por contra, incluir imágenes de gran tamaño (mucha resolución, que se

traduce en muchos bytes) se traduce en que nuestros materiales también ocupan mucho espacio, y **la imagen tarda demasiado en descargarse** a través de Internet. Podríamos cambiar el tamaño de la imagen con aplicaciones como *Gimp* (en Linux) o *Paint* (en Windows).

Una consideración adicional para aquellos que tengan cierta experiencia con la edición de páginas HTML: cuando insertamos una imagen dentro de un proyecto de eXe Learning, **esta imagen se guarda dentro del proyecto**. Es decir, no nos tenemos que preocupar por mantener la imagen original en el mismo sitio desde donde la hemos añadido. Una vez dentro de eXe, podemos borrarla sin problemas.

Lo mismo sucede cuando incluimos un archivo mediante un hipervínculo, o cuando insertamos un elemento multimedia: el archivo se guarda dentro del proyecto de eXe Learning.



Actividad

Abre de nuevo el archivo *EjemploCastellon.elp*. En la sección *símbolos* debes insertar una imagen del escudo de Castellón y otra de su bandera. Puedes descargarlas haciendo clic sobre los siguientes hipervínculos: [Escudo](#) - [Bandera](#).

Enlaces (hipervínculos)

Una de las ventajas de trabajar con HTML es proporcionar a los alumnos hipervínculos o enlaces, que pueden redireccionarle a otra página web donde ampliar información, o ver algún ejemplo. Pero estos enlaces no sirven únicamente para direccionar a otras páginas; podemos utilizarlos para:

- Enlazar a páginas externas, alojadas en Internet.
- Enlazar a un archivo de cualquier tipo que queramos incluir en nuestro recurso (por ejemplo, una hoja de cálculo).
- Enlazar a otras secciones dentro de nuestro mismo proyecto de eXe Learning.

Los botones de la barra de herramientas del editor que utilizaremos para poner y quitar enlaces respectivamente son:




Enlaces externos y enlaces a archivos

Lo veremos con más detalle en un tutorial paso a paso:



Hipervínculos. ver tutorial paso a paso en la versión IMS

Enlaces internos

Enlazar con contenidos de nuestro recurso (otra sección, o el principio de la sección en la que estamos) es un poco más complicado, pero no mucho más. Si queremos incluir un enlace a un determinado punto, primero deberemos "fijar" ese punto con un ancla. 

Lo vemos con otro tutorial.



Hipervínculos con anclas. ver tutorial paso a paso en la versión IMS



Actividad

Abre de nuevo el archivo *EjemploCastellon.elp*, con el que ya has estado trabajando. Accede a la sección *localidades limítrofes*. Debes incluir un hipervínculo en la palabra *Borriol*, que apunte al artículo sobre Borriol en la wikipedia. La dirección es <http://es.wikipedia.org/wiki/Borriol> (puedes copiar y pegar desde aquí).

En la sección *introducción* añade el texto "Ver los símbolos de Castellón", y convierte la frase en un hipervínculo hacia la sección *símbolos*.

Hipermedios

Para terminar con las posibilidades multimedia de eXe Learning, veamos uno de los recursos más atractivos: la posibilidad de incluir archivos de audio y video (hipermedia). Podremos realizar esto de dos formas: utilizando los reproductores de eXe y adjuntando los archivos, o *embeber* vídeos y audios existentes en páginas del estilo de la archiconocida *Youtube*.

Hacerlo de un modo o de otro tiene sus ventajas y sus inconvenientes: si incluimos los archivos de audio o video, nuestros materiales **ocuparán más espacio**, porque incluirán estos formatos en su interior. Por el contrario, si únicamente utilizamos un enlace a páginas como Youtube, nuestros materiales ocuparán menos espacio, pero **para verlos deberemos estar conectados a Internet**, ya que únicamente hemos incluido un enlace al vídeo, no el vídeo en sí.

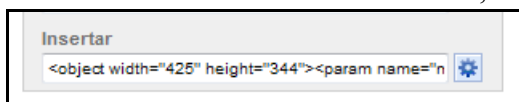
Por otro lado, también existen implicaciones con los derechos de autor. Podemos incluir enlaces a vídeos externos, pero **no podemos incluir en nuestros recursos vídeos ni audios protegidos por derechos de autor**.


Veamos cómo se trabajaría con las dos alternativas.

Víncular multimedia

El proceso para embeber vídeos o audios existentes es muy sencillo, si cabe. Basta con prestar atención a páginas como YouTube: Cuando están reproduciendo un vídeo, siempre aparece un cuadro de texto con la etiqueta "insertar" o "embed", que contiene todo el código necesario. Paso a paso, el proceso sería:

- Localizar, en páginas como [Youtube](#), [Vimeo](#), [goear](#), [slideshare](#) (presentaciones) etc, el vídeo o audio que deseamos incluir.
- Junto al vídeo o audio, localizar la etiqueta *insertar* o *embed*:



- Seleccionar y copiar el texto contenido. Suele empezar por algo así como <object width.
- Dentro de eXe, añadir un texto libre, y pulsar el botón HTML (nos muestra el código HTML del recurso): 
- Aparecerá una ventana con un código "extraño" (es el código HTML del recurso). Ir al final del todo y pegar (Ctrl-V).
- Pulsar el botón update.

Si todo ha ido bien, ya dispondremos del recurso multimedia dentro de nuestros materiales.



Actividad

Abre de nuevo el archivo *EjemploCastellon.elp*. En esta ocasión, le insertaremos un vídeo de YouTube, que muestra imágenes del trolebús de Castellón. El vídeo se encuentra en la dirección <http://www.youtube.com/watch?v=QcF8CPhKAjM>. Para ello, accede a la sección *multimedia* del proyecto de eXe, crea un iDevice Texto Libre y, dentro del código HTML, inserta el código necesario para que se vea el vídeo.

Adjuntar multimedia

Además de poder vincular a vídeo alojados en servidores externos, eXe también permite incrustar contenidos multimedia con sus propios reproductores de contenidos, de modo que estos contenidos estarán disponibles aun si el dispositivo desde donde se reproducen no dispone de conexión a Internet. Los formatos que podemos incluir son:

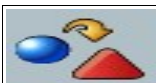
- Animaciones Flash (.swf): se trata de animaciones multimedia, prácticamente todos los ordenadores disponen ya de los elementos necesarios para reproducir este formato.
- Quicktime (.mov): se trata de una arquitectura desarrollada por Apple, capaz de albergar audio y vídeo.
- Windows media (.wmv): un formato de vídeo (más audio) desarrollado por Microsoft.
- Real media (audio): Aunque el formato Real Media dispone de audio y vídeo, el reproductor de eXe sólo permite insertar audio. Se trata de un formato desarrollado por RealNetworks.
- Audio mp3: se trata del formato de audio más extendido.
- flv: es el formato de vídeo utilizado por las páginas de vídeos más populares.

Pero, ¿cuáles elegir de entre todos? Si tenemos oportunidad, sería deseable aquéllos que funcionaran correctamente en la mayoría de dispositivos. Quien más y quien menos ha tenido dificultades para abrir algún archivo de vídeo. ¿Por qué transmitir esas dificultades a los destinatarios de nuestros recursos? Así pues, valdrá la pena quedarse con mp3, flv y Flash (cada una para un propósito), ya que eXe dispone de reproductores propios para los dos primeros, y la compatibilidad Flash la suelen ofrecer todos los navegadores.

Veamos el proceso de inserción:



Insertar elementos multimedia. Ver el tutorial en la versión IMS



Consejo

Si al adjuntar un vídeo o archivo de sonido no se reproduce porque te falta el [plug-in](#) adecuado para el navegador donde pretendes visualizarlo, tendrá que instalar el plug-in. No te preocupes, normalmente aparece un mensaje indicando que falta el plug-in y el mismo mensaje lleva un enlace que te dirige a dónde descargarlo. De cualquier forma siempre podrás buscarlo en internet .

Consejo: una vez resuelto el problema, es conveniente que pongas junto al vídeo o archivo de sonido información sobre qué hacer si no se visualiza o un enlace a la página web donde se puede encontrar el plug-in.

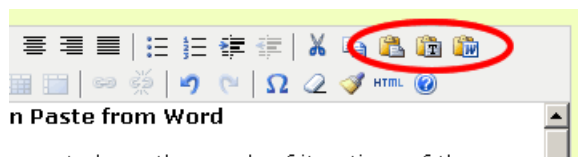
Importar materiales

Muy probablemente ya dispongamos de materiales realizados con un procesador de textos (*Word*, o *Write* de OpenOffice). Es bastante sencillo introducir estos materiales dentro de eXe Learning, con la salvedad de que **no se pueden copiar y pegar imágenes directamente** dentro de eXe.



Algunas observaciones para pegar texto en el editor

El editor de eXe ofrece las funciones fundamentales para dar formato a los textos. Sin embargo, en muchas ocasiones, los textos que queremos utilizar están ya escritos o sencillamente preferimos usar un procesador al que estamos más habituados. Para ello usaremos los botones del editor destacados en la siguiente imagen.



Aunque en el momento de editar la páginas no lo advirtamos, cuando copiamos un fragmento de Word y lo pegamos en un editor HTML (como el de eXe, Moodle...) estamos pegando un montón de código de Word incompatible. Muchas veces no pasa nada, pero puede ocurrir que nosotros no veamos el problema originado y otros usuarios sí. Por eso, aunque tengamos que dedicar un momento para volver a dar formato al texto que hemos pegado, recomendamos la segunda y la tercera opción.

Veamos con un mini tutorial paso a paso cómo insertar texto desde otras aplicaciones:



Insertar elementos texto externo. Ver el tutorial en la versión IMS



Importante

Como ya hemos comentado, no se pueden copiar y pegar imágenes directamente dentro de eXe. Es necesario disponer de ellas previamente almacenadas en nuestro equipo.

Conclusiones

Hemos visto que, mediante el editor, podemos incluir gran cantidad de elementos multimedia. **Pero no tenemos la obligación de hacerlo.** Obviamente, la cantidad y el contenido de estos elementos, así como la longitud del texto, dependerá del público al que vayan destinados nuestros materiales. No es lo mismo escribir para alumnos de corta edad que para alumnos de Bachillerato o Ciclos Formativos; una animación con *dibujos animados* puede ser adecuada para los primeros pero ridícula para los segundos.

Por otro lado, deberemos huir también de largas parrafadas dentro de un iDevice Texto Libre. Si tenemos muchas cosas que contar, es preferible dividir las en varias secciones, y romper la monotonía con alguna actividad (veremos otros iDevices más adelante que nos permitirán hacerlo).



Importante

- Los contenidos multimedia también deben estar adaptados a la edad del destinatario.
- No es conveniente escribir textos excesivamente largos sin interrupciones, desaniman al lector.

iDevice Texto Libre

El iDevice más sencillo es el *Texto Libre*. Utilizaremos el texto libre cada vez que queramos introducir contenidos, sin más, en nuestros materiales. Cuando incluimos un iDevice de este tipo, lo único que nos aparece es un editor de textos.

En el introduciremos el texto e incluiremos los recursos: imágenes, sonido, vídeos...que consideremos necesarios.

iDevice Objetivos

El iDevice "objetivos" permite al autor marcar los objetivos que espera que alcancen los alumnos con el proyecto, o con parte del mismo. Por lo tanto, será conveniente que aparezca al principio del recurso. Una vez creado, tiene este aspecto:



Ejemplo de iDevice Objetivos

Al final de esta unidad, el alumno será capaz de:

- Objetivo 1.
- Objetivo 2.
- Objetivo 3.

Para insertar este iDevice, basta con hacer clic en el selector de iDevices sobre **OBJETIVOS**. La ventana de edición permite insertar un título (por defecto aparece "objetivos") y un texto (mediante el **editor de textos**).

iDevice Pre-Conocimiento

El iDevice Pre-conocimiento tiene por objeto que el autor sea capaz de informar al futuro lector de los **conocimientos previos** de los que debe disponer antes de comenzar la lectura del proyecto. Es muy importante que aparezca también al comienzo del proyecto, puesto que así el alumno sabrá si puede continuar leyendo o afianzar su conocimiento en otros ámbitos antes de continuar la lectura.

El aspecto de este iDevice es el siguiente:



Ejemplo de Pre-conocimiento

Para lograr un completo aprovechamiento de este recurso, es necesario haber entendido previamente los conceptos a, b, c y haber superado la asignatura d.

El funcionamiento es completamente análogo al del iDevice Objetivos: crearlo desde el selector de iDevices, escribir el título (si se desea cambiarlo) y escribir el contenido.

Actividad final




Actividad: tu unidad didáctica

Es el momento de introducir contenidos en tu proyecto. Deberás crear iDevices "Texto Libre" a lo largo de tu unidad didáctica, completando los contenidos necesarios, y dando el formato que estimes adecuado. Como mínimo, deberás incluir:

- Cuatro imágenes.
- Cuatro hipervínculos.
- Al menos dos elementos multimedia, (al menos uno insertado y uno vinculado).

Además, deberás completar y formatear adecuadamente la portada (creada la unidad anterior), los objetivos y los conocimientos previos.

En la portada, la licencia la incluirás pegando el código que guardaste en la unidad anterior en el fichero licencia.txt. Recuerda que al ser código html lo pegarás en la vista html. Pulsando el botón . Para

hacerlo más fácil, añádelo al final del código que aparece.

Y recuerda que no es necesario que escribas una unidad didáctica completa. Utiliza los materiales que ya tengas hechos, o aquellos que tengas a tu alcance.

Para saber más...



Atención

Los contenidos que vienen a continuación son **opcionales**, bien por su complejidad, bien porque únicamente son aplicables a docentes de ciertas especialidades.

Dado que el editor de textos es una pieza fundamental de eXe, y que es el que introduce la posibilidad de insertar elementos multimedia, hay muchísimo más que decir acerca de este editor. Pero es de prever que estos contenidos no sean de interés para todos los lectores. Así pues, se dejan como contenidos opcionales, esperando que sirvan de ayuda al lector que quiera profundizar en determinados aspectos del editor de textos.

Alfabetos no latinos

¿Qué podemos hacer si queremos crear un recurso para el aprendizaje de griego, hebreo o ruso? ¿Dispone eXe Learning de algún modo de incluir los caracteres que no aparecen en el alfabeto castellano?

La respuesta es sí: pero no se trata de algo que debamos hacer con eXe Learning, sino que la solución pasa por decirle a nuestro sistema operativo que estamos utilizando un teclado extranjero... Seguro que los docentes que se han visto en la necesidad de escribir en el idioma de su especialidad ya saben de sobra cómo hacerlo, pero, por si acaso, indicamos cómo hacerlo. Y por cierto, esta solución, como se ha indicado, no sirve únicamente para eXe Learning, sino que permitirá escribir con estos caracteres en cualquier aplicación que tengamos instalada.

Para aquéllos que utilicen Windows, pueden seguir [este tutorial](#). (enlace web, mirar en la versión INS)

Para los que utilicen Lliurex, pueden seguir el siguiente tutorial:



Cambiar la distribución del teclado en Lliurex. Ver el tutorial en la versión IMS



Actividad (voluntaria)

¿Eres expert@ en griego, hebreo, ruso o cualquier otro idioma cuyos caracteres no aparecen en los teclados españoles? ¿Te atreves a escribir unas líneas?

Si es así, crea un nuevo proyecto de eXe, añádele un texto libre y escribe unas líneas.

Fórmulas

Algunas especialidades docentes implican escribir en lenguas con caracteres no latinos, otras tienen la costosa labor de escribir ecuaciones matemáticas. eXeLearning incluye también una utilidad para introducir fórmulas y ecuaciones en el editor de texto. Esta utilidad está basada en [LATEX](#), y se puede acceder a él pulsando el botón

Una vez pulsado, aparece una ventana que permite la introducción de las fórmulas:

Se puede pulsar sobre los símbolos para introducir símbolos sencillos, pero, como se puede apreciar, faltan los símbolos de la integral, no se pueden escribir sumatorios... El modo de aprovechar toda la potencia del editor de fórmulas es escribiendo texto LaTeX en el recuadro "input LaTeX source", para ver el resultado debemos pulsar sobre "Preview". No es algo sencillo, pero para el lector que quiera profundizar en este aspecto, hemos incluido un completo tutorial (con licencia Creative Commons, por supuesto), y que se puede ver pulsando el enlace: [Tutorial de fórmulas con LaTeX](#).


Otra forma de conseguir el texto en LaTeX es utilizar un editor de ecuaciones LaTeX online, como por ejemplo el de la página <http://rinconmatematico.com/latexrender/>. El código obtenido en el editor online podemos pegarlo en el cuadro *input LaTeX source* de la ventana anterior.



Actividad (voluntaria)

¿Te atreves a escribir alguna ecuación matemática? Si es así, crea un nuevo proyecto de eXe y trata de escribir alguna.

HTML y xHTML

Como se ha repetido en más de una ocasión, eXe es un editor de [xHTML](#). Mediante el botón etiquetado como  del editor es posible ver el código generado por el editor de textos, e **incluso es posible modificarlo**.

De hecho, cuando debemos insertar un código html, no podemos hacerlo en la vista de edición, debemos hacerlo directamente en la vista HTML. Ej:

- vincular vídeos de youtube o presentaciones de slideshare: el texto que aparece en el recuadro "embed" o "insertar", debemos copiarlo en la vista HTML.
- Incluir la licencia Creative Commons: El código que copiamos al elegir la licencia, también es html y debe incluirse en esta vista.

Aunque esto no forma parte del presente curso, para aquellos lectores que deseen profundizar en este lenguaje de marcas, el siguiente enlace lleva a un buen manual de iniciación con licencia Creative Commons: <http://manual-xhtml.blogspot.com/>