

CONFIGURACIÓN Y USO DEL EDITOR MOODLE

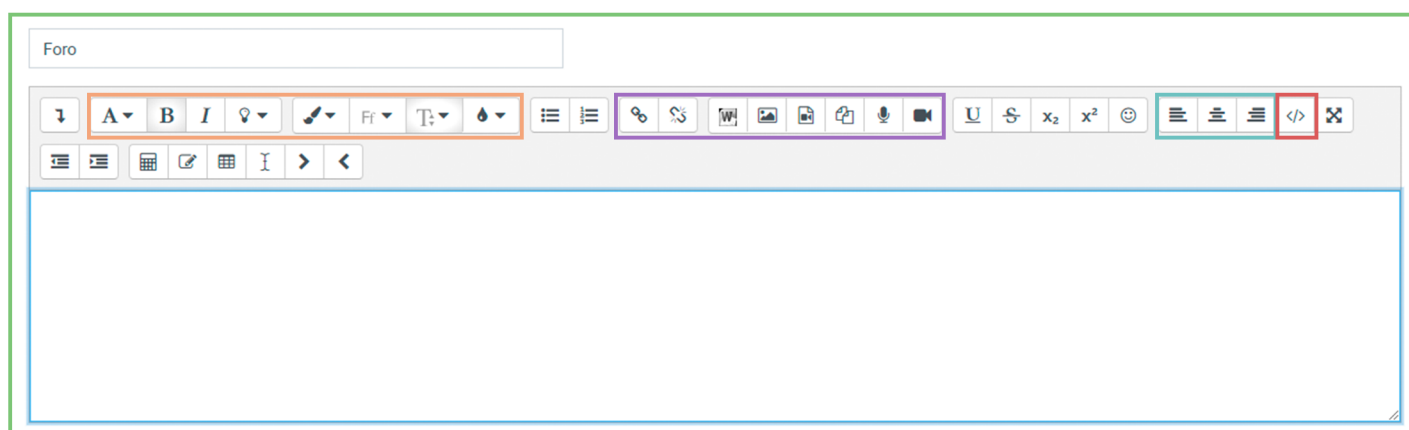
Desde nuestro perfil de usuario se puede configurar y editar el área personal, esto significa que se puede definir el modo de trabajo en el aula configurando funciones que condicionan los usos de las herramientas del campus.

Desde acciones como “editar nuestro perfil” o “cambiar contraseña” hasta la recepción de notificaciones.

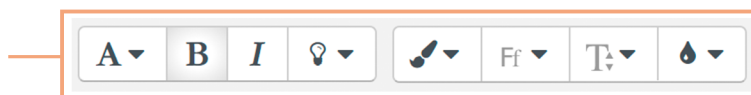
En esta primera edición de la serie “Preferencias de Usuario” se mostrará cómo “Configurar el editor” de los recursos que utilizamos en el aula.

Todos los recursos y actividades del aula contienen el mismo menú-editor en el cual se edita: texto, imágenes, audios, videos, etc.

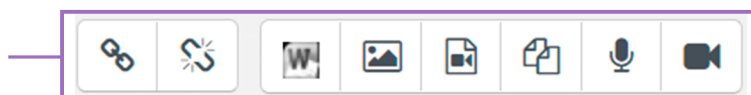
Por ejemplo aquí mostramos el menú de la actividad Foro:



Funcionalidades principales del editor:



Editor principal de texto para modificar diseño, fuente, tamaño, color.



Herramientas para crear enlaces, insertar archivos, imágenes y grabar sonidos y videos.



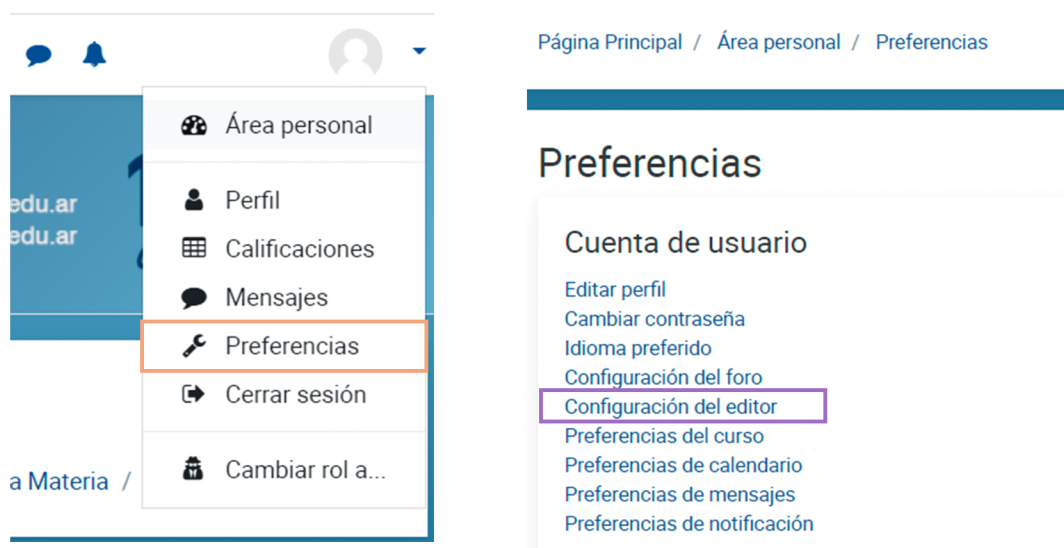
Herramientas de formato y alineación de texto.



Herramienta para embeber una página web.

Debemos saber que contamos con un editor por default, pero que podemos optar por otros de acuerdo a las funcionalidades con las que preferimos trabajar. Les mostramos cómo cambiar el editor accediendo a “preferencias” en nuestro perfil de usuario.

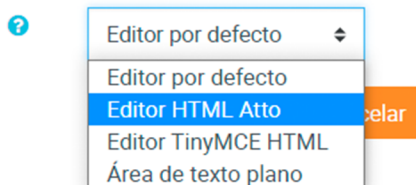
Inmediatamente aparecen todas las opciones que nos brinda el campus para personalizar el uso y modo de trabajo. Seleccionamos “Configuración del editor”.



Visualizamos cuál es nuestro editor actual y cuáles son las opciones que tenemos.

Configuración del editor

Editor de texto



El editor que figura por defecto es el mismo que el llamado “HTML Atto”, expuesto en la página anterior.

Sugerimos trabajar con los editores “HTML Atto” o “TinyMCE HTML”.

La diferencia entre uno y otro es que el “HTML Atto” permite grabar videos y sonidos desde el editor mientras que el “TinyMCE HTML” no. La ventaja que sí tiene este último, a diferencia del primero, es que nos permite justificar texto.