



# **Microunidades de GIMP**

## **Guía Didáctica**

## **Índice**

- 1.- Introducción
- 2.- Contenidos curriculares a desarrollar.
- 3.- Objetivos didácticos
- 4.- Contenidos
- 5.- Metodología
- 6.- Evaluación
- 7.- Versión de GIMP utilizada

## **1.- Introducción**

El presente Objeto Digital Educativo consta de **64 actividades** guiadas orientadas a que el alumnado del área de **Tecnologías de 2º da ESO** conozca el funcionamiento básico del programa de edición de imágenes **GIMP**.

Nace de la idea de disponer de un conjunto de **breves actividades** (microunidades) que faciliten la **introducción del alumnado** en el **manejo de esta aplicación informática**.

Si bien en la red existen numerosos tutoriales, considero que muchos no son apropiados para introducir al **conjunto del alumnado de 2º da ESO** en el uso de este programa puesto que requerirían dedicarles un número de sesiones superior a las disponibles para abordar estos contenidos.

Para establecer el número de actividades se partió de una dedicación estimada total de **8 horas lectivas**:

- Nivel básico: 8 sesiones x 3 actividades/sesión = 24 actividades
- Nivel intermedio: 8 sesiones x 3 actividades/sesión = 24 actividades
- Nivel avanzado: 8 sesiones x 2 actividades/sesión = 16 actividades

Es decir, de media, cada alumno y alumna deberá realizar ocho actividades por sesión.

Por las limitaciones de tempo (8 sesiones), en este ODE no se abordan todas las opciones disponibles de las herramientas, filtros, efectos, etc. Únicamente se ven aquellas que interesan para resolver un problema concreto. Además, para no extender las actividades tampoco se ven todas las alternativas para efectuar una acción (atajos de teclado, estrategias, ...).

No se pretende que después de la realización de las actividades los alumnos y alumnas dominen el programa, pero sí que conozcan y manejen con soltura sus principales opciones y que un número significativo de ellos y ellas se interese por aprender más sobre el programa a través, fundamentalmente, de las numerosas guías de actividades concretas existentes en la red.

## **2.- Contenidos curriculares a desarrollar**

El **Decreto 133/2007**, del 5 de julio, que se regula las enseñanzas de la ESO en Galicia establece que en el área de Tecnologías, dentro del "**Bloque 4. Técnicas de expresión y comunicación**", deberán impartirse contenidos relacionados con el uso de instrumentos y técnicas de dibujo, así como de **aplicaciones de diseño gráfico por ordenador**.

### **3.- Objetivos didácticos**

Los principales objetivos didácticos que se pretenden lograr con este ODE son:

- Manejar las funciones principales del programa de tratamiento digital de imágenes GIMP.
- Adoptar estrategias apropiadas a la hora de realizar la edición de una imagen digital.
- Valorar las posibilidades del software libre para el tratamiento de la imagen digital.

### **4.- Contenidos**

Los contenidos tratados en las diferentes actividades son:

---

<b>Actividad</b>	<b>Herramientas básicas</b>	<b>Capas</b>	<b>Selección</b>	<b>Filtros</b>	<b>Color</b>	<b>Texto</b>	<b>Transf.</b>
1	xx						
2	xx						
3	x						
4	x						
5	x						
6	x				x		
7	x						x
8	x						
9	x				x		

<b>Actividad</b>	<b>Herramientas básicas</b>	<b>Capas</b>	<b>Selección</b>	<b>Filtros</b>	<b>Color</b>	<b>Texto</b>	<b>Transf.</b>
10	x				x		
11	x				x		
12	x				x		
13	x				x		
14	x				x		
15	x				x		
16	x	x			x		
17	x	x					
18							
19			x				
20			x				
21			x				
22							
23				x			
24		x					x
25		x					x
26		x				x	
27		x				x	
28		x				x	
29		x		x		x	
30							
31				x			
32		x	x				x
33							x
34							
35							
36				x			
37				x			
38				x			
39			x		x		
40		x	x		x		
41		x	x		x		
42		x					
43		x		x			

44		x		x		
45		x				x
46				x	x	
47	x	x				x
48	x	x				x
49	x	x				
50		x		x		
51				x		
52	x	x		x		
53	x	x				x
54	x	x				x
55	x	x	x		x	x
56	x	x	x		x	
57		x	x	x		
58		x				x
59	x	x				
60	x	x	x			x
61	x	x	x			
62	x	x	x	x		
63	x	x		x		
64	x	x	x			

## **5.- Metodología**

La metodología a emplear en cada actividad consistirá en que el alumnado realice una práctica guiada en la cuál se trabajen contenidos específicos (escalado, filtros, ...). Esta metodología permite que los alumnos y alumnas sigan sin problema, cada uno a su ritmo, las tareas propuestas. La función del docente será la de verificar los avances de cada uno de los alumnos y alumnas, apoyando a aquéllos que presentan mayores dificultades.

Será conveniente que cada alumna y alumno cree en su equipo una carpeta en la que guardar los archivos de trabajo (tanto las imágenes descargadas como las creadas con GIMP).

## **6.- Evaluación**

En cada una de las actividades guiadas de este ODE se propone que cada alumna y alumno genere un archivo con un determinado nombre y formato de modo que se facilite la comprobación de su realización por parte del profesor o profesora. Para verificar la correcta asimilación por parte del alumnado de los contenidos tratados es aconsejable que el profesor o profesora proponga la realización de actividades de edición similares a las ya vistas con imágenes distintas.

Después de la realización de las actividades cada alumna y cada alumno debería disponer una carpeta con los siguientes archivos:



ACTIVIDADES NIVEL BÁSICO	NOMBRE/S ARCHIVO/S
01	gimp1.xcf gimp1.jpg
02	p02.jpg p02.xcf p02.tiff
	p02.gif p02.bmp pc2.png
03	actividad03.jpg
<b>04</b>	<b>actividad04.xcf</b>
05	actividad05.jpg
<b>06</b>	<b>actividad06.png</b>
07	actividad07.jpg
08	actividad08.jpg
09	actividad09.jpg
10	actividad10.jpg
11	actividad11.jpg
12	actividad12.jpg
13:	actividad13.jpg
14	actividad14.jpg
15	actividad15.jpg
<b>16</b>	<b>actividad09.xcf</b>
17	actividad17.jpg
18	actividad18.jpg
19	actividad19.jpg
20	actividad20.jpg
21	actividad21.jpg
22	actividad22.jpg
23	actividad23.jpg
24	actividad24.jpg

ACTIVIDADES NIVEL INTERMEDIO	NOMBRE/S ARCHIVO/S
25	actividad25.jpg
26	actividad26.jpg
27	actividad27.jpg
<b>28</b>	<b>actividad28.xcf</b>
<b>29</b>	<b>actividad29.xcf</b>
30	actividade0.jpg
<b>31</b>	<b>basico1.xcf bruñido.xcf y otros tres archivos xcf</b>
32	actividad32.jpg
33	actividad33.jpg
34	actividad34.jpg
35	actividad35.jpg
<b>36</b>	<b>actividad36.xcf</b>
37	actividad37.jpg
38	actividad38.jpg
39	actividad39.jpg
40	actividad40.jpg
41	actividad41.jpg
42	actividad42.jpg
43	actividad43.jpg
44	actividad44.jpg
45	actividad45.jpg
46	actividad46.jpg
47	actividad47.jpg
48	actividad48.jpg

ACTIVIDADES NIVEL AVANZADO	NOMBRE/S ARCHIVO/S
49	actividad49.jpg
50	actividad50.jpg
51	actividad51.jpg
52	actividad52.jpg
53	actividad53.jpg
54	actividad54.jpg
<b>55</b>	<b>p55.gif</b>
56	actividad56.jpg
57	actividad57.jpg
<b>58</b>	<b>warhol_1, warhol_2, warhol_3, warhol_4 y actividad58 en formato JPEG</b>
59	actividad59.jpg
60	actividad60.jpg
61	actividad61.jpg
62	actividad62.jpg
63	actividad63.jpg
64	actividad64.jpg

## **7.- Versión de GIMP utilizada**

En las actividades guiadas se usó la versión **2.6.12** de GIMP. En mayo de 2.012 se liberó la versión estable 2.8 que incluye, entre otras novedades, la posibilidad de tener una única ventana global. No obstante, se decidió utilizar la versión estable previa puesto que la nova no está disponible actualmente en los repositorios de los s.o. GNU-Linux instalados en los equipos del programa Abalar. En todo caso, las actividades han sido convenientemente testadas también en la versión 2.8 cuyo interfaz es muy similar al de la versión 2.6.

### ***Nota:***

*Imagen de portada: Wilber (<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wilber-gimp.png?uselang=es>)*