observatorio de tecnología educativa

Nº 98

Scribus:

maquetando con software libre

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales

Marzo 2023

NIPO (web) 847-22-068-1

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf98_2020_847-19-134-3

Scribus: maquetando con software libre

Por Stella Carrera Cuadrado para INTEF
https://intef.es

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es

La autora de este artículo

Stella Carrera Cuadrado. Profesora de Tecnología. Graduada en Diseño Gráfico, en Ingeniería Rural y del Medio Natural y en Ingeniería Técnica Agrícola. Experta Universitaria en Internet y sus aplicaciones. Colaboradora de la red de formación del profesorado y miembro del grupo MAX-Linux. Desarrolla su trabajo investigando el buen uso educativo de las tecnologías en recursos educativos y proyectos innovadores; sin abandonar la creación y experimentación artística.

@stlcarrera stellacarrera.wordpress.com

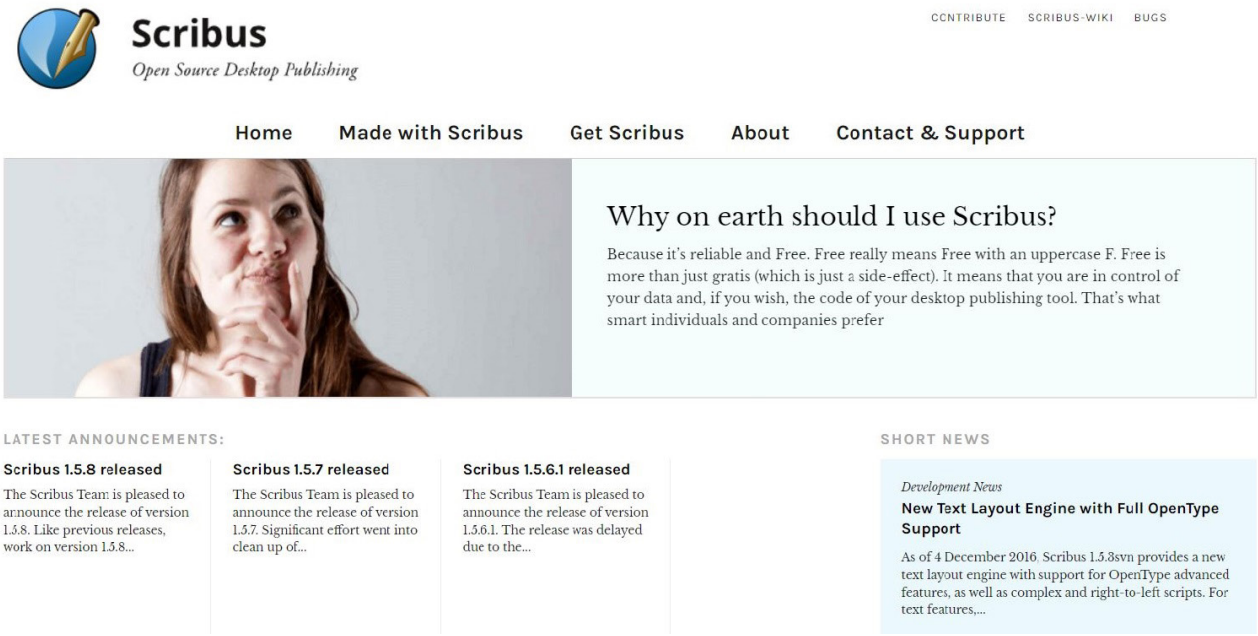
Introducción

Scribus, es un programa de maquetación, de software libre, que permite crear una gran variedad de productos finales con resultados profesionales. Lo podemos encontrar en https://www.scribus.net/ y descargar de forma gratuita y sin necesidad de registro, para Linux, MacOS y Windows.

Logo Scribus

La creación de producciones tanto por docentes como por el alumnado es una fuente de motivación para toda la comunidad educativa, permitiendo visibilizar el trabajo realizado y fomentando la creación de contenidos por parte del alumnado que permitan su desarrollo competencial y den alas a su creatividad.

En este artículo se presentan las posibilidades de uso de Scribus en el entorno educativo. Describiendo algunas de sus herramientas de forma sencilla de cara a iniciaros en su uso.

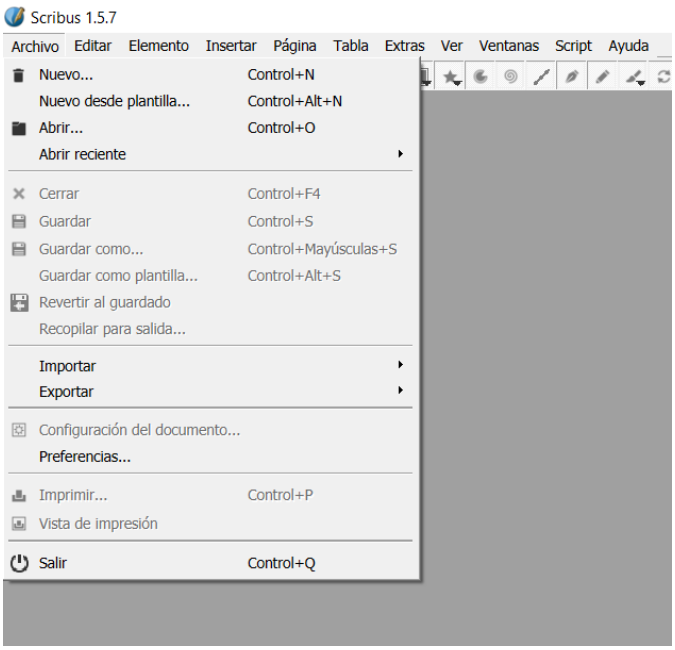


Web de Scribus

La Herramienta

Scribus es un programa con un gran potencial y fácil uso, **sirve para crear gran variedad de publicaciones:** podremos elaborar carteles,folletos, revistas, catálogos, publicaciónes, atractivos CV, maquetar la revista escolar, los boletines informativos para la comunidad escolar o realizar una infografía con hipervínculos a webs.

Permite combinar texto e imagen, configurar el tamaño y formato de página, las filas y columnas de texto, seleccionar el tipo de letra, así como repartir los elementos en la página. Una vez finalizado el documento lo guardamos y podemos exportarlo a un pdf, que podremos compartir en línea o imprimir con calidad profesional.



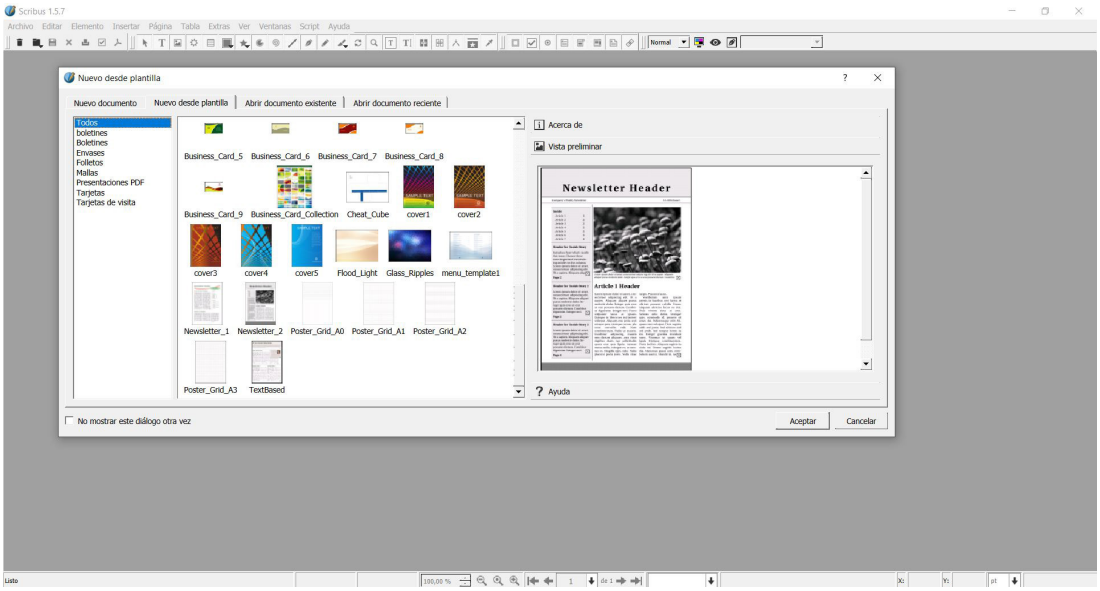
Interfaz de inicio Scribus.

Explicación del uso en el ámbito educativo

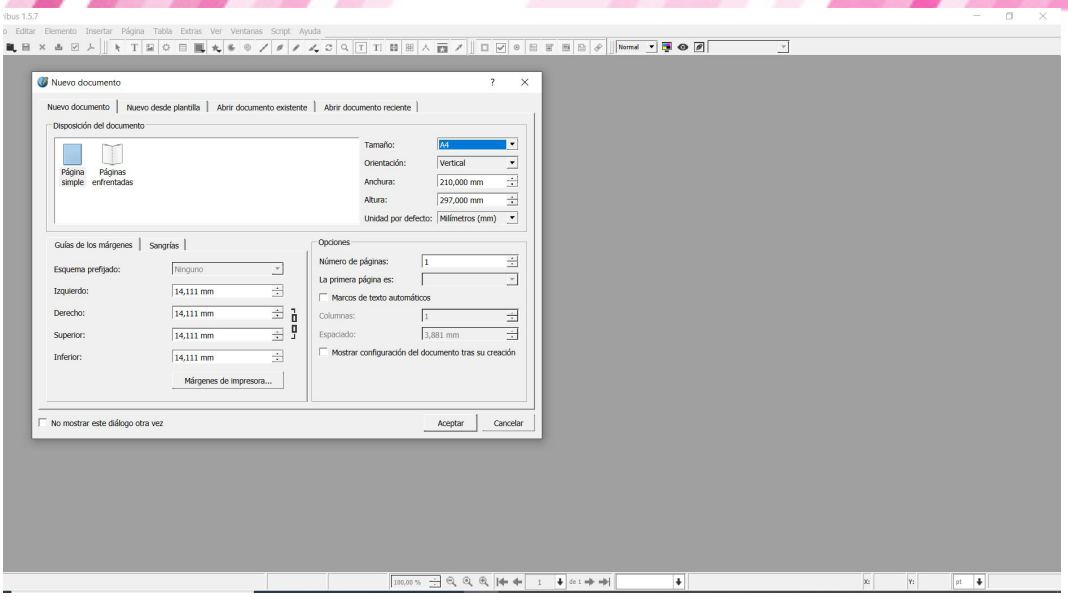
Scribus es una opción muy válida para quienes desean desarrollar sus habilidades de producción editorial. El alumnado puede de esta forma familiarizarse con esta forma de comunicación visual y con el mundo de la autoedición.

Con Scribus podemos partir de cero y crear nuestro propio diseño de publicación o trabajar desde plantilla utilizando las que contiene el propio programa.

Para empezar, lo más sencillo es utilizar las plantillas del propio programa. A medida que vayamos cogiendo soltura podemos atrevernos con otras plantillas que encontraremos en internet o trabajar con nuestras propias plantillas.



Ejemplos de plantillas del programa



Crear nuevo documento.

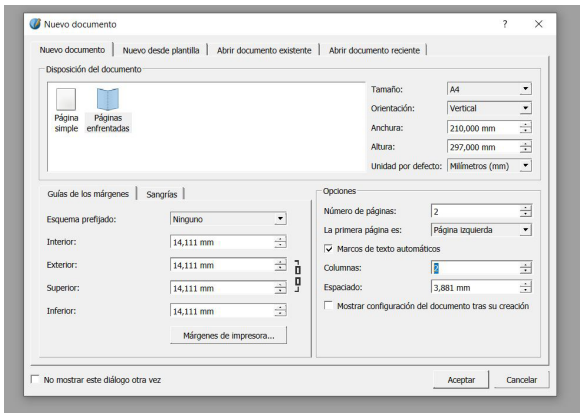
Bien decidamos utilizar plantilla o diseñar nuestra propia publicación, la forma de trabajar es muy similar. Fundamentalmente en la maquetación de una publicación nos vamos a dedicar a insertar texto e imágenes a lo largo del documento.

Una cosa que tenemos que tener en cuenta siempre que trabajamos con un programa de maquetación es asegurarnos de tener todos los materiales (texto, imágenes y fuentes) en la misma carpeta y establecer la ruta de "guardado" lo antes posible, facilitando el almacenamiento del documento regularmente, así como la localización de las imágenes y textos que lo componen.

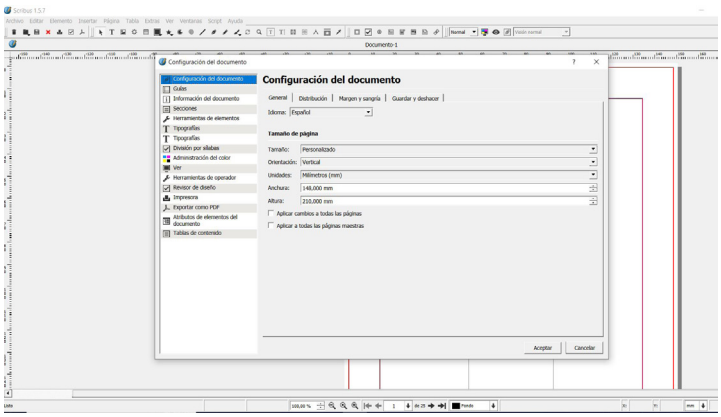
Recomiendo comenzar con publicación básica, por ejemplo, una página tamaño A4. Abriremos el configurador, seleccionaremos la anchura de los marcos y seleccionaremos en la opción de cuadro de texto, texto en dos columnas.

El siguiente es un ejemplo muy sencillo que hago en clase, la maquetación de un artículo sobre la biografía de Ada Lovelace. En este artículo configurado en dos páginas, una dedicada a la imagen y la otra para al texto que colocaremos siguiendo un diseño prefijado.

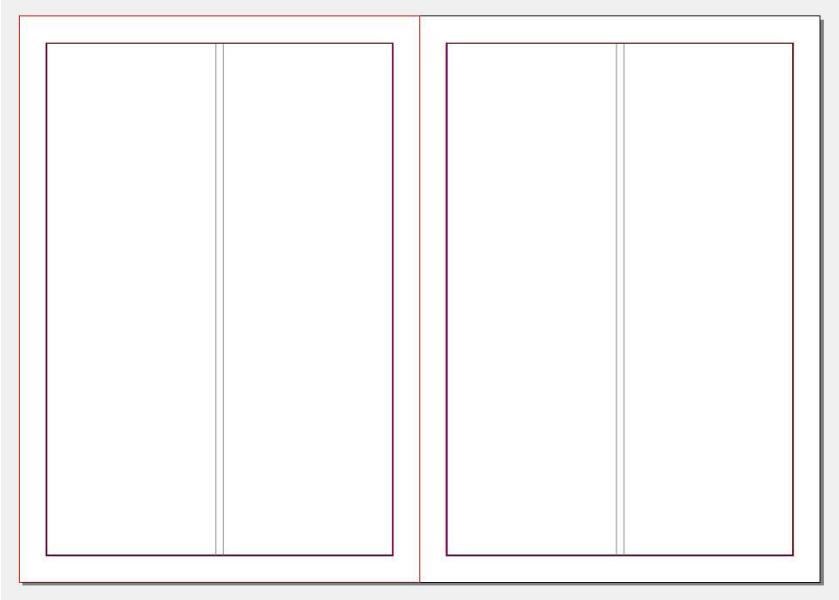
Empezamos configurando la publicación: dos páginas, dos columnas, y las cajas de texto que sigan las del ejemplo dado. Colocaremos el texto en una hoja. Colocaremos la imagen en la otra hoja ajustándola al marco; y una vez alcanzado el resultado final se guardará como .sla (formato de Scribus) y se exportará a pdf de alta calidad.



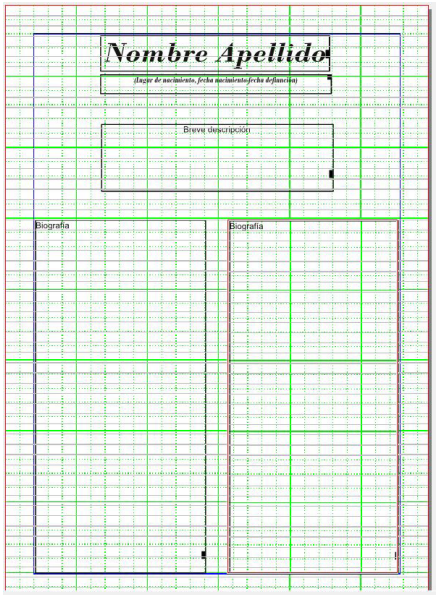
Configurando el documento I.



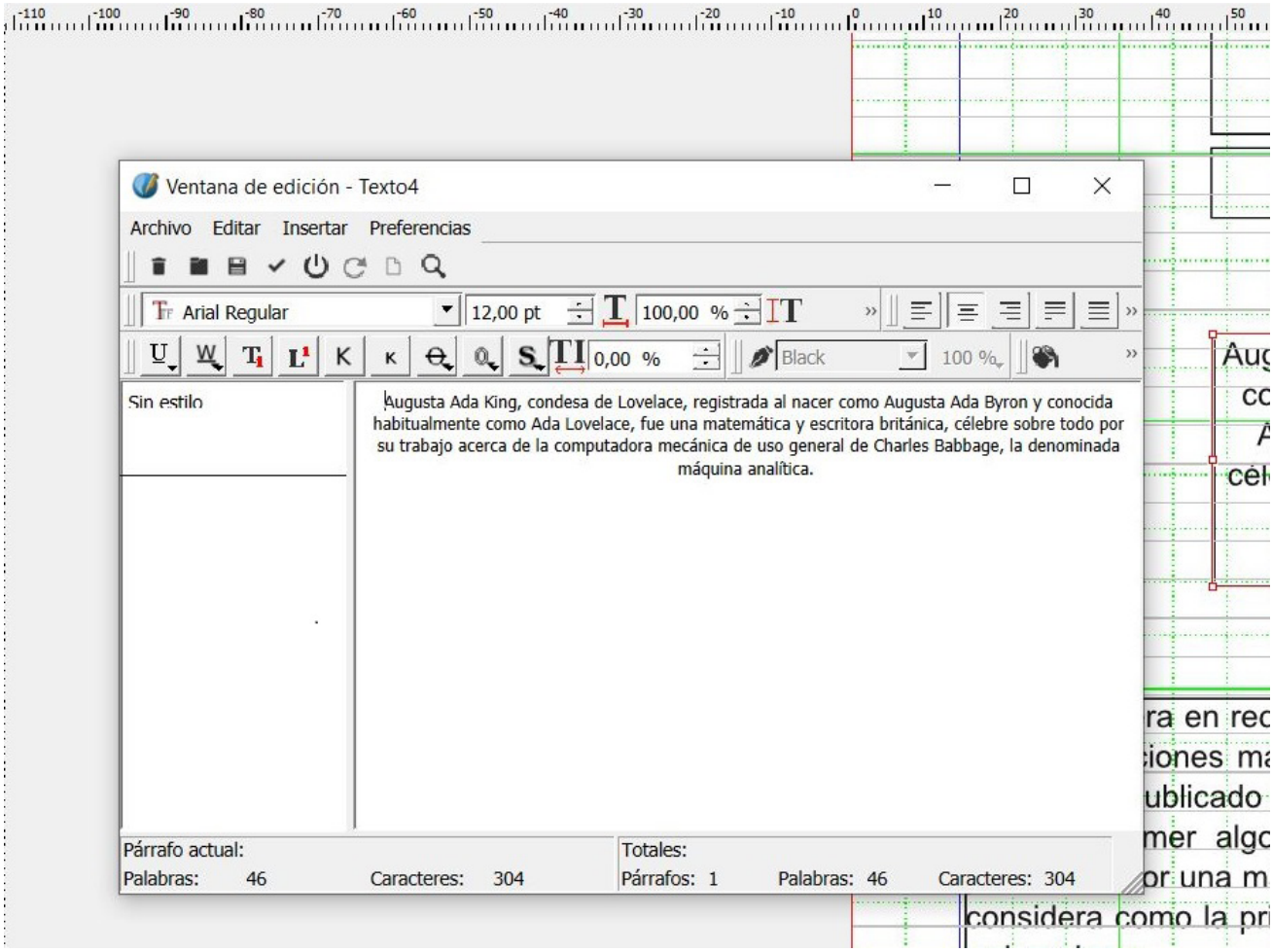
Configurando el documento II.



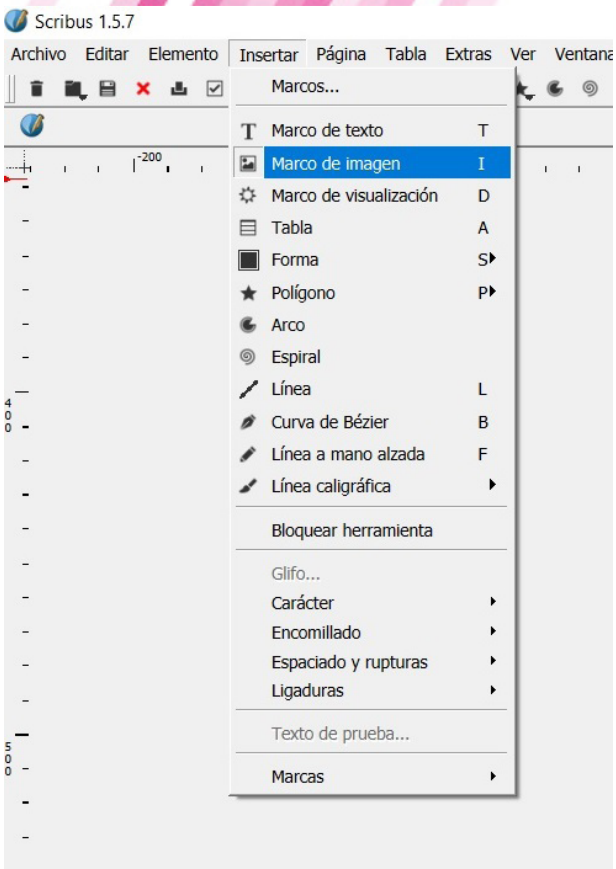
Vista de páginas enfrentadas.



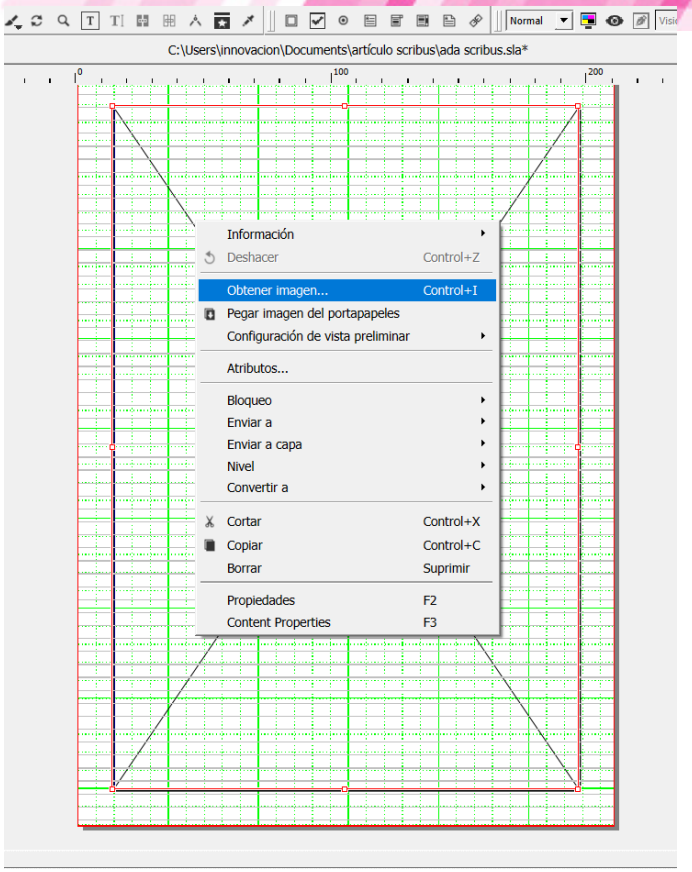
Diseño de la página biografía.



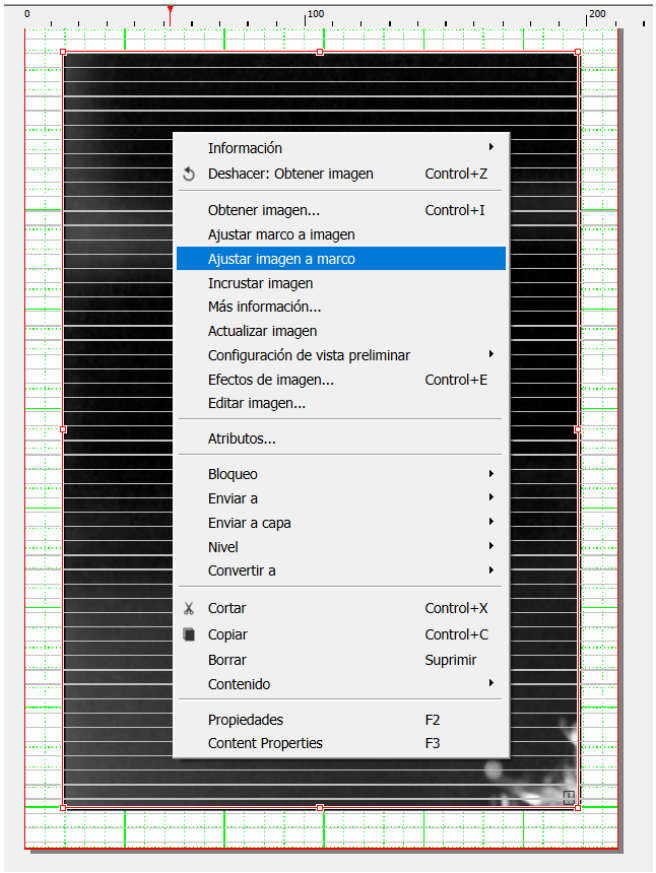
Herramienta de texto.



Insertando marco de imagen



Insertando la imagen

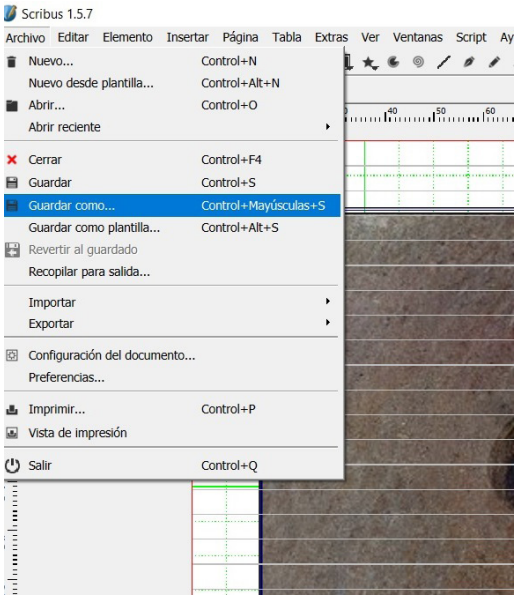


Ajustando la imagen a marco

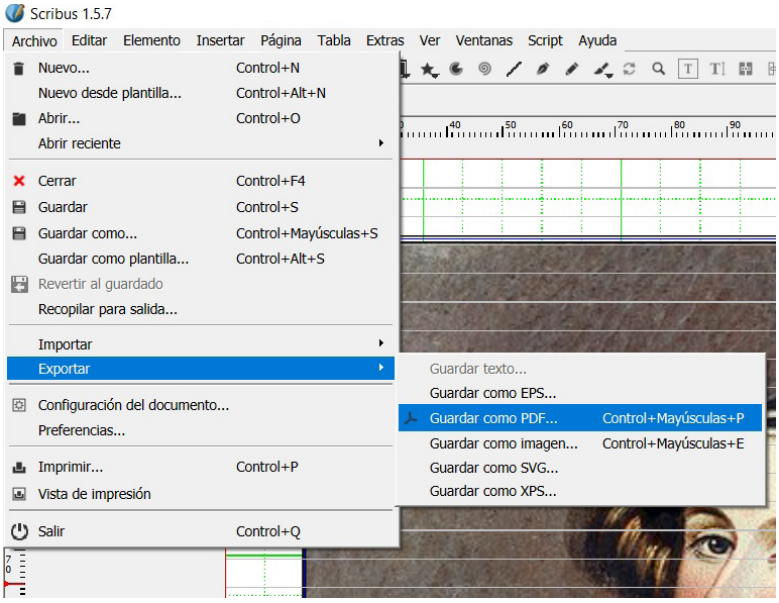
Imagen ajustada al marco

A la hora de diseñar una distribución de elementos en una página de una publicación es conveniente contar con la visualización de las reglas y rejillas que nos ayudarán con la distribución de las columnas de texto para darle un aspecto profesional a nuestra publicación.

Guardamos y procedemos a exportar a pdf para ver el resultado.



Guardar como...



Exportación a pdf.

Ada Lovelace

(Londres, 10/12/1815 - 27/11/1852)

Augusta Ada King, condesa de Lovelace, registrada al nacer como Augusta Ada Byron y conocida habitualmente como Ada Lovelace, fue una matemática y escritora británica, célebre sobre todo por su trabajo acerca de la computadora mecánica de uso general de Charles Babbage, la denominada máquina analítica.

Fue la primera en reconocer que la máquina tenía aplicaciones más allá del cálculo puro y en haber publicado lo que se reconoce hoy como el primer algoritmo destinado a ser procesado por una máquina, por lo que se la considera como la primera programadora de ordenadores.

Lovelace fue la única hija legítima del poeta lord Byron y Anna Isabella Noel Byron. Byron se separó de su esposa un mes después del nacimiento de Ada y dejó Inglaterra para siempre cuatro meses después.

Dedujo y previó la capacidad de los ordenadores para ir más allá de los simples cálculos de números, mientras que otros, incluido el propio Babbage, se centraron únicamente en estas capacidades.

Su posición social y su educación la llevaron a conocer a científicos importantes como Andrew Crosse, sir David Brewster, Charles Wheatstone, Michael Faraday y al novelista Charles Dickens, relaciones que aprovechó para llegar más lejos en su educación. Entre estas relaciones se encuentra Mary Somerville, que fue su tutora durante un tiempo, además de amiga y estímulo intelectual. Ada Byron se refería a sí misma como una científica poetisa y como analista y metafísica.

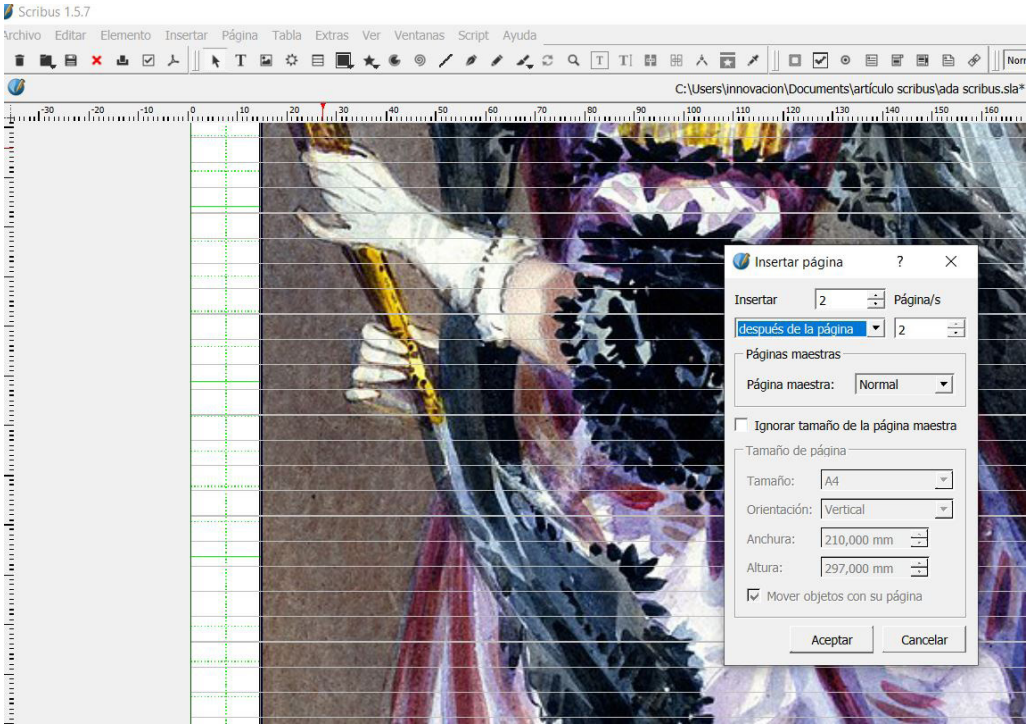
A una edad temprana, su talento matemático la condujo a una relación de amistad prolongada con el matemático inglés Charles Babbage, y concretamente con la obra de Babbage sobre la máquina analítica.Entre 1842 y 1843, tradujo un artículo del ingeniero militar italiano Luigi Menabrea sobre la máquina, que complementó con un amplio conjunto de notas propias, denominado simplemente Notas. Estas notas contienen lo que se considera como el primer programa de ordenador, esto es, un algoritmo codificado para que una máquina lo procese. Las notas de Lovelace son importantes en la historia de la computación. Otros historiadores rechazan esta perspectiva y señalan que las notas personales de Babbage de los años 1836/1837 contienen los primeros programas para el motor.

También desarrolló una visión de la capacidad de las computadoras para ir más allá del mero cálculo o el cálculo de números, mientras que muchos otros, incluido el propio Babbage, se centraron solo en esas capacidades. Su mentalidad de 'ciencia poética' la llevó a hacer preguntas sobre el motor analítico (como se muestra en sus notas) examinando cómo los individuos y la sociedad se relacionan con la tecnología como una herramienta de colaboración.

Vista del artículo en pdf.

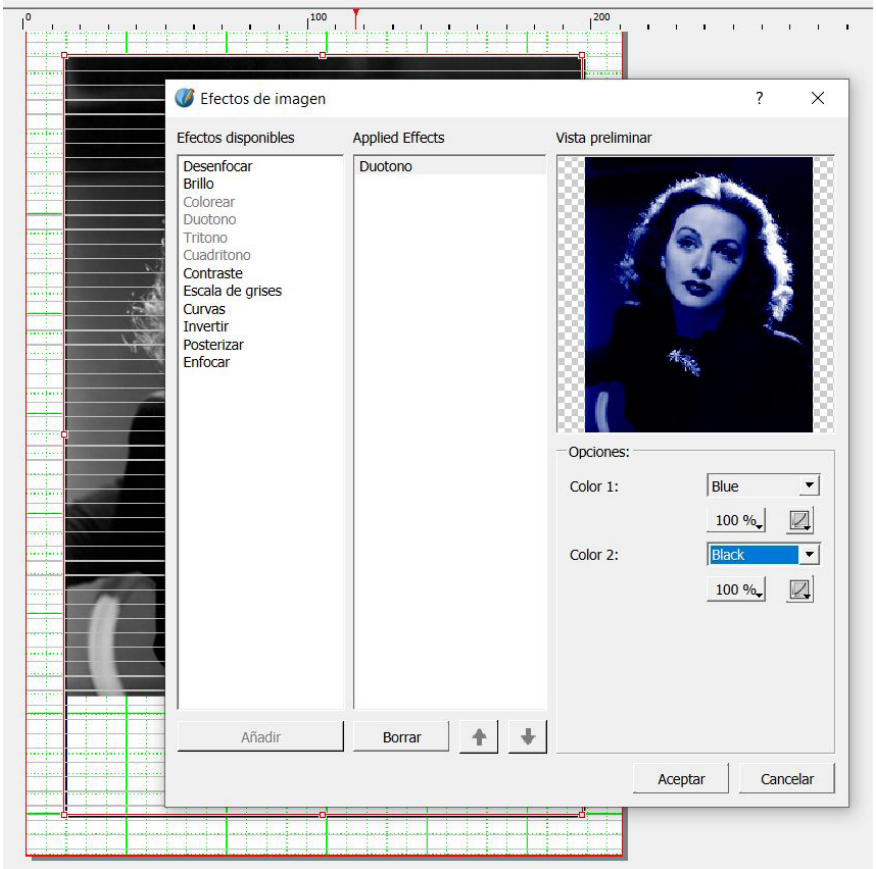
Más cosas que podemos hacer con Scribus:

A. Con Scribus insertar páginas en el documento es muy sencillo. Con lo que se podrán añadir todas las páginas realizadas por nuestro alumnado, creando una publicación común..



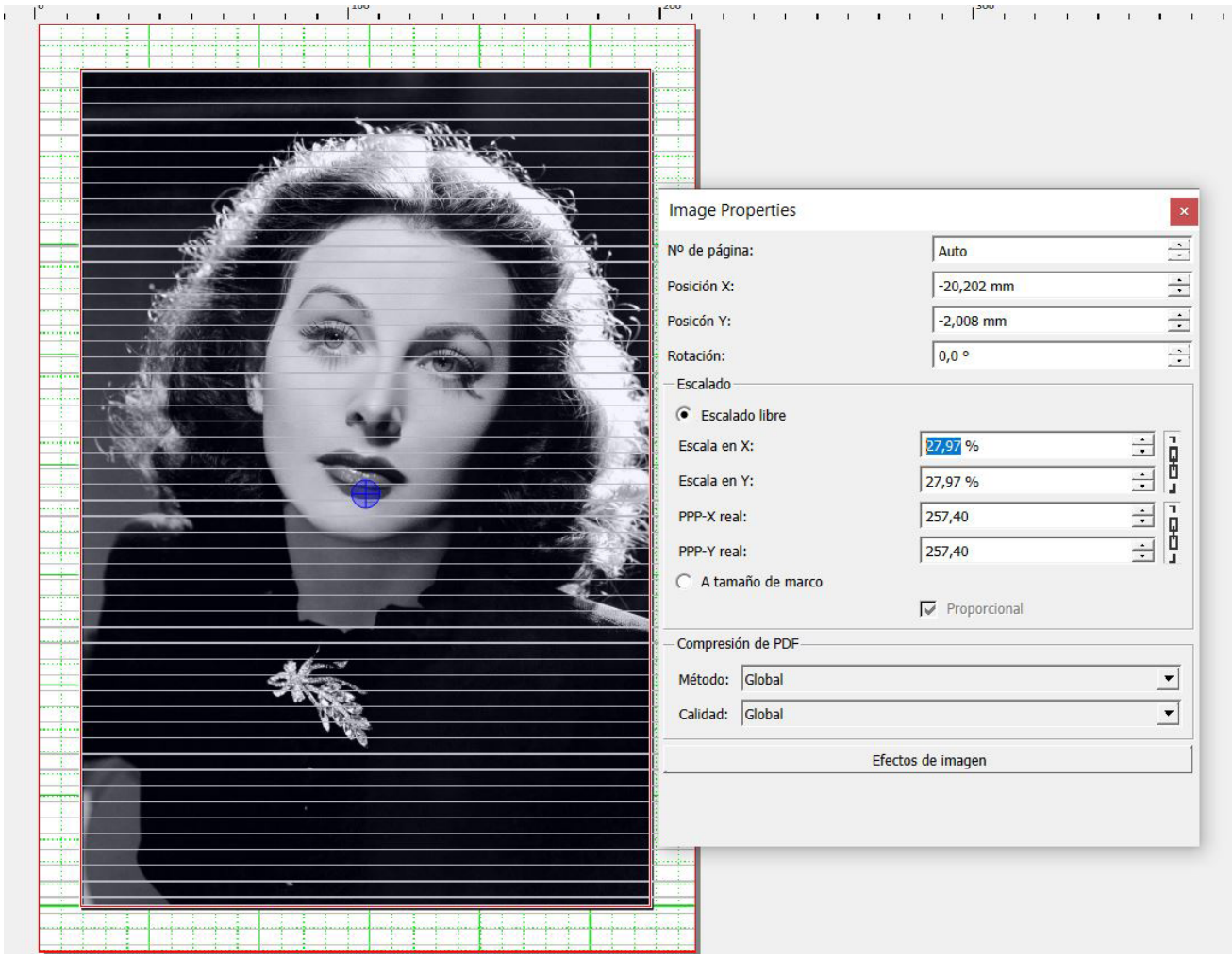
Insertar página

B. Aplicar efectos en las imágenes: A la hora de insertar la imagen además podemos jugar con los efectos disponibles.

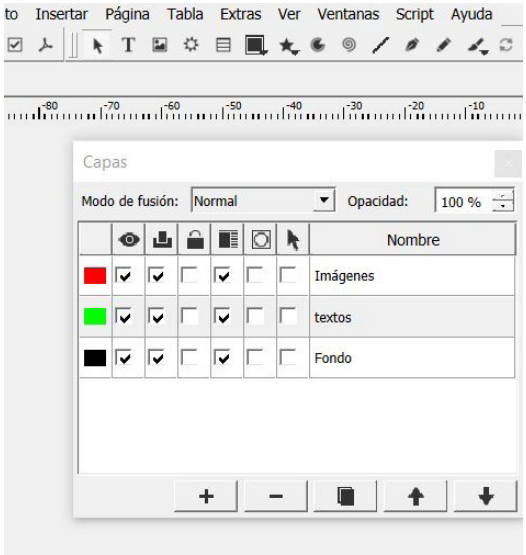


Efecto duotono

C. Realizar ajustes manuales: También si al darle a la opción “ajustar imagen al marco” no nos gusta el resultado podemos hacerlo manualmente.



Escalado de imagen



Capas

D. Usar capas, que nos permite trabajar cómodamente y de forma más profesional, configurando por ejemplo capa fondo, la capa texto y la capa imágenes.

E. Trabajar con las denominadas “páginas maestras” nos van a facilitar mucho la maquetación, si nuestro documento va a constar de múltiples páginas

Metodología y Didáctica Aplicada

Una de las aplicaciones más solicitadas de los programas de maquetación es la realización de la **revista escolar,** para ello lo más práctico es que se envíe la documentación a publicar separado el texto y las imágenes de forma que se facilite la tarea al docente encargado de la maquetación. Es importante resaltar que además al exportar en pdf no solo podemos imprimir en papel sino que podemos colgar nuestro trabajo en la web del centro para su descarga.

También es de gran utilidad para que los docentes maqueten sus apuntes de una forma más profesional y cómoda, una vez se sabe usar la herramienta.

Curricularmente tiene cabida directamente en la materia de 4º ESO de Digitalización para trabajar el **segundo bloque de saberes básicos*, «Digitalización del entorno personal de aprendizaje»***, *permite fortalecer los conocimientos relacionados con la alfabetización digital adquiridos desde los primeros años de la escolarización, aportando más recursos para la búsqueda, selección y archivo de la información, para la creación y programación informática de contenidos digitales y para la colaboración y difusión de sus aprendizajes. Se pretende, además, la adquisición de conocimientos, destrezas y actitudes que permitan la creación y reutilización de contenidos digitales, manteniendo una actitud crítica con la información y una actitud de respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual para un aprendizaje permanente.*

Para el alumnado aparte de iniciarse en la creación de sus fanzines o publicaciones puede ser útil para la elaboración de presentaciones, por su exportación a pdf e incorporación de URLs.

Valoración Personal

Scribus es una gran herramienta, no solo porque sea gratuita y de código abierto, que puedes utilizar sin registrarte y que no almacena tus datos. Sino porque además, es de fácil descarga e instalación y permite gran capacidad y versatilidad para el diseño y maquetación de publicaciones, lo que la convierte en una buena alternativa a programas privativos de maquetación, permitiendo una exportación en pdf de carácter profesional. Es por ello una gran opción para usar en el aula como herramienta de autoedición pudiendo crear y maquetar publicaciones de diversa tipología, como revistas, periódicos, dípticos, trípticos, carteles, infografías, mapas conceptuales o un currículum vitae. Tiene como limitación que no se puede usar en tabletas ni en línea.

Recomendación final

Aunque al principio la herramienta provoque cierta reticencia básicamente por su desconocimiento, ya que es una de las grandes desconocidas del software educativo, basta un acercamiento y unos buenos consejos para introducirnos en su potencial. Como todas las herramientas informáticas, conviene empezar por prácticas sencillas e ir subiendo el nivel. Disponemos en la red de una gran número de tutoriales con los que "nivelar" nuestro aprendizaje, pero poco a poco veremos cómo los resultados nos invitan a seguir aprendiendo y profundizando en la herramienta, que por su carácter interdisciplinar y tipología de creación de contenidos puede convertirse en el mejor de los aliados en la creación digital de nuestro centro.

Información y materiales complementarios

Página web de Scribus

Wiki de Scribus en español

Tutoriales:

- https://www.jesusda.com/docs/ebooks/ebook_manual-de-scribus-1.3.3.pdf
- https://web.archive.org/web/20091216050803/http://www.imh.es/dokumentazio-irekia/manuales/scribus-software-libre-para-publicacion-y-maquetacion/
- https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus
- https://we.riseup.net/assets/115672/Tutorial-Scribus.pdf
- https://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/course/view.php?id=150&lang=es
- https://we.riseup.net/assets/115672/Tutorial-Scribus.pdf

Derechos de uso

- Las imágenes corresponden a capturas de pantalla de la herramienta realizadas por la autora en su ordenador. Las imágenes de Ada Lovelace y Hedy Lamar utilizadas se encuentran bajo licencia open domain.
- El texto ha sido elaborado por la autora expresamente para este artículo.