



CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

SECUENCIA 11: Edición y adaptación de imágenes para uso narrativo

(por ejemplo, GIMP)

Objetivo: Educadores, Trabajadores Juveniles, Formadores

Duración estimada: 60 minutos

Contexto: Contextos de aprendizaje formales, no formales e informales

Materiales: mesas, sillas, con pizarra negra/pizarra virtual, ordenadores, etc., aplicación GIMP

Las actividades pueden realizarse de forma individual, colaborativa o en entornos facilitados, dependiendo del contexto educativo y las necesidades de los participantes.

1. OBJETIVOS

Además de textos que despierten curiosidad e interés, los libros de aventuras necesitan ilustraciones que no solo mejoren y complementen la historia, sino que también proporcionen apoyo y un punto de referencia para lectores con dificultades de aprendizaje. Las imágenes tienen el poder de ilustrar y crear conexiones lógicas.

Por lo tanto, incluir imágenes en el texto es esencial. No todo el mundo se siente seguro de tener talento artístico, pero hoy en día existen muchas aplicaciones y herramientas de IA que pueden ayudarnos.

El objetivo principal de esta secuencia es apoyar a los participantes en la adaptación técnica de elementos visuales creados en secuencias anteriores (especialmente [la Secuencia 10](#)) utilizando herramientas digitales simples (por ejemplo, GIMP), para hacerlos funcionales, accesibles y listos para su integración en un Libro de Aventuras Interactivas.

En esta secuencia, las imágenes no se tratan como elementos decorativos, sino como herramientas para apoyar la comprensión, la toma de decisiones y el compromiso dentro de la historia, en línea con los objetivos educativos del proyecto.



Al final de la secuencia, los participantes podrán hacerlo:

- crear y adaptar imágenes, asegurando la coherencia visual a lo largo de la historia;
- crear imágenes comprensibles y accesibles, incluso para participantes con Dificultades Específicas de Aprendizaje (SLD);
- utilizar elementos visuales para apoyar la comprensión narrativa y resaltar momentos clave, elecciones y consecuencias dentro de la historia;
- comprender el valor y el papel narrativo de las imágenes, más allá de su calidad estética;
- crear imágenes con fondos transparentes útiles para la maquetación de libros
(Nota: este es un aspecto técnico que afecta a programas específicos como GIMP).

2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

Las ilustraciones sirven para complementar el texto, proporcionando apoyo visual que resalta y aclara lo que acaba de leerse. Las ilustraciones enriquecen el texto, permitiendo al lector reconocer personajes, comprender situaciones, seguir el desarrollo de la historia y orientarse en sus decisiones, desempeñando así un papel crucial.

En un Libro de Aventuras Interactivas, los elementos visuales también apoyan la navegación y toma de decisiones por parte del usuario, ayudando a los lectores a comprender situaciones, anticipar las consecuencias y comprometerse más profundamente con la narrativa.

Esta secuencia se centra en editar y adaptar elementos visuales ya creados ([Secuencia 10](#)) para hacerlos utilizables en un entorno narrativo digital e interactivo (por ejemplo, Twine, Genially).

En esta etapa, el objetivo no es crear ilustraciones complejas, sino obtener imágenes que sean:

- reconocible y consistente (el mismo personaje debe ser similar en diferentes escenas);
- funcional para la comprensión de la historia;
- adecuado para diferentes formatos y necesidades educativas;



- claro y legible, reduciendo la carga cognitiva especialmente en estudiantes con TED;
- Alineado con la narración climática, ayudando a visualizar los desafíos, acciones y consecuencias medioambientales.

Se utilizan herramientas digitales como GIMP, Canva o Pixlr como herramientas prácticas para adaptar imágenes, sin desviar el foco de la narración y los objetivos de aprendizaje (para orientación técnica completa, véase [el Tutorial 5](#)).

2.1. Resultados esperados

Al final de la secuencia, cada grupo o participante debe producir:

- un elemento visual principal (por ejemplo, un personaje o un elemento clave de la historia);
- dos o tres variaciones consistentes del mismo carácter (por ejemplo, realizar acciones diferentes o mostrar expresiones y situaciones distintas);
- las imágenes creadas estarán listas para uso digital (por ejemplo, en formato PNG con fondo transparente);
- un conjunto de elementos visuales que apoyan claramente la comprensión narrativa y ayudan a los usuarios a interpretar momentos clave, elecciones y consecuencias dentro de la historia.

Después de crear un personaje, procede a crear los demás y las escenas necesarias para ilustrar toda la historia. Los materiales creados se utilizarán para producir el libro digital de Aventuras.

3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 - Seleccionar y comprobar una escena para ilustrar

Duración: 10 min

Los alumnos identifican las distintas escenas que se van a ilustrar en el texto, seleccionando una de ellas, un personaje, un objeto o un escenario. Inicialmente, pueden empezar con algo muy sencillo.



Con el apoyo del educador, reflexionan sobre:

- claridad y legibilidad visual;
- la coherencia de la imagen con la historia;
- necesidad de ajustes (recorte, simplificación, transparencia de fondo);
- En una etapa posterior, también será importante considerar la coherencia con el tema climático.
- cómo la imagen ayuda al lector a entender la situación, el problema o un punto de decisión.

Una lista de verificación breve puede facilitar esta fase.

Actividad 2 - Adaptación de imágenes para fines narrativos

Duración: 30 min

Los participantes trabajan en la imagen seleccionada para que sea más adecuada para el Libro de Aventuras.

Las actividades pueden incluir:

- conceptualización, creación y proporción;
- simplificación de los detalles para mejorar la legibilidad;
- creación de un fondo transparente;
- la producción de múltiples versiones consistentes de la misma imagen.
- destacando elementos clave que apoyen la comprensión (por ejemplo, riesgos medioambientales, acciones o consecuencias).

Se anima a los participantes a reflexionar sobre cómo los elementos visuales guían la comprensión del lector y apoyan la toma de decisiones dentro de la historia.

El objetivo principal es obtener imágenes utilizables y consistentes, no la perfección técnica.

Para orientación técnica opcional sobre edición básica de imágenes (por ejemplo, GIMP), véase [el Anexo 1](#). Este anexo proporciona apoyo paso a paso para educadores y estudiantes que necesiten asistencia técnica adicional. No es necesario para completar la



secuencia y debe utilizarse únicamente como apoyo complementario a las actividades de aprendizaje.

Actividad 3 - Preparación de imágenes para la integración digital

Duración: 15-20 min

Prepara imágenes para su uso en plataformas digitales:

- exportarlos en los formatos más adecuados (por ejemplo, PNG);
- nombrar los archivos de forma clara y consistente;
- comprobar la compatibilidad con herramientas interactivas (Twine, Genially);
- probando imágenes dentro del entorno interactivo final (por ejemplo, Twine, Genially) para asegurar usabilidad, claridad y legibilidad.

Actividad 4 - Presentación

Duración: 10 min

Cada grupo presenta brevemente una imagen adaptada y explica:

- lo que representa la imagen;
- cómo apoya la comprensión o las decisiones del lector;
- cómo el visual comunica el desafío climático o una decisión/consecuencia específica;
- Qué cambios se hicieron durante la edición.

5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES

Contextos de educación formal (por ejemplo, escolar)

- talleres creativos centrados en la narración visual;
- sesiones de edición digital guiada;
- demostraciones dirigidas por profesores seguidas de práctica individual;
- integración en módulos de TIC o alfabetización digital.

Contextos no formales e informales (trabajo con jóvenes, entornos comunitarios)

- talleres creativos centrados en la narración visual;
- talleres de edición colaborativa;



- apoyo entre iguales y experimentación;
- Reflexión grupal sobre cómo los visuales influyen en la comprensión, el compromiso y la interpretación de la historia.

6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Aunque las imágenes proporcionan un apoyo adicional para la comprensión, con el fin de garantizar la inclusión y accesibilidad, se recomienda:

- usar imágenes simples y de alto contraste;
- reducir los elementos visuales innecesarios;
- mantener un estilo gráfico coherente a lo largo de la historia;
- permitir el uso de imágenes como alternativa al texto;
- ofrecer opciones guiadas (paletas de colores, plantillas predefinidas);
- permitir más tiempo para actividades de adaptación;
- utilizar imágenes para reducir la carga cognitiva haciendo que la información clave sea inmediatamente visible y más fácil de procesar;
- Prioriza la claridad sobre la complejidad visual.

7. TUTORIALES RELACIONADOS

- [Tutorial 5 - Uso de herramientas digitales y multimedia para contar historias](#) - para orientación técnica más detallada sobre herramientas como GIMP, Canva e integración multimedia.

(Nota: esta secuencia se centra en aplicar estas herramientas para apoyar los objetivos de narración y aprendizaje)



ANNEXO 1

GUÍA TÉCNICA OPCIONAL - EDICIÓN BÁSICA DE IMÁGENES CON GIMP

Este anexo ofrece soporte técnico opcional para la edición básica de imágenes usando GIMP. Está diseñado para soportar [la Secuencia 11](#) y debe usarse solo cuando se necesite orientación técnica adicional.

No es necesario para completar la secuencia y no pretende enseñar el uso completo del software, sino solo las acciones básicas necesarias para preparar los elementos visuales para la narración.

CÓMO CREAR Y EDITAR PERSONAJES E IMÁGENES USANDO GIMP

Para proporcionar un ejemplo concreto de cómo usar las herramientas sugeridas, aquí tienes información práctica sobre GIMP.

Hay numerosos programas (Canva, AI) que pueden usarse para crear fácilmente muchas imágenes (paisajes, animales, coches, árboles, etc.) Gratis, pero ilustrar una historia requiere cierta habilidad y atención al detalle.

En el contexto del Libro de Aventuras, el objetivo no es la perfección artística, sino la claridad, la coherencia y la utilidad para el lector.

Por ejemplo, es importante mantener la coherencia en el desarrollo del mismo personaje a lo largo de diferentes situaciones, expresiones y movimientos a lo largo de la historia: Es esencial que siempre se parezcan.



Figura 1: un ejemplo creado con la herramienta Caminos de Gimp. Una chica de pelo corto, vestida con una camisa azul y pantalones negros, realizando varias acciones: la primera figura corre, la segunda lee un libro y la tercera llora (la cara aparece de lado).



Los siguientes pasos muestran formas sencillas de editar o crear elementos visuales que pueden utilizarse en la historia.

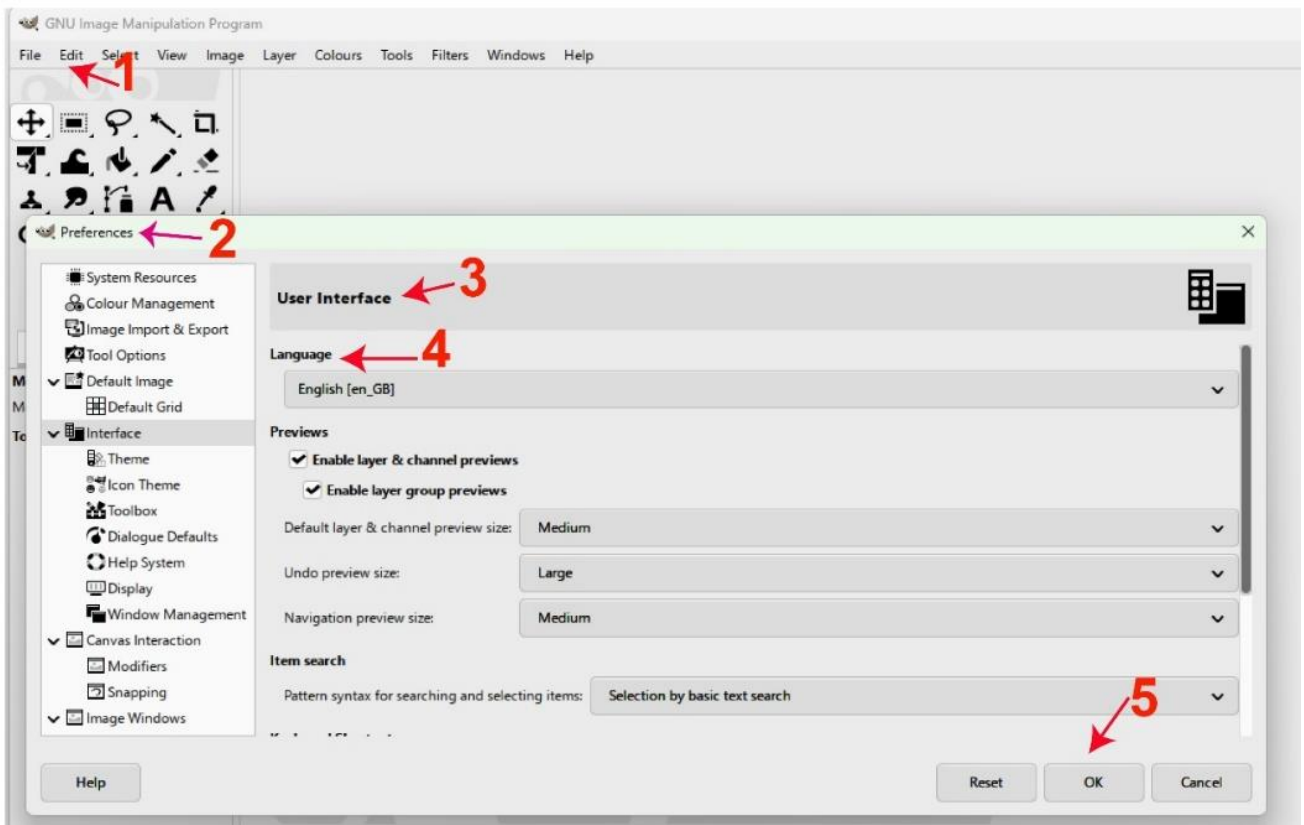
PASO 1: ANTES DE EMPEZAR

Cambio de idioma

Lo primero que hay que hacer es cambiar el lenguaje de la interfaz.

Ve a Editar > Preferencias > Interfaz > IDIOMA deseado desde el menú desplegable > haz clic en el idioma deseado y luego en OK

Es necesario reiniciar GIMP para establecer el nuevo lenguaje.



Crear y guardar una nueva imagen

Para crear una nueva imagen: Ve a Archivo > Nueva > selecciona Tamaño, Color: RGB > haz clic en Aceptar

Si quieres importar imágenes de una carpeta, simplemente arrastra la imagen desde la interfaz a la hoja de cálculo.



Guardar:

Archivo > Guardar (. Formato XCF – mantiene las capas)

Archivo > exportar como (PNG/JPG para uso final)

Para deshacer tu última acción

Ctrl+Z (su Windows) or Cmd+Z (su macOS)

Ctrl+Y (Windows) or Cmd+Y (macOS)

PASO 2: ACCIONES BÁSICAS DE EDICIÓN PARA LA SECUENCIA 11

Las siguientes acciones son las más relevantes para adaptar imágenes para uso narrativo.

Recortar una imagen

Se usa para centrar la atención en los elementos más importantes de la escena.

Ajuste del brillo y el contraste

Mejora la legibilidad y la visibilidad, especialmente por motivos de accesibilidad.

Eliminación de fondo

Ve a Capa > Transparencia > añade Canal Alfa Selecciona la herramienta difusa → haz clic en fondo → Editar > Borrar

Exportar con transparencia

Exporta la imagen como PNG para preservar la transparencia.

OPCIONAL: USO DE LA HERRAMIENTA DE CAMINOS PARA CREAR PERSONAJES DE FORMA SENCILLA

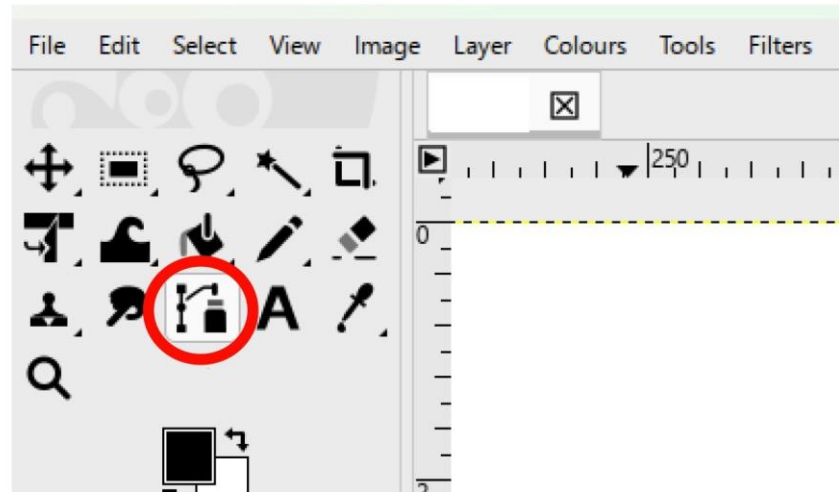
Este paso es opcional y está destinado solo a usuarios que quieran crear caracteres originales simples. No es necesario para completar la secuencia.

Usando la herramienta Caminos en GIMP puedes crear dibujos tipo vector.

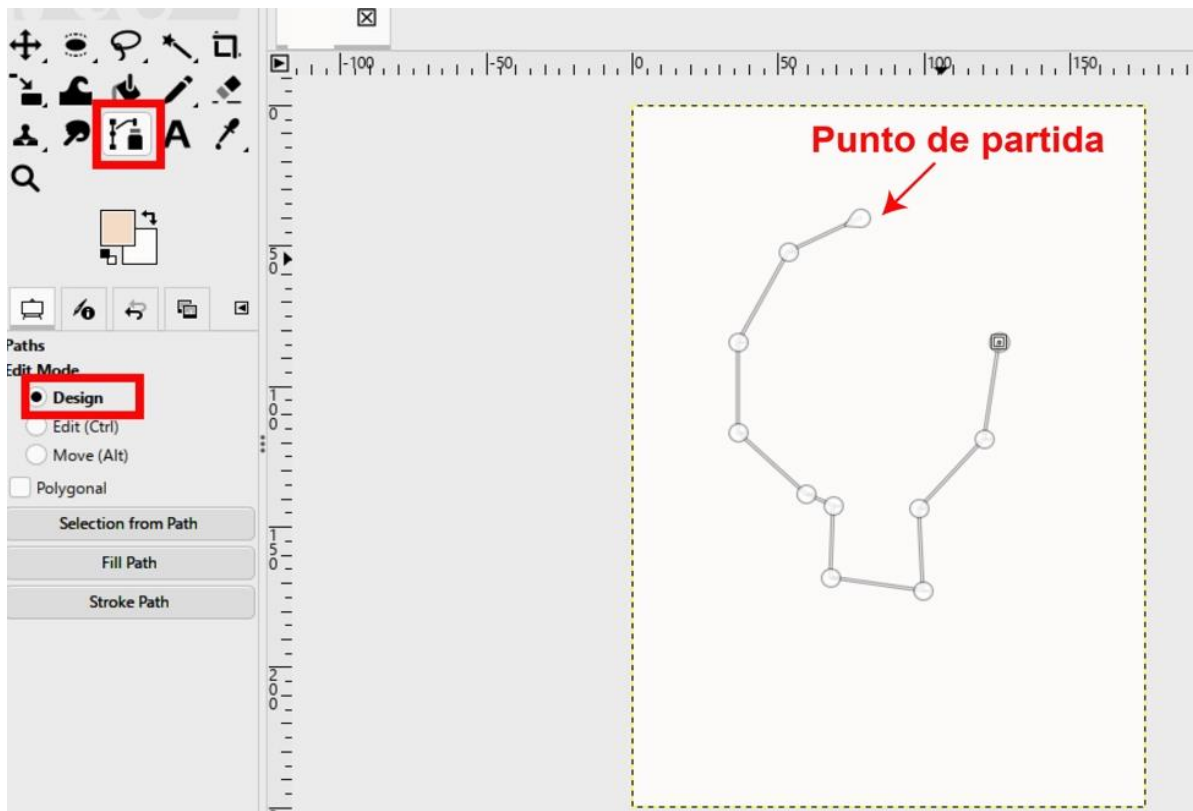
Una vez que hayas creado el camino, puedes convertirlo en una selección y rellenarlo con color.



1. Para empezar, selecciona la herramienta Caminos

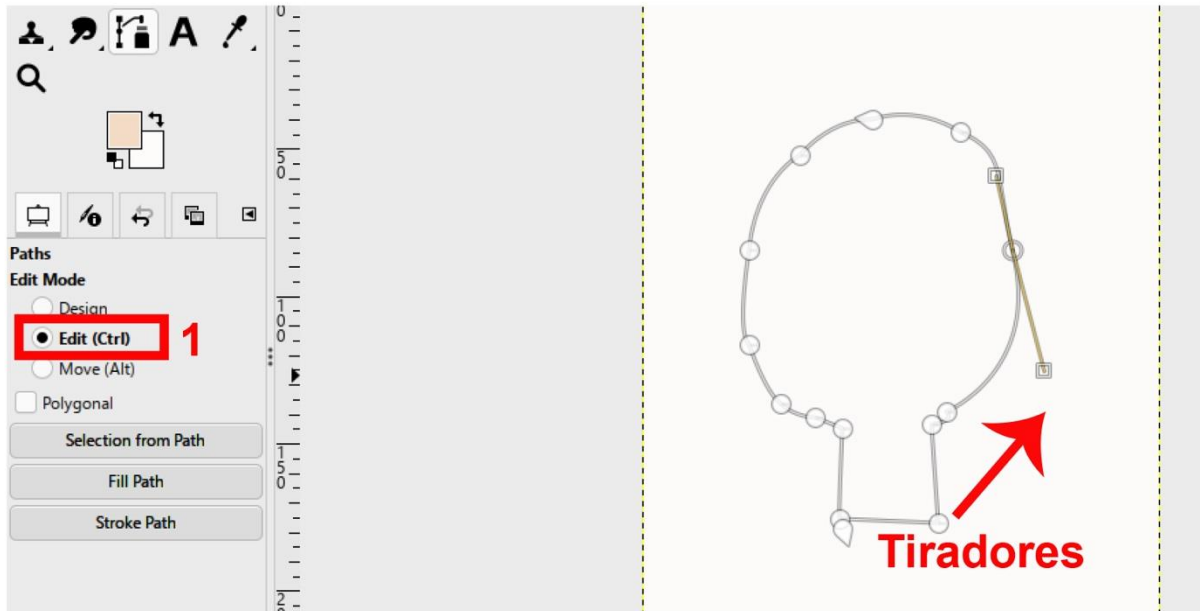


2. Utiliza el modo Diseño para crear nuevos puntos de anclaje y segmentos haciendo clic directamente en el lienzo y dibujando el contorno de la cara

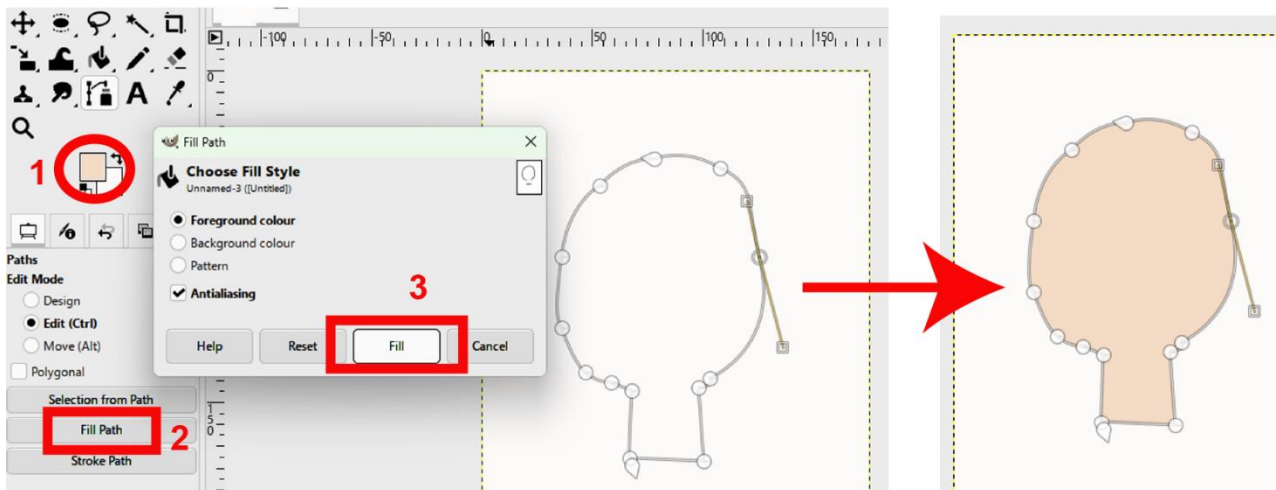




3. Cambia al modo Edición para modificar los caminos existentes moviendo y arrastrando los tiradores para conseguir la curvatura y forma deseadas.

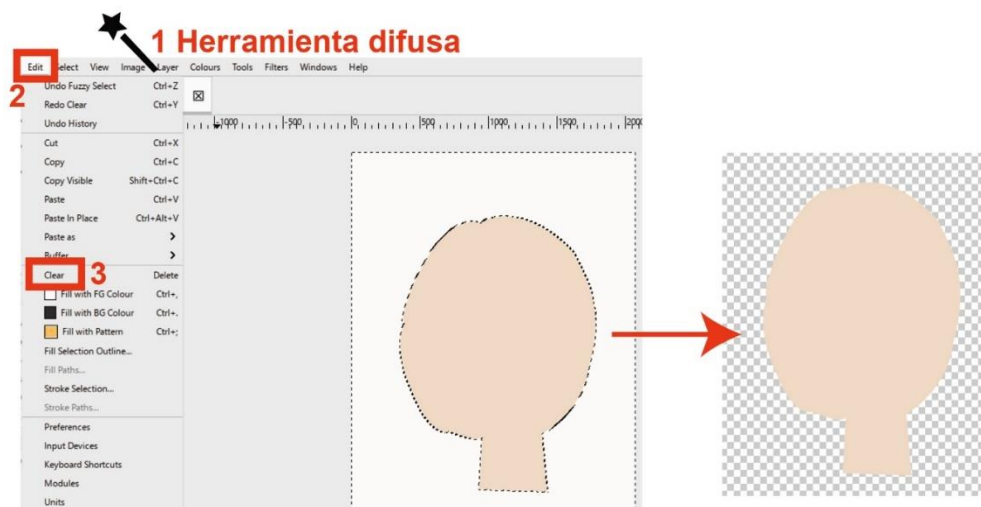


4. Para rellenar el camino con un color
Select a color > click Fill Path > press Fill



5. Para dar a una imagen un fondo transparente

- Ve a Capa > Transparencia > añade Canal Alfa,
- selecciona Herramienta borrosa > haz clic en el fondo para seleccionarlo > Editar > Borrar para eliminarlo,
- Exporta la imagen como PNG para preservar la transparencia.

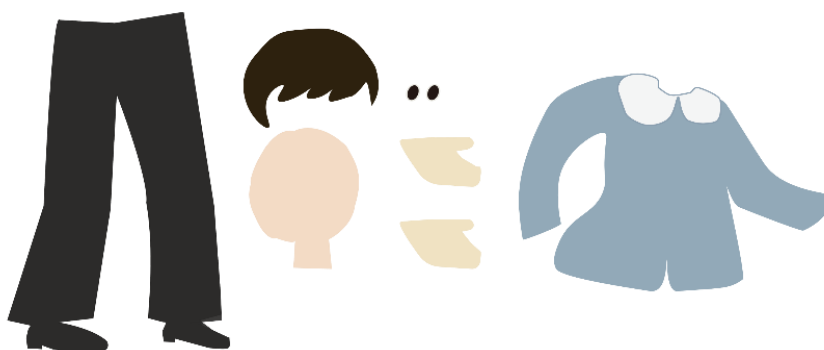


6. Cómo crear un círculo sencillo (por ejemplo, para dibujar la cabeza o los ojos)

- Para crear la cabeza, selecciona la herramienta de selección de elipse (pulsas E). Haz clic y arrastra para iniciar la selección, luego mantén pulsado Shift para restringir la forma a un círculo perfecto. Después, rellena la selección con el color de piel deseado.
- Para crear los ojos, puedes hacer un pequeño círculo vacío usando el comando Seleccionar > Borde. Después de crear la selección circular, define el ancho del borde (variará según el tamaño total del rostro: más grande para un primer plano y más pequeño para una vista más lejana), luego rellena la selección con el color deseado.

PASO 3: AHORA MONTA TODAS LAS PIEZAS QUE HAS CREADO

Siguiendo todas las instrucciones proporcionadas, crea las diferentes partes que componen el cuerpo del personaje.





Ensamblaje de todas las piezas

Crea un nuevo lienzo que sirva de base para componer la figura. Luego importa todas las piezas creadas previamente para ensamblar el cuerpo del personaje.

Desde la carpeta, simplemente arrastra cada imagen al lienzo.



Reorganizar capas para crear un personaje

Cada elemento dibujado (cara, torso, manos, etc.) está en una capa diferente. Para superponer correctamente los distintos elementos, como el pelo sobre la cara, las capas en el panel de Capas para establecer el orden correcto.

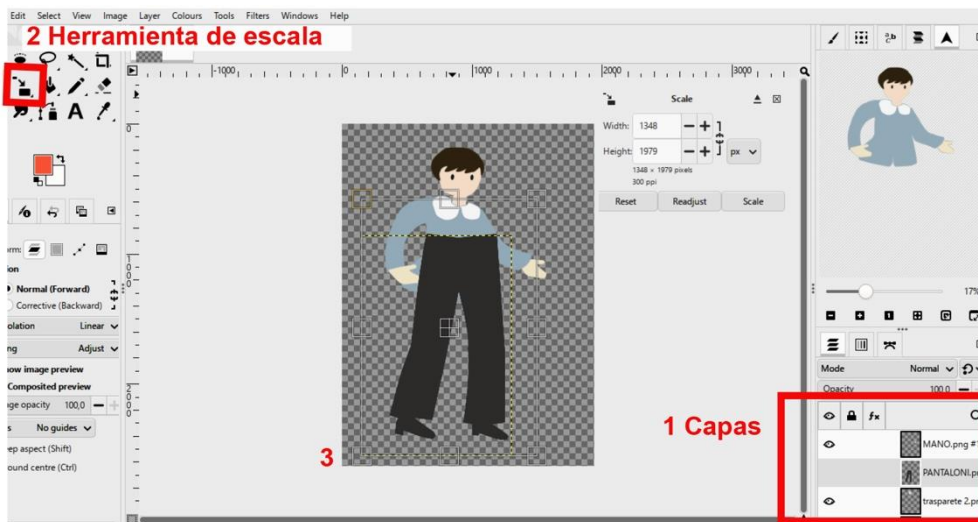




Ajusta el tamaño de cada capa

Para redimensionar una capa:

- Selecciona la capa deseada > ve a Capa → Escala Capa, introduce el nuevo ancho y altura > Escala.
- Para más control, utiliza la herramienta Escalar (Shift + S) para redimensionar la capa de forma interactiva.



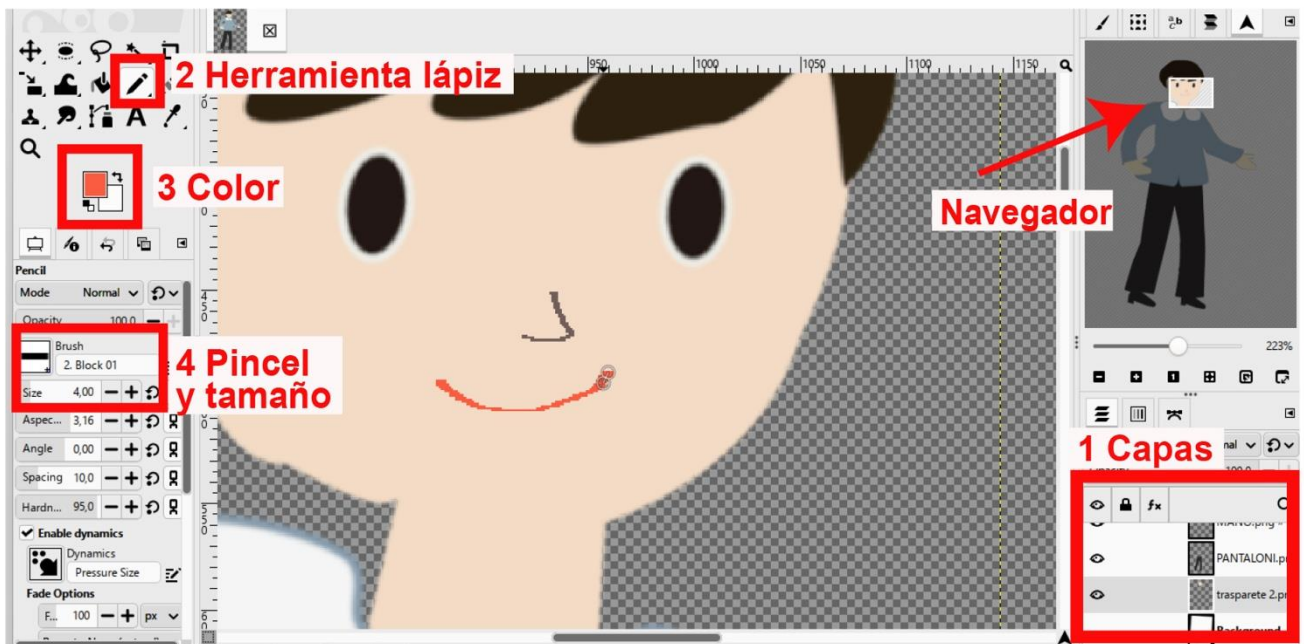
Para rotar una capa

- Para cambiar la orientación de un personaje u objeto, selecciona la capa deseada > elige la herramienta Rotar (Shift + R) > luego arrastra la imagen o ajusta el ángulo para girarla en la dirección deseada.
- Para verificar el resultado, puedes usar el panel de navegación.

PASO 4: AÑADE DETALLES CON LA HERRAMIENTA LÁPIZ

Con la herramienta Lápiz, es posible añadir detalles dibujándolos directamente:

- Selecciona la capa donde quieres añadir detalles (por ejemplo, la cara).
- Elige la herramienta Lápiz, selecciona un color y elige un pincel adecuado.
- Ajusta el tamaño del pincel según el detalle que quieras dibujar (por ejemplo, boca, ojos, etc.).



¡Mantén los detalles simples y claros para facilitar la legibilidad y accesibilidad!



EXPECTATIVA FINAL DE SALIDA

Al final de este proceso, las imágenes deben ser:

- claro y legible
- consistente entre escenas
- simplificado cuando fuera necesario
- exportado en formato web (PNG)

NOTA IMPORTANTE:

Este anexo está destinado únicamente a apoyar la facilitación técnica. Los educadores deben priorizar la narración, la accesibilidad y la claridad por encima de la complejidad técnica. El uso de GIMP es opcional, y se pueden emplear herramientas alternativas (por ejemplo, Canva, Pixlr) según el contexto.