

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE LOS SANTOS
FACULTAD DE INFORMÁTICA, ELECTRÓNICA Y COMUNICACIÓN
TECNOLOGÍA WEB I

MÓDULO 2: HTML - ETIQUETAS



PROFESOR: CÉSAR A. DELGADO B.



@elprofecesard



@elprofecesard



@elprofecesard



@elprofecesard



@elprofecesard



elprofecesard.com



Introducción

Antes de tratar cualquier asunto relacionado con los entornos de **programación para la Web**, es preciso comentar que no es necesario tener conocimientos previos del **lenguaje de marcado HTML**, pero deberíamos estar, al menos, familiarizado con el uso básico de computadoras, y usar la **Web** pasivamente (*por lo menos haber utilizado un navegador o buscador web para consumir contenido de la Web*)

Debemos tener claro que es fundamental para un **Programador Web** contar con un **entorno de trabajo básico** y entender cómo crear, gestionar archivos y carpetas que encontramos en el sistema operativo de nuestro ordenador.

Ahora bien, **Internet** es una red que conecta **ordenadores** a través de todo el planeta, para compartir contenidos alojados, a través de algunos de esos **ordenadores**, normalmente denominados **servidores**. Así, cada servidor puede contener algún tipo de recurso o de servicio. El servicio más extendido **de Internet** es sin duda la **World Wide Web**; es decir, *la red de servidores de páginas web*. Los **servidores de la World Wide Web** contienen **páginas web** que pueden ser consultadas por cualquier usuario para acceder a información e incluso interactuar con ellas, comportándose como verdaderas aplicaciones. Las **páginas web** internamente se estructuran como archivos de texto que, al ser transferidos al *ordenador o al dispositivo del usuario*, pueden ser interpretados con sentido por un *navegador web, como Firefox, Chrome, Opera, Safari, etc.* Para que los **navegadores** puedan entender correctamente las **páginas web**, éstas utilizan un conjunto de normas denominadas **HTML (que viene de HyperText Markup Language)**, que son empleadas para definir la estructura semántica de la información contenida en una página web.



Objetivos

- *Conocer el entorno de programación web a través del lenguaje HTML.*
- *Reconocer la estructura básica del lenguaje de marcado HTML.*
- *Utilizar etiquetas HTML para insertar contenido multimedia en la Web.*

1 - PROGRAMACIÓN WEB



Conceptos básicos de HTML

HTML es un lenguaje de marcado de elementos (*la lengua materna de los navegadores web*), y sus siglas significan **“Hyper-Text Markup Language”** (*lenguaje de marcado hipertextual*).



Hyper (hiper): hipertexto es una herramienta con estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos.

Text (texto): imagino que este no necesita mucha explicación. **Hyper-Text (hipertexto)**, por tanto, es el texto que contiene enlaces.

Markup (marcado): es lo que hacemos con el texto para definir cada una de sus partes. Es la forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de su estructura o su presentación.

Language (lenguaje): es el **HTML** en sí. Un lenguaje marcado de hipertexto.

Existen diferentes versiones del lenguaje **HTML**, así que será muy frecuente escuchar hablar de **HTML 4.01** y de **HTML 5.0** (*actual versión del lenguaje*), que de hecho ya está contemplado en la mayoría de los navegadores modernos.

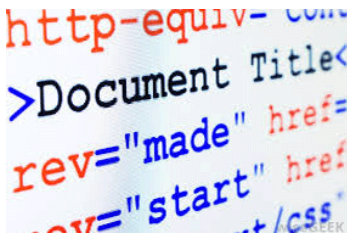


El lenguaje **HTML** es el que define la estructura y el contenido de una página web, y para ello se sirve de una serie de elementos cuyas etiquetas son las que le dirán al navegador cómo debe disponerse el texto y demás componentes de la página. Por ejemplo, indicarán dónde irá una imagen situada o qué parte del texto es un título, un párrafo, un enlace, etc.



HTML5 es la última versión de **HTML** que incorpora nuevos elementos, atributos y comportamientos. Además, contiene un conjunto más amplio de tecnologías que permite a los sitios Web y a las aplicaciones ser más diversas y de gran alcance.

2. ¿QUÉ SE NECESITA PARA TRABAJAR HTML?



Un **Sitio Web** consta de varios archivos: *archivos de texto, código, hojas de estilo, contenido multimedia, y así sucesivamente*. Cuando se construye un **Sitio Web**, lo primero que debemos hacer es organizar todos los archivos en el ordenador (*de manera local*) utilizando cierta lógica, asegurándonos de que estos archivos pueden comunicarse entre sí, y de que todo el contenido generado sea correcto antes de subirlo a un servidor.

Protocolo de control de transmisión/Protocolo de Internet y se pronuncia "T-C-P-I-P".

Para generar un **Sitio Web**, recurrimos normalmente a un conjunto variado de aplicaciones. Para nuestros propósitos nos centraremos en algunas alternativas que debemos instalar en nuestro ordenador, antes de continuar.



World Wide Web o red mundial en español (también conocida como "la Web") se trata del servidor de distribución de datos más popular en la actualidad, que distribuye la información a través de hipertextos que son interconectados y accesibles vía Internet.



Una computadora: aunque suena obvio para algunas personas, es posible que alguien esté leyendo este documento desde un dispositivo móvil o una tableta. Para el desarrollo web profesional se requiere de equipos de escritorio o laptop con altas prestaciones.



Navegador: evidentemente, también necesitamos un **navegador web** para ver las páginas que estamos creando. Todos los ordenadores cuentan con este tipo de aplicaciones de manera local (*localhost*) y con acceso a la Web. De hecho, resulta muy útil probar nuestros sitios web en desarrollo y ver su apariencia final en los navegadores.



Editor Web: un editor de páginas web nos vendrá muy bien para diseñar la apariencia de las páginas de nuestro Sitio Web, de tal manera que editamos contenido (*HTML, XHTML, CSS, JavaScript, java*) lograr un resultado final. Los sistemas operativos actuales incorporan editores básicos como lo es el caso de "*gedit o Bloc de notas*", etc., pero para desarrollos más avanzados se utilizan editores de código abierto y comerciales como por ejemplo *Visual Studio Code, brackets, Sublime Text, Dreamweaver*.



Editor de imágenes: la **Web** se destaca por ser un entorno global muy visual; nos encontraremos con frecuencia ante la necesidad de crear, editar y volver a editar una imagen o generar algún pequeño título para nuestros contenidos. Para ello, necesitaremos un software que nos permita realizar este tipo de edición para crear contenidos atractivos y más visuales. Podemos contar, por ejemplo, con *Gimp, Photoshop*, entre otros.



Aplicación FTP (File Transfer Protocol): una vez se ha completado el desarrollo de un Sitio Web, es necesario transferir el contenido (los archivos generados) a un **servidor Web** para que sea visible en todo Internet. Para ello, se emplea una **aplicación de FTP** que sirve de enlace para subir los archivos de forma masiva. FileZilla, por ejemplo, es una aplicación que cumple con esta función.



3. ¿QUÉ DEBEMOS SABER SOBRE HTML Y LOS SITIOS WEB?

LO QUE DEBEMOS SABER SOBRE **HTML Y LOS SITIOS WEB**

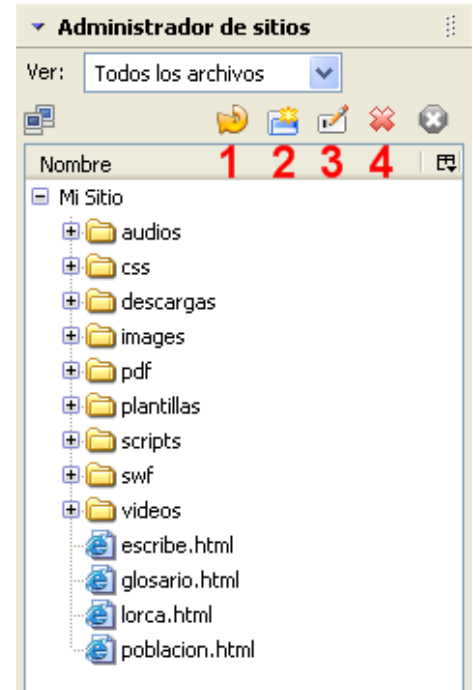
3.1 ¿Cómo administrar nuestros archivos?

Quando trabajamos con **HTML** para el diseño de un **Sitio Web** de manera local debemos mantener todas las subcarpetas y archivos en una sola carpeta raíz que refleje la estructura de archivos tal como va a estar publicado en un **Servidor Web**. Esta carpeta puede ubicarse en cualquier lugar de su computador, pero se recomienda que sea donde se pueda ser encontrado fácilmente.

Un **Sitio Web** suele componerse de varias páginas web. Normalmente todas esas páginas mantienen una relación entre sí, por lo que necesitaremos conectarlas utilizando enlaces o hipervínculos interna y externamente.

De lo anterior, un Sitio Web está conformado por:

- **index.html:** Este archivo contendrá generalmente el contenido de la página web inicial, es decir, el texto y las imágenes que la gente ve cuando accede por primera vez al sitio.
- **Carpeta images:** Esta carpeta almacenará todas las imágenes que vamos a usar en el sitio.
- **Carpeta styles:** Esta carpeta tendrá todos los códigos CSS usados para darle estilo a los contenidos (por ejemplo, establecer el color de textos y fondos).
- **Carpeta scripts** Esta carpeta tendrá todos los códigos JavaScript usados para darle interactividad y funcionalidad al sitio (por ejemplo. botones que cargan datos cuando hacemos clic).
- **Otras carpetas:** con contenido de archivos, dependiendo de los formatos, documentos, audios, videos, otros que sean necesarios para el **Sitio Web**.



3.2 Mayúsculas, Minúsculas y Espacios

Es importante crear las carpetas con los nombres completamente en minúsculas y sin espacios. Esto es porque:

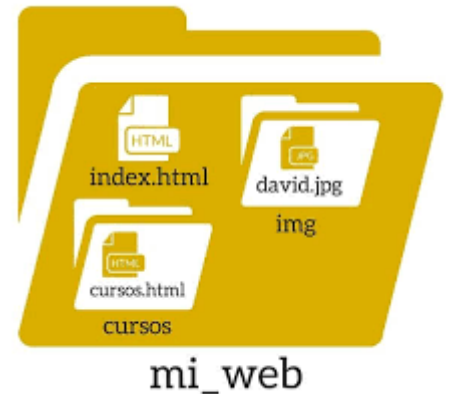
- a. Muchas computadoras, particularmente **servidores**, son sensibles a *mayúsculas y minúsculas*. Por ejemplo, si colocamos una línea de código para insertar una imagen:

```

```

y luego en un archivo diferente tratamos de invocarla como `` ésta no se mostrará. “su diferencia radica en la P mayúscula y p minúscula”

- b. Los Navegadores, servidores Web y los lenguajes de programación no manejan bien los *espacios en blanco*. Por ejemplo, si dejamos espacios en blanco en el nombre de una carpeta o archivo, algunos sistemas podrían creer que en realidad se trata de dos nombres de archivo. Algunos servidores reemplazan el espacio en los nombres con "%20" (*código para el espacio en las URL*), que se mostrará con error en el navegador. Es mejor separar las palabras con guiones, en lugar de guiones bajos: `mi web.html` (*errado*) - `mi_web.html` (*correcto*).



Por estas razones, es mejor tener como hábito escribir el nombre de los archivos y carpetas en minúsculas y sin espacios, por lo menos hasta que se comprenda cómo funciona el código HTML.

4. ESTRUCTURA HTML



Para que un navegador reconozca una **página Web** se utiliza la siguiente estructura:

```
<!DOCTYPE html>
<html>

  <head>
    <title>Título de la página</title>
    <title>Información que lee el navegador</title>
  </head>

  <body>
    <p>Body - Contenido que ve el usuario en la Web</p>
    <h1>Este es un heading</h1>
    <p> Este es un párrafo</p>
  </body>

</html>
```



VER VIDEO

El **DOCTYPE** o “Declaración del tipo de documento” es una instrucción especial que permite al navegador entender qué versión de **HTML** estamos utilizando. Esta información determinará la manera en la que el navegador procesará el documento, un **DOCTYPE** distinto podría implicar hasta una visualización diferente del sitio web dentro del mismo navegador.

<html></html> (etiquetas que indican la apertura y cierre de un documento HTML): informa a los navegadores que en su interior es dónde vamos a encontrar el **HTML**. Esta etiqueta debe abrirse y cerrarse una única vez por documento web. Justo a continuación de la instrucción **!DOCTYPE** y al finalizar el documento web.

<head></head> (etiquetas de apertura y cierre de la cabecera): la cabecera del documento web contiene informaciones técnicas para los navegadores web y para los motores de búsqueda (por ejemplo, dentro de la etiqueta **<title>** y los **<meta>**). Aquí va la información sobre el título de la página, el autor, palabras clave, etc. **Importante:** Sólo debe aparecer un **<head>** en un documento web y nunca se debe confundir con la etiqueta semántica de html5 **<header>**.

<title></title> (él título de página web): informa a los motores de búsqueda cual es el contenido de la página web. Sólo se debe indicar una vez por documento web. Es fundamental para el SEO.

<body></body> (etiqueta de apertura y cierre del cuerpo): es el cuerpo del documento web. Encierra las etiquetas que van a aportar estructura y contenido a nuestro documento web. También sólo se escribe una única vez por documento web.



VER VIDEO

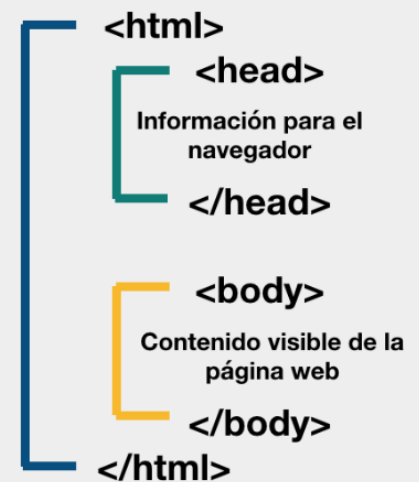
```
<!DOCTYPE html> <html> <head></head> <body></body> </html>
```



<!DOCTYPE html>

Trabajo con el HTML

Antes de comenzar a trabajar con la traducción tenemos que entender la estructura básica de una página web:



Antes de la etiqueta **<html>** se coloca la etiqueta **<!DOCTYPE>** que define el tipo de documento.

Entre las etiquetas básicas se encuentran **<h1>-<h6>** (definen los títulos y la estructura de la página); **<p>** (define un párrafo); **
** (define un salto de línea). Forman parte del contenido visible.

A la hora de traducir es importante tener cuidado con los códigos.

`<!DOCTYPE html>` se trata de una instrucción. No es una etiqueta.

4. ETIQUETAS HTML

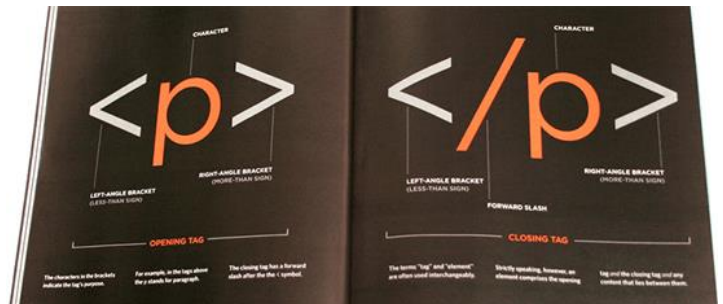


Una **etiqueta** es una información técnica que es capaz de ser detectada e interpretada por un navegador web. Las etiquetas pueden contener atributos que informan a los navegadores de los matices que se deben aplicar a un determinado marcado.

Las etiquetas generalmente tienen una instrucción de apertura y una instrucción de cierre. `<>` y `</>`

Existen también etiquetas que no tienen instrucción de cierre. En este caso se recomienda indicar una contrabarra `/>` (*XHTML*).

En función del tipo de **HTML** que escribamos (*XHTML*, *HTML 4.01*, *HTML5*) la sintaxis puede variar.



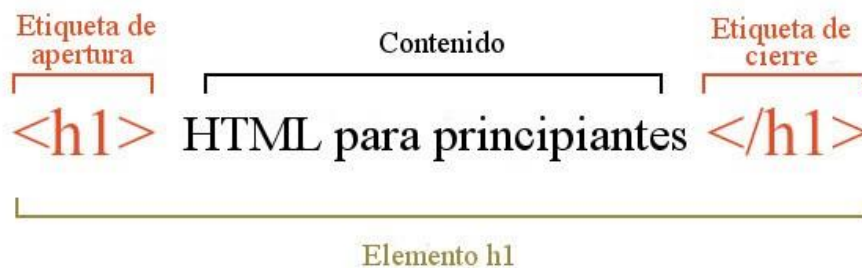
HTML5, por ejemplo, incorpora etiquetas semánticas que además de aportar información para los navegadores también aportan informaciones para los motores de búsqueda.



- a) No se deben poner espacios en blanco entre el nombre de la etiqueta y la contrabarra. `<p />` sería incorrecto por el espacio en blanco entre `p` y `/`
- b) El cierre de la etiqueta nunca lleva ningún atributo. Sólo los pondremos con la etiqueta de apertura, ya sea una apertura con cierre y apertura o únicamente con apertura.

HTML es un lenguaje de marcas. Como tal, debemos conocer las diferentes etiquetas y elementos que utiliza. Las etiquetas por lo general vienen emparejadas. Una etiqueta de apertura significará que el navegador debe tratar el nuevo texto utilizando las propiedades de esa etiqueta y una etiqueta de cierre indica donde terminan esas propiedades. Un elemento **HTML** tiene la siguiente sintaxis:

- Un elemento **HTML** comienza con una etiqueta de apertura o inicial, por ejemplo, `<h1>` y termina con una de cierre o final, por ejemplo, `</h1>`.
- El contenido de un elemento **HTML** está encerrado dentro de las etiquetas de inicio y final, por ejemplo, `<h1> Este es el contenido del elemento. </h1>`.
- También puede contener atributos



Algunos elementos **HTML** no tienen contenido y se llaman “elementos vacíos”. Estos elementos, generalmente, sólo tienen etiqueta de inicio o de fin, pero no ambas, por ejemplo, `
` (que produce un salto de línea en el texto)

¿Dónde deben ir las etiquetas en el body?

Cualquier contenido que sea visible en una página web debe ir entre la etiqueta `<body>` que abre y la etiqueta `</body>` que cierra, como se muestra a continuación:

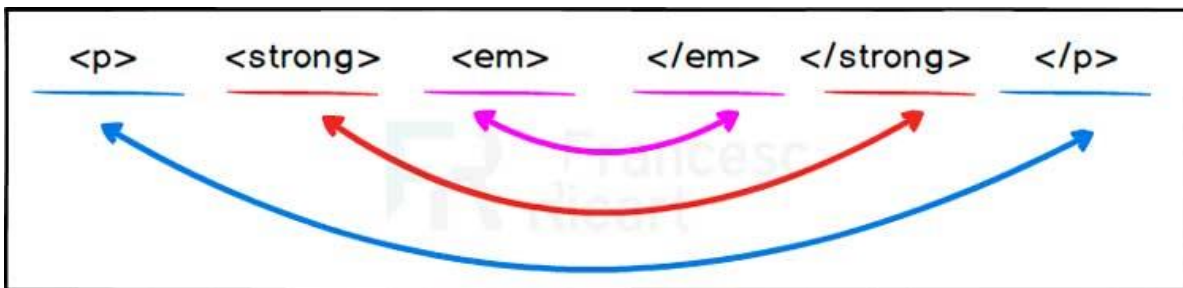
```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <title>New Webpage</title>
6   </head>
7   <body>
8     <h1>My Heading</h1>
9     <p>Example paragraph</p>
10  </body>
11 </html>
```

4.1 ANIDAR ETIQUETAS HTML

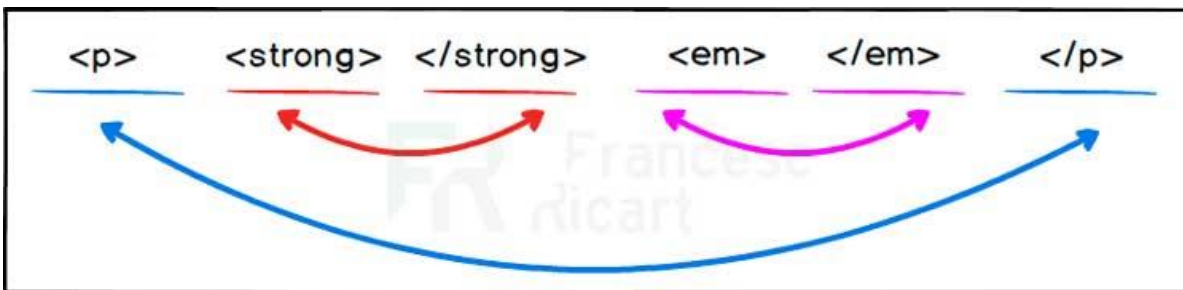
El significado de anidar es, según la RAE: *hallarse o existir en alguien o algo*.

Exactamente esto es lo que hacemos cuando escribimos **HTML: anidar etiquetas**. Por ejemplo, si vamos al caso más exagerado de todos cualquier etiqueta se encuentra dentro de `<html></html>`.

En la imagen a continuación las etiquetas `` y `` se encuentran dentro de `<p>`. La etiqueta `` se encuentra anidada dentro de ``.



La etiqueta em está anidada dentro de strong



La etiqueta em no está anidada dentro de strong.



Importante

La norma que debemos seguir es que **la última etiqueta en abrirse es la primera en cerrarse**.

Son muchas las etiquetas en el lenguaje **HTML**. Muchas de ellas han sido eliminadas por la evolución de este lenguaje a su versión 5. En el siguiente enlace encontrará las etiquetas basadas en **HTML5**.




4.2 ¿CUÁNTAS ETIQUETAS - ELEMENTOS HTML HAY?

Para dar respuesta a esta pregunta lo más lógico será hacer la **consulta en el estándar oficial que marca el W3C**. Todos los



elementos del estándar HTML5 están listados aquí, descritos por su etiqueta de apertura y agrupados por su función. Contrariamente al [índice de elementos HTML](#) el cual lista todas las posibles etiquetas, estándar, no-estándar, válidas, obsoletas o aquellas en desuso, se presenta en este documento solamente los elementos válidos de **HTML5** y no de **versiones anteriores u obsoletos**. Solamente aquellos elementos listados aquí son los que deberían ser usados en nuevos sitios Web.

El símbolo  indica que el elemento fue añadido en HTML5. Nótese que otros elementos listados aquí pueden haber sido modificados o extendido en su significado por la especificación HTML5.

Elemento raíz

Elemento	Descripción
<!DOCTYPE html>	Define que el documento está bajo el estándar de HTML 5
<html>	Representa la raíz de un documento HTML o XHTML. Todos los demás elementos deben ser descendientes de este elemento.

Metadatos del documento

Elemento	Descripción
<head>	Representa una colección de metadatos acerca del documento, incluyendo enlaces a, o definiciones de, scripts y hojas de estilo.
<title>	Define el título del documento, el cual se muestra en la barra de título del navegador o en las pestañas de página. Solamente puede contener texto y cualquier otra etiqueta contenida no será interpretada.
<base>	Define la URL base para las URLs relativas en la página.
<link>	Usada para enlazar JavaScript y CSS externos con el documento HTML actual.
<meta>	Define los metadatos que no pueden ser definidos usando otro elemento HTML.
<style>	Etiqueta de estilo usada para escribir CSS en línea.

Scripting



Elemento	Descripción
<code><script></code>	Define ya sea un script interno o un enlace hacia un script externo. El lenguaje de programación es JavaScript
<code><noscript></code>	Define un contenido alternativo a mostrar cuando el navegador no soporta scripting.

Secciones

Elemento	Descripción
<code><body></code>	Representa el contenido principal de un documento HTML. Solo hay un elemento <code><body></code> en un documento.
<code><section></code> 	Define una sección en un documento.
<code><nav></code> 	Define una sección que solamente contiene enlaces de navegación
<code><article></code> 	Define contenido autónomo que podría existir independientemente del resto del contenido.
<code><aside></code> 	Define algunos contenidos vagamente relacionados con el resto del contenido de la página. Si es removido, el contenido restante seguirá teniendo sentido
<code><h1></code> , <code><h2></code> , <code><h3></code> , <code><h4></code> , <code><h5></code> , <code><h6></code>	Los elementos de cabecera implementan seis niveles de cabeceras de documentos; <code><h1></code> es la de mayor y <code><h6></code> es la de menor importancia. Un elemento de cabecera describe brevemente el tema de la sección que introduce.
<code><header></code> 	Define la cabecera de una página o sección. Usualmente contiene un logotipo, el título del sitio Web y una tabla de navegación de contenidos.
<code><footer></code> 	Define el pie de una página o sección. Usualmente contiene un mensaje de derechos de autoría, algunos enlaces a información legal o direcciones para dar información de retroalimentación.
<code><address></code>	Define una sección que contiene información de contacto.
<code><main></code> 	Define el contenido principal o importante en el documento. Solamente existe un elemento <code><main></code> en el documento.








Agrupación de Contenido


Elemento	Descripción
<code><p></code>	Define una parte que debe mostrarse como un párrafo.

Elemento	Descripción
<code><hr></code>	Representa un quiebre temático entre párrafos de una sección o artículo o cualquier contenido.
<code><pre></code>	Indica que su contenido está preformateado y que este formato debe ser preservado.
<code><blockquote></code>	Representa un contenido citado desde otra fuente.
<code></code>	Define una lista ordenada de artículos.
<code></code>	Define una lista de artículos sin orden.
<code></code>	Define un artículo de una lista enumerada.
<code><dl></code>	Define una lista de definiciones, es decir, una lista de términos y sus definiciones asociadas.
<code><dt></code>	Representa un término definido por el siguiente <code><dd></code> .
<code><dd></code>	Representa la definición de los términos listados antes que él.
<code><figure></code> 	Representa una figura ilustrada como parte del documento.
<code><figcaption></code> 	Representa la leyenda de una figura.
<code><div></code>	Representa un contenedor genérico sin ningún significado especial.

Semántica a nivel de Texto

Elemento	Descripción
<code><a></code>	Representa un <i>hiperenlace</i> , enlazando a otro recurso.
<code></code>	Representa un texto <i>enfaticado</i> , como un acento de intensidad.
<code></code>	Representa un texto especialmente <i>importante</i> .
<code><small></code>	Representa un <i>comentario aparte</i> , es decir, textos como un descargo de responsabilidad o una nota de derechos de autoría, que no son esenciales para la comprensión del documento.
<code><s></code>	Representa contenido que <i>ya no es exacto o relevante</i> .
<code><cite></code>	Representa el <i>título de una obra</i> .
<code><q></code>	Representa una <i>cita textual</i> inline.
<code><dfn></code>	Representa un término cuya <i>definición</i> está contenida en su contenido ancestro más próximo.






Elemento	Descripción
<abbr>	Representa una <i>abreviación</i> o un <i>acrónimo</i> ; la expansión de la abreviatura puede ser representada por el atributo title.
<data> 	Asocia un <i>equivalente legible por máquina</i> a sus contenidos. (Este elemento está solamente en la versión de la WHATWG del estándar HTML, y no en la versión de la W3C de HTML5).
<time> 	Representa un valor de <i>fecha</i> y <i>hora</i> ; el equivalente legible por máquina puede ser representado en el atributo datetime.
<code>	Representa un <i>código de ordenador</i> .
<var>	Representa a una <i>variable</i> , es decir, <i>una expresión matemática o contexto de programación, un identificador que represente a una constante, un símbolo que identifica una cantidad física, un parámetro de una función o un marcador de posición en prosa</i> .
<samp>	Representa la <i>salida</i> de un programa o un ordenador.
<kbd>	Representa la <i>entrada de usuario</i> , por lo general desde un teclado, pero no necesariamente, este puede representar otras formas de entrada de usuario, como comandos de voz transcritos.
<sub>,<sup>	Representan un <i>subíndice</i> y un <i>superíndice</i> , respectivamente.
<i>	Representa un texto en una voz o estado de ánimo <i>alterno</i> , o por lo menos de diferente calidad, como una designación taxonómica, un término técnico, una frase idiomática, un pensamiento o el nombre de un barco.
	Representa un texto hacia el cual se llama la atención para <i>propósitos utilitarios</i> . No confiere ninguna importancia adicional y no implica una voz alterna.
<u>	Representa una anotación no textual <i>sin-articular</i> , como etiquetar un texto como mal escrito o etiquetar un nombre propio en texto en chino.
<mark> 	Representa texto resaltado con propósitos de <i>referencia</i> , es decir por su relevancia en otro contexto.
<ruby> 	Representa contenidos a ser marcados con <i>anotaciones ruby</i> , recorridos cortos de texto presentados junto al texto. Estos son utilizados con regularidad en conjunto a lenguajes de Asia del Este, donde las anotaciones actúan como una guía para la pronunciación, como el <i>furigana</i> japonés.
<rt> 	Representa el <i>texto de una anotación ruby</i> .
<rp> 	Representa los <i>paréntesis</i> alrededor de una anotación ruby, usada para mostrar la anotación de manera alterna por los navegadores que no soporten despliegue estándar para las anotaciones.
<bdi> 	Representa un texto que debe ser <i>aislado</i> de sus alrededores para el formateo bidireccional del texto. Permite incrustar un fragmento de texto con una direccionalidad diferente o desconocida.




Elemento	Descripción
<code><bdo></code>	Representa la <i>direccionalidad</i> de sus descendientes con el fin de anular de forma explícita al algoritmo bidireccional Unicode.
<code></code>	Representa texto sin un significado específico. Este debe ser usado cuando <i>ningún otro</i> elemento semántico le confiere un significado adecuado, en cuyo caso, provendrá de atributos globales como class, lang, o dir.
<code>
</code>	Representa un <i>salto de línea</i> .
<code><wbr></code> 	Representa una <i>oportunidad de salto de línea</i> , es decir, un punto sugerido de envoltura donde el texto de múltiples líneas puede ser dividido para mejorar su legibilidad.

Ediciones

Elemento	Descripción
<code><ins></code>	Define una adición en el documento.
<code></code>	Define una remoción del documento.

Contenido incrustado

Elemento	Descripción
<code></code>	Representa una <i>imagen</i> .
<code><iframe></code>	Representa un <i>contexto anidado de navegación</i> , es decir, un documento HTML embebido.
<code><embed></code> 	Representa un <i>punto de integración</i> para una aplicación o contenido interactivo externo que por lo general no es HTML.
<code><object></code>	Representa un <i>recurso externo</i> , que será tratado como una imagen, un subdocumento HTML o un recurso externo a ser procesado por un plugin.
<code><param></code>	Define <i>parámetros</i> para el uso por los plugin invocados por los elementos <code><object></code> .
<code><video></code> 	Representa un <i>video</i> , y sus archivos de audio y captions asociadas, con la interfaz necesaria para reproducirlos.
<code><audio></code> 	Representa un <i>sonido o stream de audio</i> .
<code><source></code> 	Permite a autores especificar recursos multimedia alternativos para los elementos multimedia como <code><video></code> o <code><audio></code> .
<code><track></code> 	Permite a autores especificar una <i>pista de texto</i> temporizado para elementos multimedia como <code><video></code> o <code><audio></code> .






Elemento	Descripción
<code><canvas></code> 	Representa un <i>área de mapa de bits</i> en el que se pueden utilizar scripts para renderizar gráficos como gráficas, gráficas de juegos o cualquier imagen visual al vuelo.
<code><map></code>	En conjunto con <code><area></code> , define un <i>mapa de imagen</i> .
<code><area></code>	En conjunto con <code><map></code> , define un <i>mapa de imagen</i> .
<code><svg></code> 	Define una <i>imagen vectorial</i> embebida.
<code><math></code> 	Define una <i>fórmula matemática</i> .

Datos tabulares





Elemento	Descripción
<code><table></code>	Representa <i>datos con más de una dimensión</i> .
<code><caption></code>	Representa el <i>título de una tabla</i> .
<code><colgroup></code>	Representa un <i>conjunto de una o más columnas</i> de una tabla.
<code><col></code>	Representa una <i>columna</i> de una tabla.
<code><tbody></code>	Representa el bloque de filas que describen los <i>datos concretos</i> de una tabla.
<code><thead></code>	Representa el bloque de filas que describen las <i>etiquetas de columna</i> de una tabla.
<code><tfoot></code>	Representa los bloques de filas que describen los <i>resúmenes de columna</i> de una tabla.
<code><tr></code>	Representa una <i>fila de celdas</i> en una tabla.
<code><td></code>	Representa una <i>celda de datos</i> en una tabla.
<code><th></code>	Representa una <i>celda encabezado</i> en una tabla.

Formularios

Elemento	Descripción
<code><form></code>	Representa un <i>formulario</i> , consistiendo en controles que puede ser enviado a un servidor para procesamiento.
<code><fieldset></code>	Representa un <i>conjunto de controles</i> .
<code><legend></code>	Representa el <i>título</i> de un <code><fieldset></code> .
<code><label></code>	Representa el <i>título</i> de un control de formulario.
<code><input></code>	Representa un <i>campo de datos escrito</i> que permite al usuario editar los datos.

Elemento	Descripción
<code><button></code>	Representa un <i>botón</i> .
<code><select></code>	Representa un control que permite la <i>selección entre un conjunto de opciones</i> .
<code><datalist></code> 	Representa un <i>conjunto de opciones predefinidas</i> para otros controles.
<code><optgroup></code>	Representa un <i>conjunto de opciones</i> , agrupadas lógicamente.
<code><option></code>	Representa una <i>opción</i> en un elemento <code><select></code> , o una sugerencia de un elemento <code><datalist></code> .
<code><textarea></code>	Representa un <i>control de edición de texto multilinea</i> .
<code><keygen></code> 	Representa un control de <i>par generador de llaves</i> .
<code><output></code> 	Representa el <i>resultado de un cálculo</i> .
<code><progress></code> 	Representa el <i>progreso de finalización</i> de una tarea.
<code><meter></code> 	Representa la <i>medida</i> escalar (o el valor fraccionario) dentro de un rango conocido.

Elementos interactivos

Elemento	Descripción
<code><details></code> 	Representa un <i>widget</i> desde el que un usuario puede obtener información o controles adicionales.
<code><summary></code> 	Representa un <i>resumen, título o leyenda</i> para un elemento <code><details></code> dado.
<code><command></code> 	Representa un <i>comando</i> que un usuario puede invocar.
<code><menu></code> 	Representa una <i>lista de comandos</i> .

BIBLIOGRAFÍA

- MCLIBRE - MATERIAL CURRICULAR LIBRE, Apuntes de Clases 2017/2018, Páginas Web y hojas de estilos, recuperado el 7 de septiembre de 2018, de <http://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/html/html-etiquetas.html#>
- Francesc Ricart Muñoz, 2018. Introducción al HTML. Documento recuperado el día 5 de agosto de 2020 de <https://francescricart.com/estructura-html-documento-web/>
- MDN web docs, moz://a, Introducción a HTML, Manejando los archivos, HTML básico, recuperado el 7 de septiembre de 2018, de:
 - https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics
 - https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduccion_a_HTML
 - https://developer.mozilla.org/es/docs/HTML/HTML5/HTML5_lista_elementos
 - <https://devcode.la/tutoriales/doctype-que-es-y-para-que-sirve/>

GUÍA DE TRABAJO (18/11/2023)

ESTUDIANTE: _____ CÉDULA: _____ ESTUDIANTE _____ CÉDULA _____

TALLER: RECONOCIENDO LAS ETIQUETAS MÁS UTILIZADAS HTML	Valor 100 puntos
---	-------------------------

Taller – Individual o en grupo de 2 – Semi Presencial - Virtual Fecha de entrega: por definir en la plataforma.

- De lectura al recurso digital en formato PDF MÓDULO 2 – HTML - ETIQUETAS
- Coloque la etiqueta - elemento HTML donde corresponde:

No.	Elemento	Descripción
1		Representa una imagen.
2		Representa una anotación no textual sin-articular, como etiquetar un texto como mal escrito o etiquetar un nombre propio en texto en chino.
3		Representa un texto enfatizado, como un acento de intensidad.
4		Representa una columna de una tabla.
5		Representa un formulario, consistiendo en controles que puede ser enviado a un servidor para procesamiento.
6		Representa el contenido principal de un documento HTML. Solo hay un elemento en un documento.
7		Representa un salto de línea.
8		Define una fórmula matemática.
9		Representa un contexto anidado de navegación, es decir, un documento HTML embebido.
10		Representa datos con más de una dimensión.
11		Define el título del documento, que se muestra en la barra de título del navegador o en pestañas de página. Solamente puede contener texto, cualquier otra etiqueta no será interpretada.
12		Define el pie de una página o sección. Usualmente contiene un mensaje de derechos de autoría, algunos enlaces a información legal o direcciones para dar información de retroalimentación.
13		Etiqueta de estilo usada para escribir CSS en línea.
14		Define un artículo de una lista enumerada.
15		Representa una celda de datos en una tabla.
16		Define parámetros para el uso por los plugins invocados por los elementos <object>.
17		Representa una fila de celdas en una tabla.
18		En conjunto con <area>, define un mapa de imagen.
19		Representa un texto especialmente importante.

No.	Elemento	Descripción
20		Define una lista ordenada de artículos.
21		Representan un subíndice y un superíndice, respectivamente.
22		Representa el título de una obra.
23		Representa un contenedor genérico sin ningún significado especial.
24		Representa un hipere enlace, enlazando a otro recurso.
25		Representa un texto hacia el cual se llama la atención para propósitos utilitarios. No confiere ninguna importancia adicional y no implica una voz alterna.
26		Usada para enlazar JavaScript y CSS externos con el documento HTML actual.
27		Define la cabecera de una página o sección. Usualmente contiene un logotipo, el título del sitio Web y una tabla de navegación de contenidos.
28		Define una imagen vectorial embebida.
29		Los elementos de cabecera implementan seis niveles de cabeceras de documentos; <h1> es la de mayor y <h6> es la de menor importancia. Un elemento de cabecera describe brevemente el tema de la sección que introduce.
30		Define una parte que debe mostrarse como un párrafo.
31		Representa una cita textual inline.
32		Define los metadatos que no pueden ser definidos usando otro elemento HTML.
33		Representa un sonido o stream de audio.
34		Representa una colección de metadatos acerca del documento, incluyendo enlaces a, o definiciones de, scripts y hojas de estilo.
35		Define que el documento está bajo el estándar de HTML 5
36		Define una sección que contiene información de contacto.
37		Define el contenido principal o importante en el documento. Solamente existe un elemento de este tipo en el documento.
38		Representa un contenido citado desde otra fuente.
39		Define una lista de artículos sin orden.
40		Define una sección en un documento.
41		Define la URL base para las URLs relativas en la página.

No.	Elemento	Descripción
42		Representa un comentario aparte, es decir, textos como un descargo de responsabilidad o una nota de derechos de autoría, que no son esenciales para la comprensión del documento.
43		Representa el título de una tabla.
44		Representa una celda encabezado en una tabla.
45		Representa un video, y sus archivos de audio y captions asociadas, con la interfaz necesaria para reproducirlos.
46		Representa un texto en una voz o estado de ánimo alterno, o por lo menos de diferente calidad, como una designación taxonómica, un término técnico, una frase idiomática...
47		Permite a autores especificar recursos multimedia alternativos para los elementos multimedia como <video> o <audio>.
48		Representa un punto de integración para contenido interactivo externo que no siempre es HTML.
49		En conjunto con <map>, define un mapa de imagen.
50		Representa un recurso externo, que será tratado como una imagen, un subdocumento HTML o un recurso externo a ser procesado por un plugin.
51		Define una sección que solamente contiene enlaces de navegación
52		Representa un área de mapa de bits en el que se pueden utilizar scripts para renderizar gráficos como gráficas, gráficas de juegos o cualquier imagen visual al vuelo.
53		Permite a autores especificar una pista de texto temporizado para elementos multimedia como <video> o <audio>.
54		Representa la raíz de un documento HTML o XHTML. Todos los demás elementos deben ser descendientes de este elemento.
55		Representa contenido que ya no es exacto o relevante.

- Envíe el archivo según las indicaciones del profesor. No reproduzca este documento, a menos que se le indique.

Criterios Evaluación	E = Excelente	B = Bueno	R = Regular	PM = Por Mejorar	ND = Mínimo observado
-----------------------------	----------------------	------------------	--------------------	-------------------------	------------------------------

GLOSARIO DE TÉRMINOS: CRITERIOS A EVALUAR (ND)	E	B	R	PM	MD
100 puntos / 100 puntos valor máximo	100-91	90-81	80-71	70-61	- 60
Identifica las etiquetas - elementos HTML de forma correcta					
ND	Total de Puntos (100)				