

# Tutorial de XnView

Visor de imágenes



Colección de aplicaciones gratuitas para contextos educativos

Plan Integral de Educación Digital  
Dirección Operativa de Incorporación de Tecnologías (InTec)

Ministerio de Educación



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
22-02-2026

Haciendo  
buenos aires

## Prólogo

Este tutorial se enmarca dentro de los lineamientos del [Plan Integral de Educación Digital \(PIED\)](#) del Ministerio de Educación del

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.

Uno de los objetivos del PIED es “fomentar el conocimiento y la apropiación crítica de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC)

en la comunidad educativa y en la sociedad en general”.

Cada una de las aplicaciones que forman parte de este banco de recursos son herramientas que, utilizándolas de forma creativa, permiten aprender y jugar en entornos digitales. El juego es una poderosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del saber. Todas las aplicaciones son de uso libre y pueden descargarse gratuitamente de Internet e instalarse en cualquier computadora. De esta manera, se promueve la igualdad de oportunidades y posibilidades para que todos puedan acceder a herramientas que desarrolleen la creatividad.

En cada uno de los tutoriales se presentan “consideraciones pedagógicas” que funcionan como disparadores pero que no deben limitar a los usuarios

a explorar y desarrollar sus propios usos educativos.

La aplicación de este tutorial no constituye por sí misma una propuesta pedagógica. Su funcionalidad cobra sentido cuando se integra a una actividad. Cada docente o persona que quiera utilizar estos recursos podrá construir su propio recorrido.

# Índice

¿Qué es? .....	 p.4
Requerimientos técnicos .....	 p.4
Consideraciones pedagógicas.....	 p.5
Actividad propuesta .....	 p.6
Instalar el programa .....	 p.7
Nociones básicas .....	 p.12
El área de trabajo .....	 p.12
La barra de menú.....	 p.13
La barra de herramientas .....	 p.14
Paso a paso.....	 p.16
Usar el programa.....	 p.16
Menú visualización.....	 p.17
Incluir un texto en una imagen .....	 p.19
Insertar una marca de agua .....	 p.20
Guardar una imagen .....	 p.22
Renombrar una imagen.....	 p.23
Enlaces de interés .....	 p.26

## ¿Qué es?

**XnView** es un visor de imágenes gratuito que puede mostrar aproximadamente 400 tipos de archivos gráficos. Entre otras funciones, este programa puede convertir imágenes a varios formatos distintos, tanto en profundidad de color como en resoluciones, además de poder hacer en lotes. Cuenta con una interfaz gráfica que acumula las imágenes en pestañas y puede integrarse con el explorador de Windows.

Es un programa útil para tener todas las imágenes organizadas y realizar búsquedas fáciles y rápidas.

## Requerimientos técnicos

El programa corre en computadoras con sistema operativo Windows 95 en adelante. Hay una versión para Linux y Mac.

### URL para descargar el programa:

<http://www.xnview.com/en/xnview.html>

## Consideraciones pedagógicas

Nivel educativo:  
**Primario (segundo ciclo). Medio.**

Áreas:  
**Todas**

**XnView** se puede utilizar para:

- Ordenar las imágenes para exponer un determinado tema de clase con una presentación rápida.
- Seleccionar y visualizar las imágenes.
- Realizar un collage con animación.
- Realizar búsquedas de imágenes fácilmente.

## Recursos digitales. Actividad Propuesta

### Secuencia didáctica

#### Idea:

Que los chicos visiten e investiguen un sitio de relevancia histórica y a través de XnView, realicen un fotoreportaje.

se le puede pedir al guía que conteste algunas preguntas.

#### Materiales:

Netbooks, XnView, cámaras fotográficas, conexión a Internet.

3) De nuevo en la escuela, tienen que bajar las fotos a las netbooks escolares, seleccionar las mismas y con el programa XnView, ajustar el brillo, color, aplicarles filtros, escribir al pie datos relevantes, etc. En el caso de que el sitio investigado cuente con página web, pueden visitarla para verificar los datos.

#### Desarrollo de la actividad:

1) El primer paso consiste en fijar una salida didáctica. Un museo, una plaza, o cualquier sitio de importancia histórica. El docente tiene que pautar el lugar y los chicos, en pequeños grupos, deben buscar información antes de participar de la visita. De esta manera, irán preparados para realizar un sinnúmero de interrogantes.

4) Además, deben construir un fotoreportaje incluyendo las preguntas realizadas junto a sus respuestas en las fotografías sacadas.

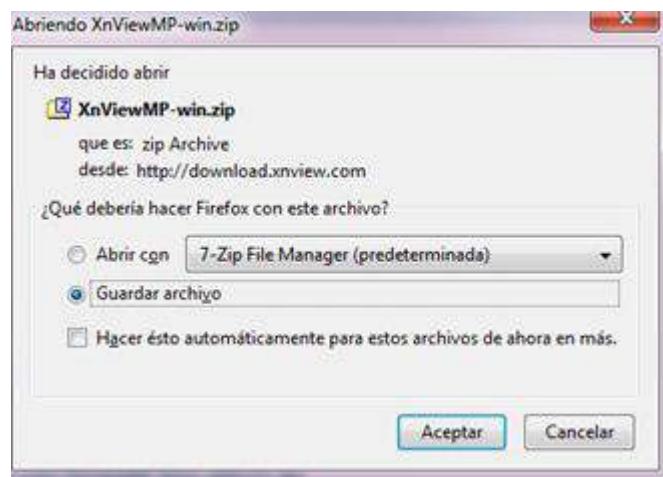
2) Luego, hay que concurrir al sitio de investigación. Los chicos deben sacar fotos y anotar la información que más les llame la atención. Finalizado el recorrido,

Todas las imágenes se irán guardando en una carpeta determinada, para mostrar la experiencia a compañeros de otros grados y a las familias, utilizando XnView para realizar una visualización rápida de las imágenes editadas.

## Paso a paso. Instalar el programa

Para instalar el programa se debe ingresar en

<http://www.xnview.com/en/xnview.html>



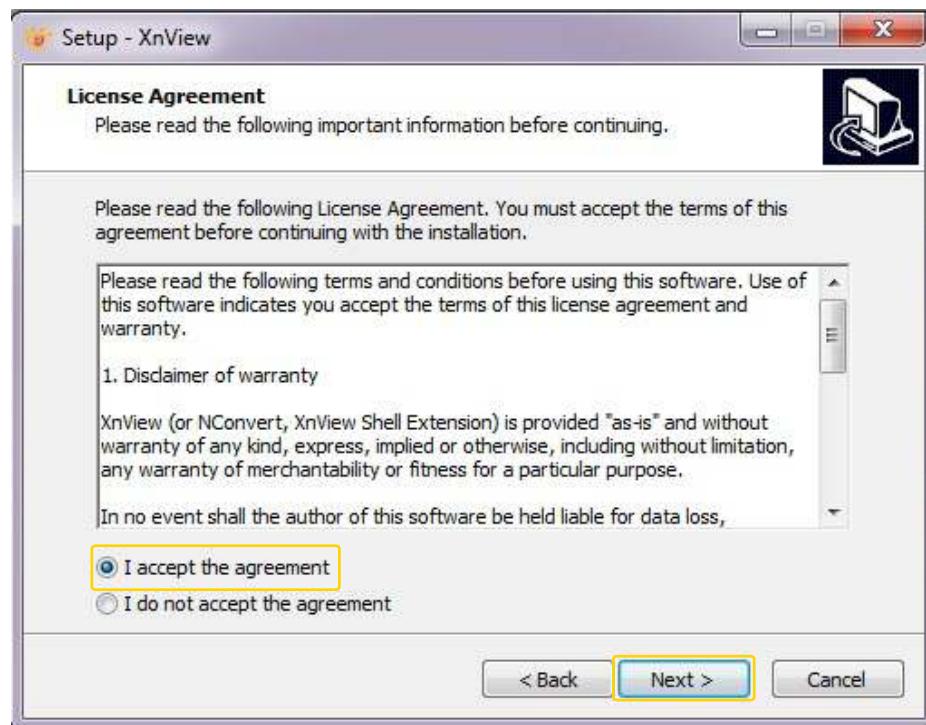
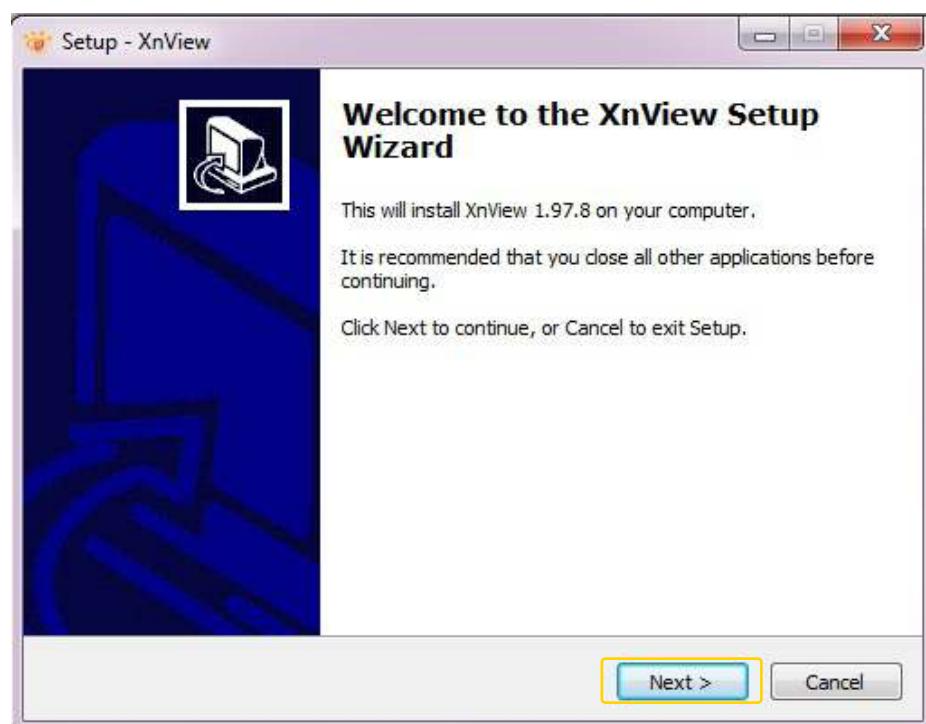
Se abrirá la ventana de descarga.

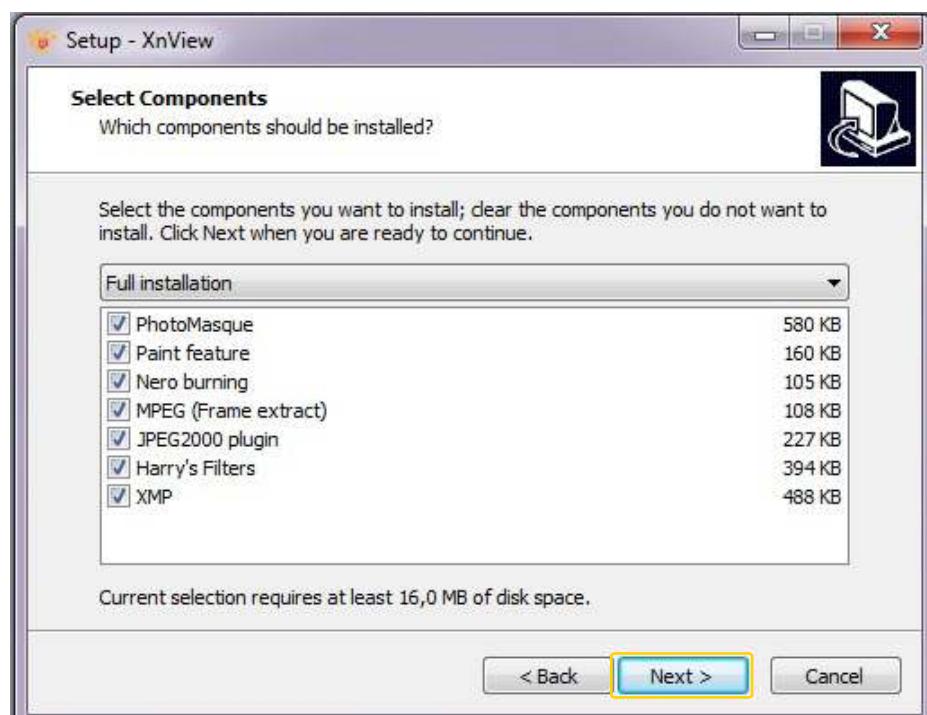
Seleccionar **Guardar archivo. Aceptar.**

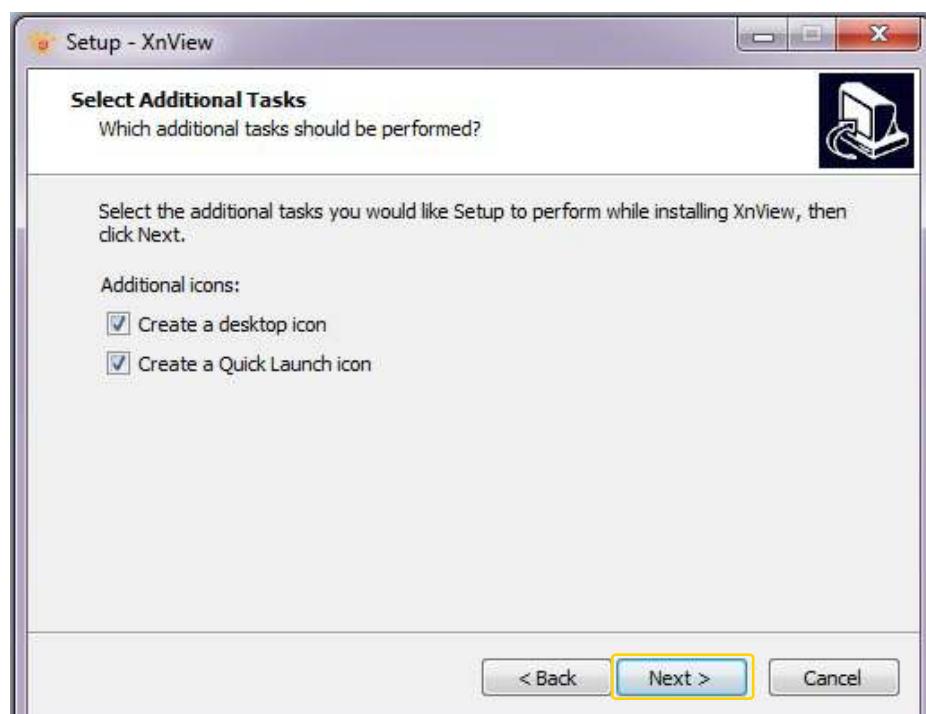
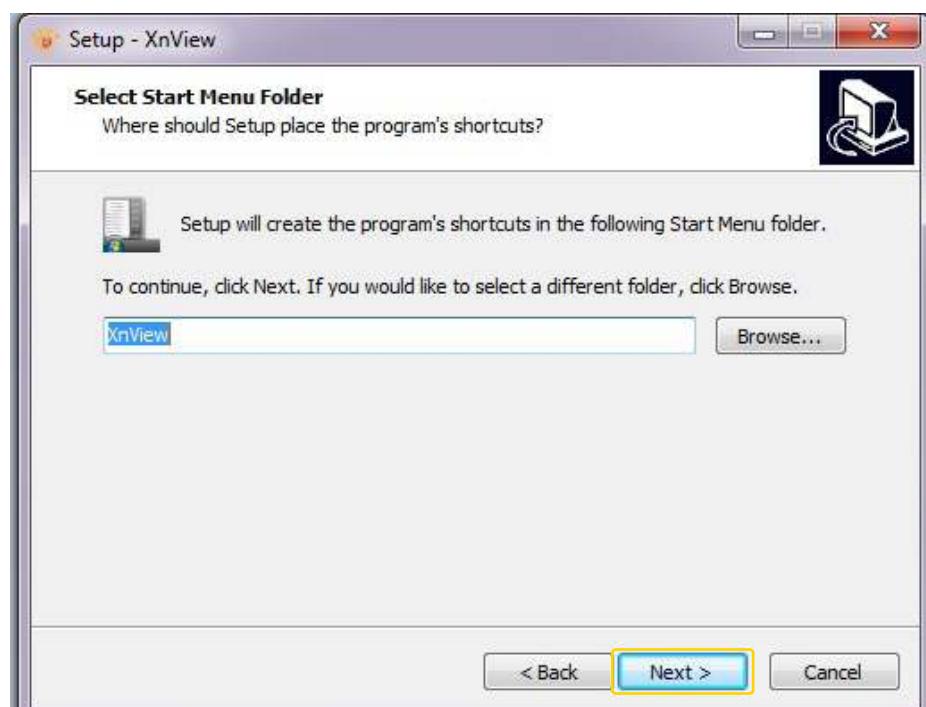
Al finalizar la descarga, ejecutar el archivo **Xnview-win.exe** para comenzar el proceso de instalación.

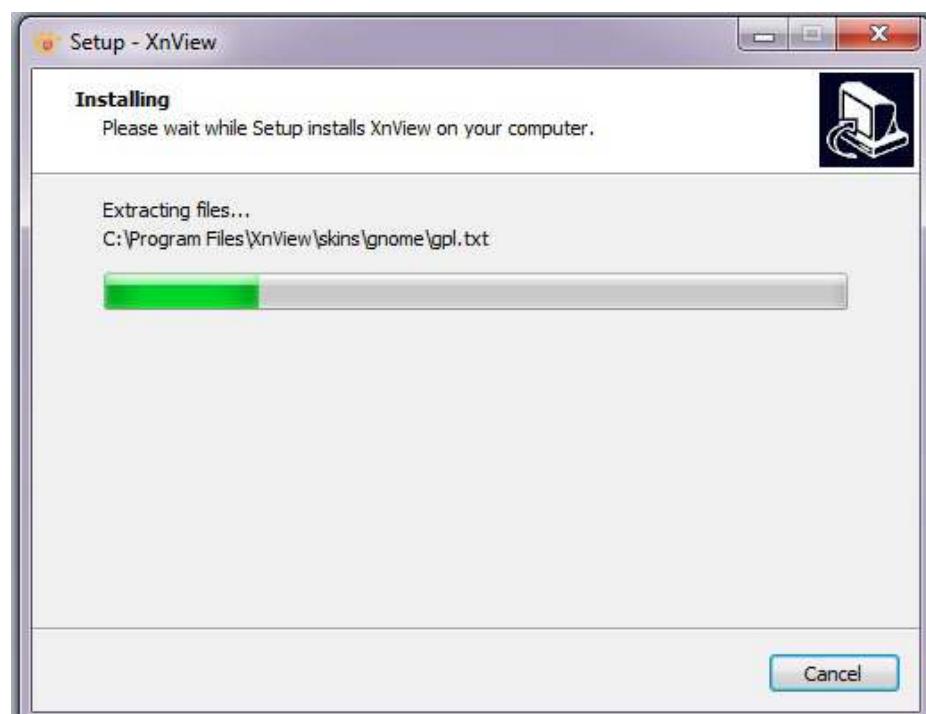
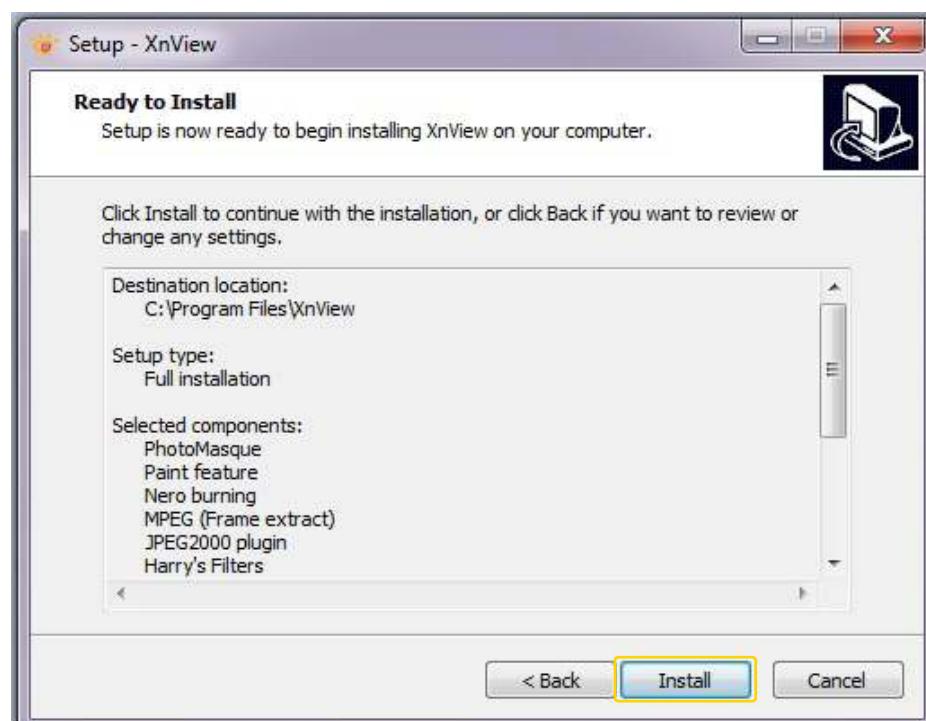
Seguir los pasos del proceso de instalación.

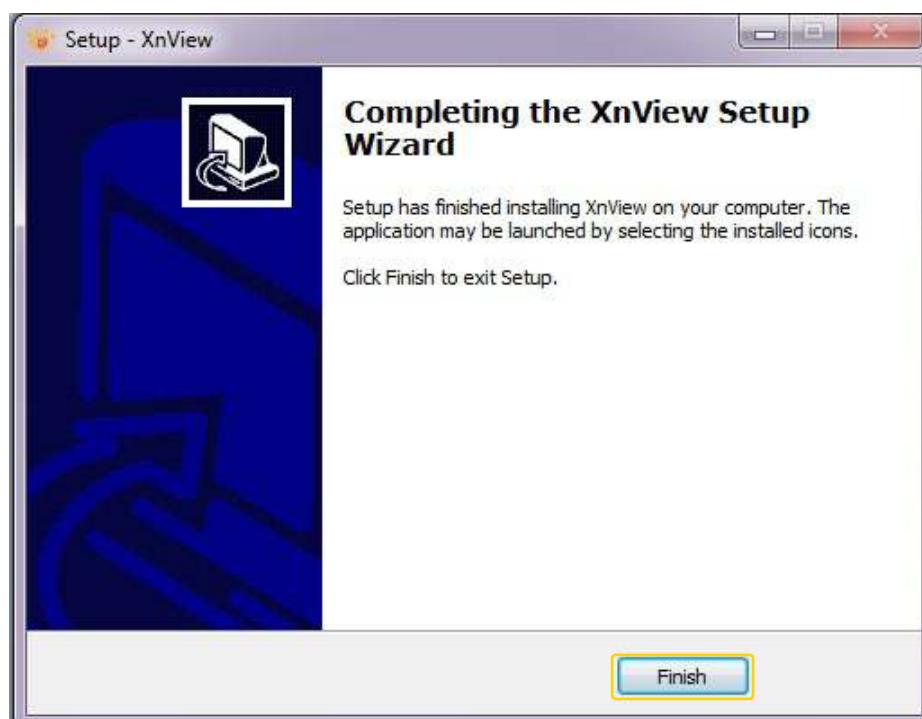
1. Pantalla de bienvenida.
2. Aceptar términos y licencias de uso.
3. Seleccionar la carpeta en donde se instalará el programa.
4. Seleccionar componentes.
5. Acceso directo en el **Menú inicio**.
6. Tareas adicionales: crear un acceso directo en el escritorio y crear un ícono de acceso rápido.
7. Instalar.
8. Fin de la instalación.



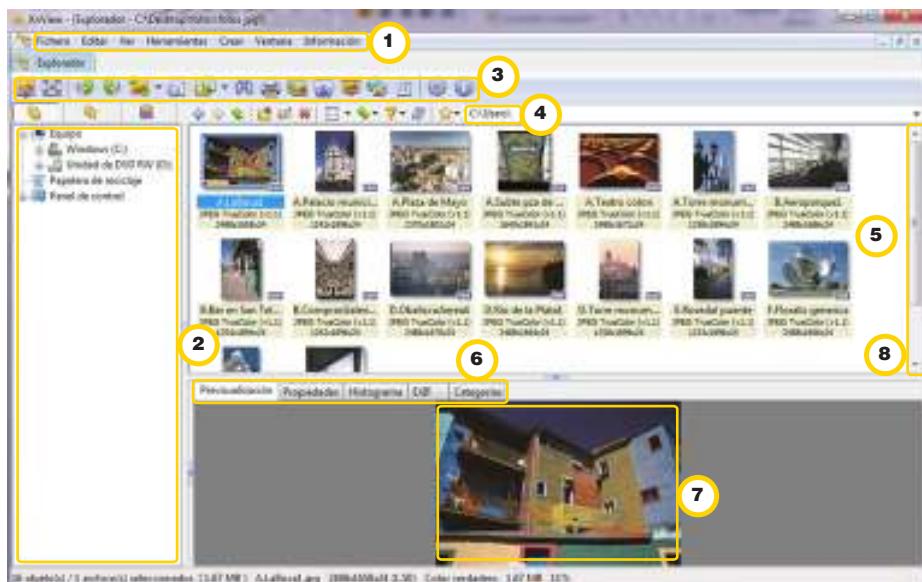








## Nociones Básicas. El área de trabajo



- 1 Barra de menú.
- 2 Exploración de la PC.
- 3 Barra de herramientas.
- 4 Ruta en donde está la carpeta explorada.
- 5 Imágenes de la carpeta seleccionada
- 6 Barra de propiedades de las imágenes.
- 7 Previsualización de la imagen, propiedades y categorías.
- 8 Barra de desplazamiento.

## Nociones Básicas. La barra de menú

Incluye las funciones:

### 1. Fichero

**Abrir:** abre un archivo de nuestro equipo.

**Explorar:** abre el explorador de Windows. Al seleccionar una carpeta se puede ver en la parte derecha las imágenes que contenga.

**Seleccionar origen TWAIN..., Adquirir y Adquirir hacia...** se utilizan para obtener imágenes de un escáner o una cámara digital.

### 2. Editar

### 3. Ver

**Importar desde el portapapeles:** equivale a la función pegar de Windows.

**Barra de herramientas y Barra de estado:** conviene tenerlas activadas porque facilitan el trabajo.

### 4. Herramientas

**Buscar:** permite buscar archivos.

**Capturar:** permite obtener imágenes de una parte de la pantalla.

**Conversión por lotes:** permite realizar operaciones con varios ficheros a la vez, por ejemplo, cambiar el tamaño, recortar o aplicar filtros. Para ellos hay que indicar los ficheros a los que se quieren aplicar las acciones o acción y seleccionar la carpeta en la que se quiere guardar con los cambios aplicados.

**Opciones:** permite configurar el programa.

## 5. Crear

**Presentación:** cuando se añaden imágenes crea un archivo para ver de forma automática. Permite incluir efectos de transición, información y sonido.

**Fichero Multi-página:** si se añaden imágenes, crea un archivo en el que se pueden ver pasando una a una.

## 6. Ventana

Permite elegir como organizar las diferentes imágenes que están abiertas.

## 7. Información

Brinda información sobre las personas que trabajaron en el programa. Incluye un enlace a la web del programa.

### Nociones Básicas. La barra de herramientas

 Abrir imagen para editar

 Pantalla completa

 Rota en sentido antihorario

 Rota en sentido horario

 Gira o espeja la foto y sobre escribe la original

-  Muestra la información de la imagen
-  Busca un archivo
-  Imprime
-  Escanear
-  Convierte formato por grupos de imágenes
-  Crea una presentación rápida
-  Crea miniaturas de las imágenes
-  Edita la configuración del programa
-  Realiza captura de pantalla

En la segunda Barra de herramientas se encuentran botones para el manejo de archivos.

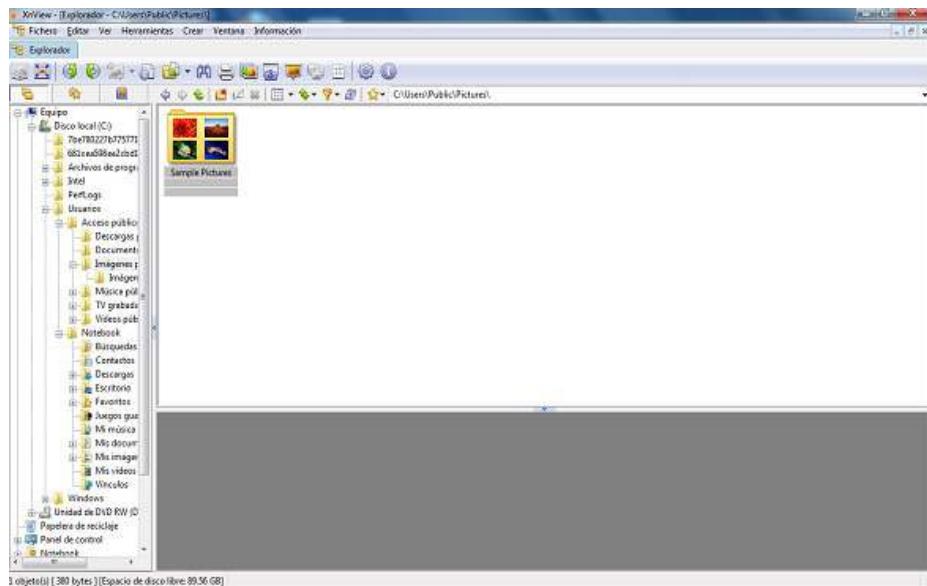
-  Muestran las carpetas anteriormente exploradas
-  Muestra la carpeta raíz de la actual
-  Crea una subcarpeta nueva
-  Re nombra el archivo seleccionado
-  Elimina el archivo seleccionado
-  Cambia la vista de archivos
-  Cambia el orden en que se ven los archivos
-  Muestra solo los archivos del tipo especificado
-  Actualizar
-  Abre la opción de favoritos

## Paso a paso. Usar el programa

Al ejecutar el programa por primera vez, se abrirá una ventana con consejos. Se puede suspender esta opción tildando el recuadro No mostrar consejos al inicio.

En la columna de la izquierda o Exploración de la PC, se pueden explorar las carpetas almacenadas en la computadora.

El signo despliega el listado de subcarpetas, mientras que el signo las ocultan.



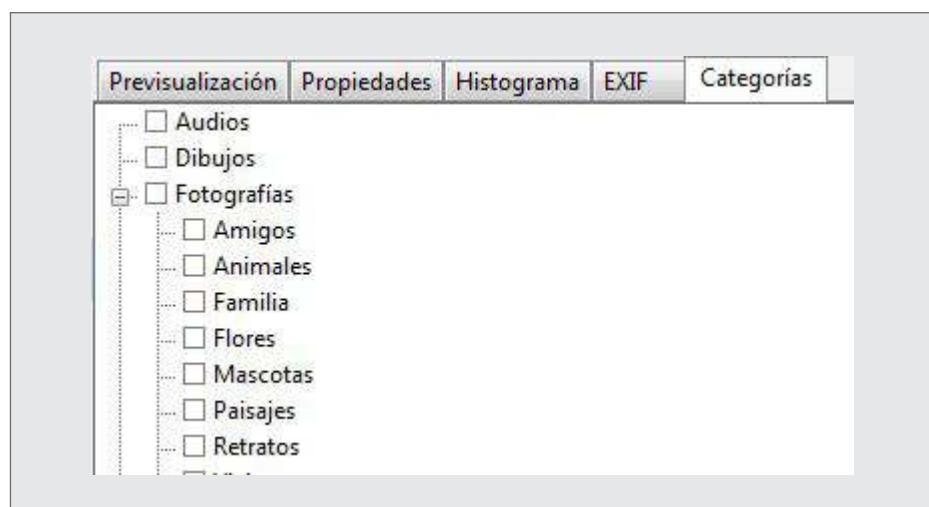
Al seleccionar una carpeta en el marco de la derecha se verán los archivos que contiene y algunas de sus características.



El área de **Previsualización de la imagen** permite tener una vista previa (para imágenes y videos), sus propiedades y categorías.



La pestaña Categorías permiten clasificar a las imágenes para facilitar su acceso y búsqueda.



## Paso a paso. Menú visualización

Al presionar dos veces el botón izquierdo del mouse sobre una imagen, se accede al **Menú visualización**, desde el cual se accede a la imagen en tamaño real.

Desde este menú se puede editar la imagen:

Algunas de las herramientas de edición que incluye la aplicación son:

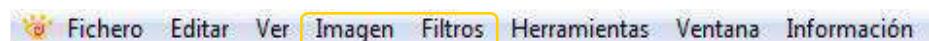


-  Elimina toda la imagen excepto por el área seleccionada
-  Espeja verticalmente
-  Espeja horizontalmente
-  Ajuste brillo, contraste y color
-  Elimina ojos rojos
-  Aumenta la vista de la imagen
-  Disminuye la vista de la imagen
-  Disminuye la vista de la imagen
-  Imagen anterior
-  Imagen siguiente
-  Presentación rápida
-  Información
-  Pantalla completa
-  Opciones de copiado
-  Buscar fichero
-  Imprimir
-  Escanear
-  Conversación
-  Captura
-  Opciones
-  Acerca de...

Cuando se visualiza una imagen con el **Menú visualización** (haciendo dos clics con botón izquierdo en la imagen), cambiamos de pantalla y en la **Barra de menú** se incluirán son nuevas opciones:

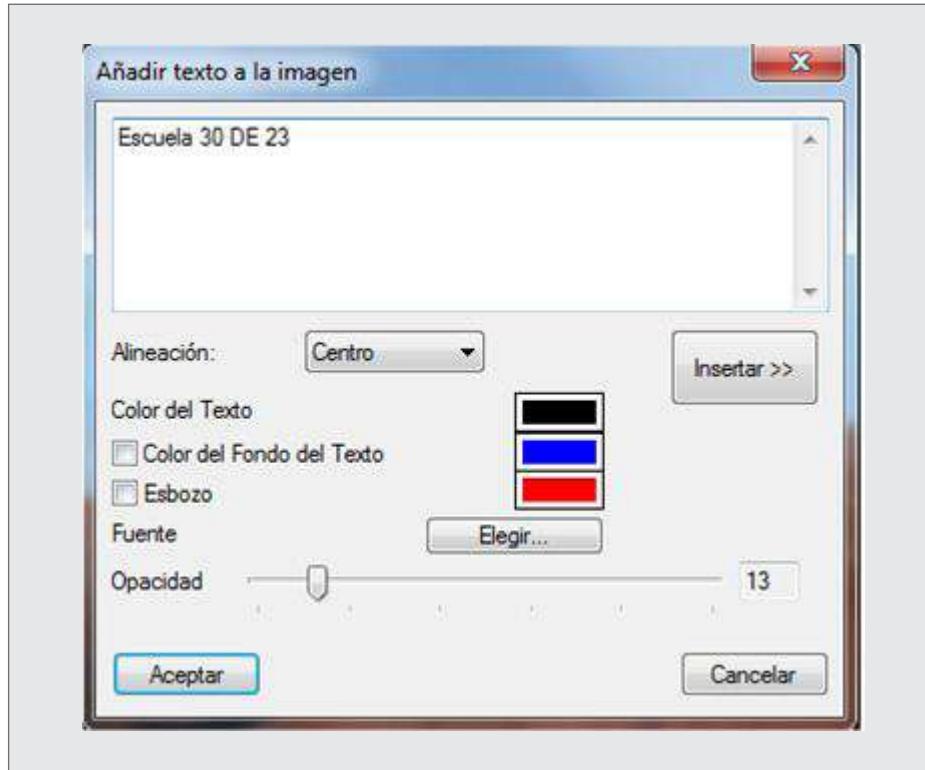
**Imagen:** permite modificar los atributos de la imagen (tamaño, colores, dirección, etc).

**Filtros:** incluye las opciones de modificación de imagen. Permite aplicar efectos predefinidos (desenfocar, realzar bordes, etc.), dibujar formas o texto en la imagen (Paint) o agregar un marco a la imagen (PhotoMasque)



### Paso a paso.

Incluir un texto en una imagen



Para incluir un texto en una imagen, abrir la imagen en el **Menú Visualización** (ver arriba: **Menú Visualización**).

1. Seleccionar **Imagen - Añadir Texto...**
2. Se abrirá la ventana **Añadir texto a la imagen**
3. Escribir el texto. Seleccionar la alineación, color del texto y opacidad
4. La opción **Insertar** permite agregar textos automáticos, como nombre, hora, tamaño de la imagen, entre otros.
5. Al finalizar, seleccionar **Aceptar**.
6. Posicionar el cursor en el sector en donde que quiere incluir el texto y apretar el botón izquierdo del mouse.

#### Paso a paso.

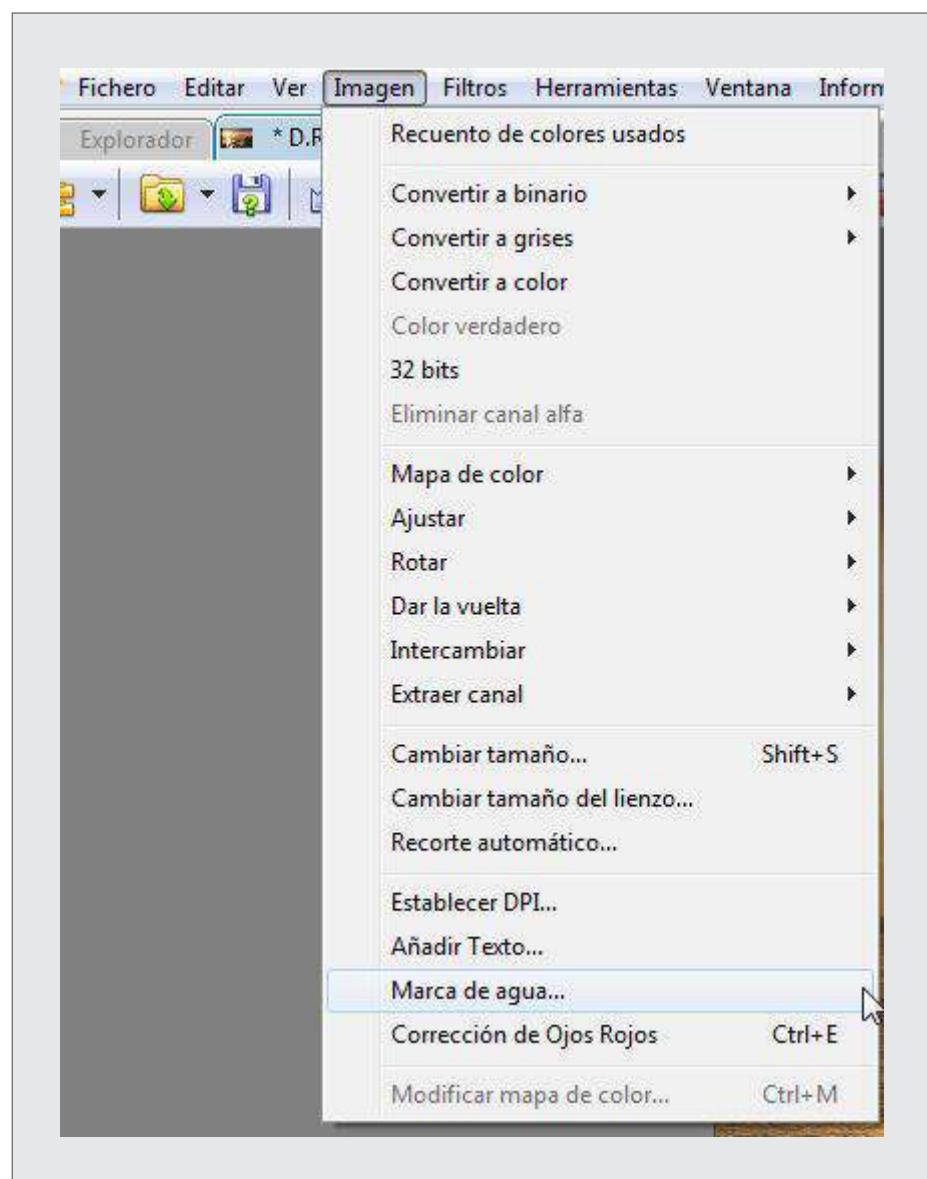
#### Insertar una marca de agua

Cuando se visualiza una imagen con el **Menú visualización** (haciendo clic con botón izquierdo en la imagen), cambiamos de pantalla ir en la **Barra de menú – Imagen**.

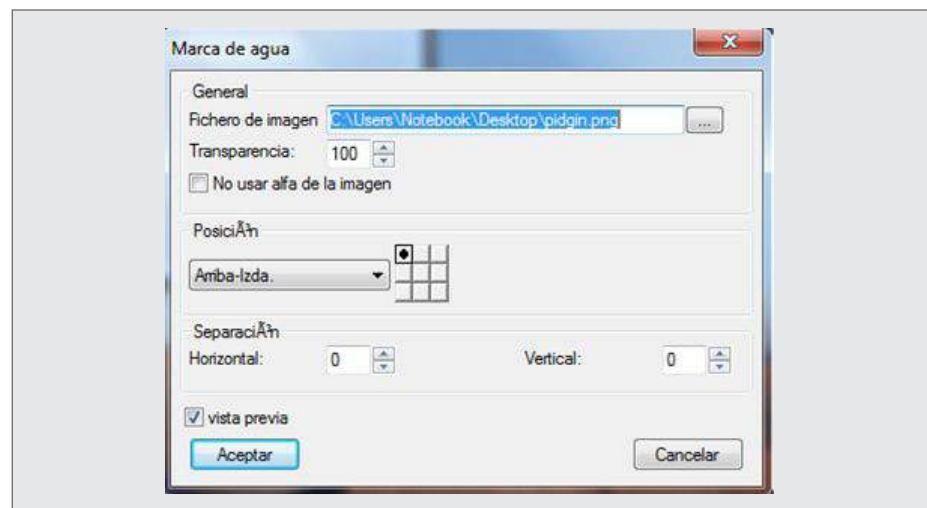
Las marcas de agua son texto o imágenes que aparecen detrás de la imagen y la protegen para que no sea reproducida o copiada. Permite personalizar o grabar en el fondo de una hoja el logo o ícono representativo deseado.

Para insertar una marca de agua:

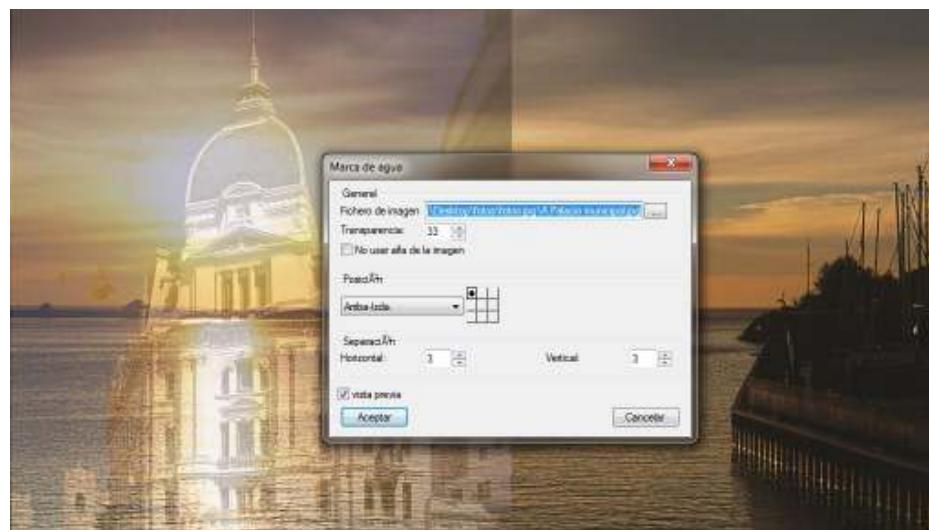
1. Seleccionar **Imagen – Marca de agua...**



2. Se abrirá la ventana **Marca de agua**.



3. En **General**, elegir una imagen previamente guardada en la computadora.
4. Ajustar la transparencia para que no interfiera con la imagen original.

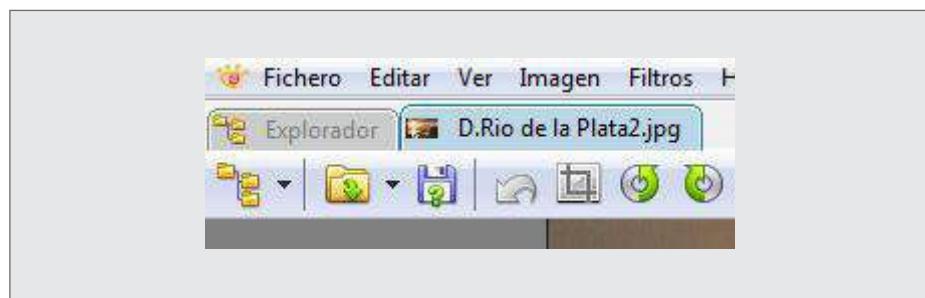


5. Las posiciones donde se pueden agregar las imágenes son fijas y determinadas por los 9 botones o el menú desplegable. Sin embargo, aceptan cierta variación utilizando los valores de separación (-100 a 100).
6. Seleccionar **Aceptar** para incluir la marca de agua.

## Paso a paso. Guardar una imagen

Una vez que se terminó de trabajar con la imagen, hay que guardarla para no perder el trabajo realizado.

Sobre la barra de botones, se muestran las pestanas con los archivos abiertos.



Para cerrar un archivo presionar la tecla **Esc**. Si se realizaron cambios en la imagen, se abrirá la ventana **Salvar fichero cambiado** que preguntará si se desea, guardar los cambios. Aceptar o rechazar, según corresponda.

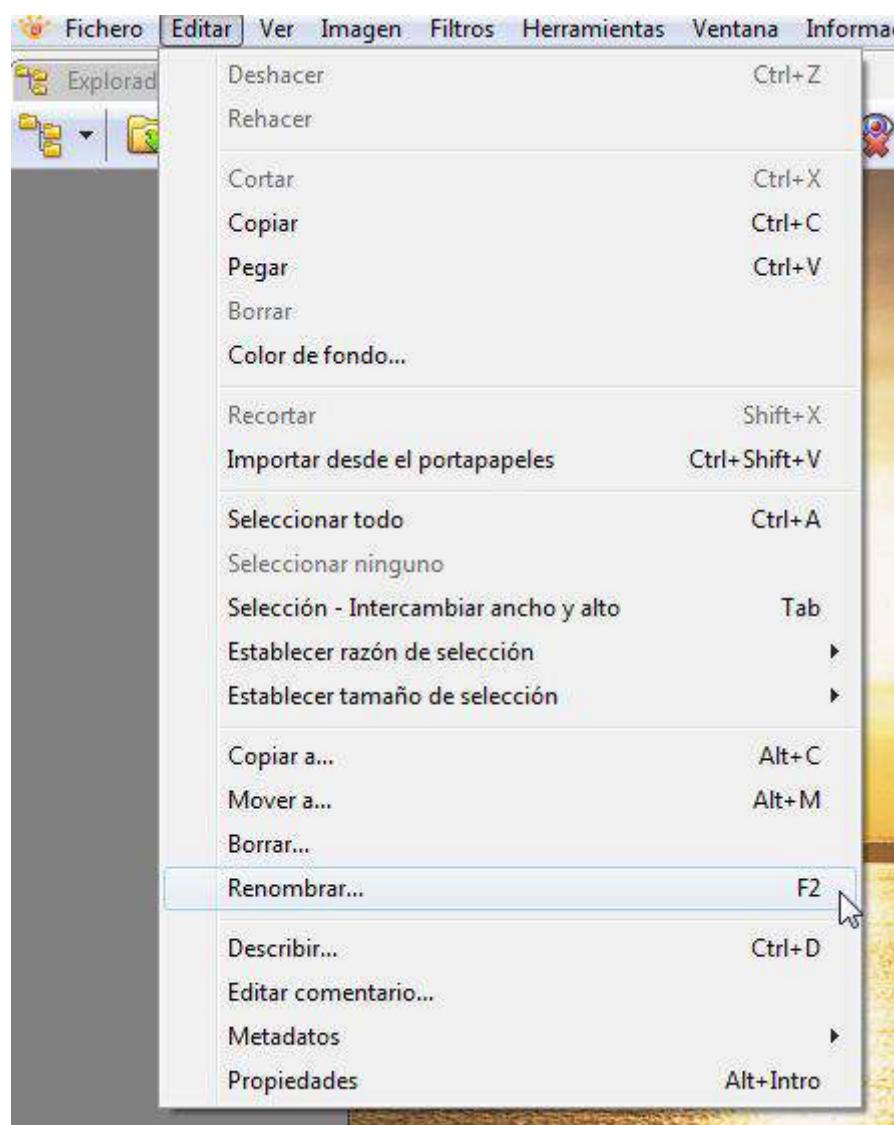
El programa volverá al explorador.



## Paso a paso. Renombrar una imagen

En caso de querer cambiar el nombre de una imagen.

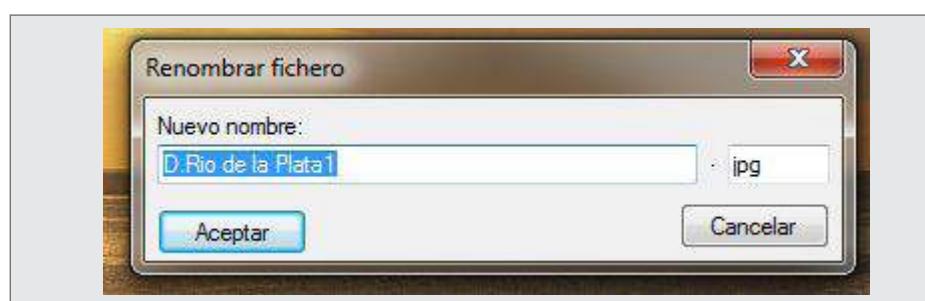
Seleccionar: **Editar - Renombrar**



Se abrirá la ventana **Renombrar fichero**.

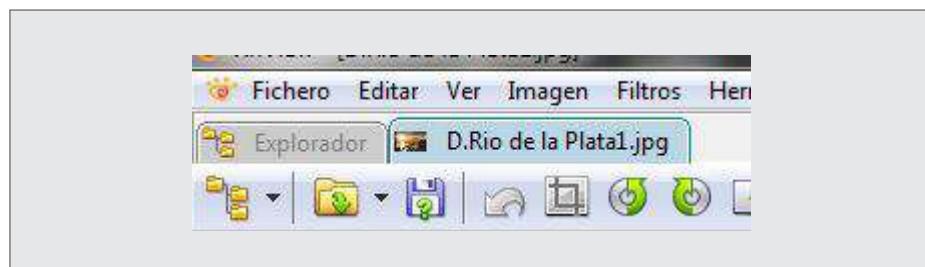
Completar el campo **Nuevo nombre**.

**Aceptar.**

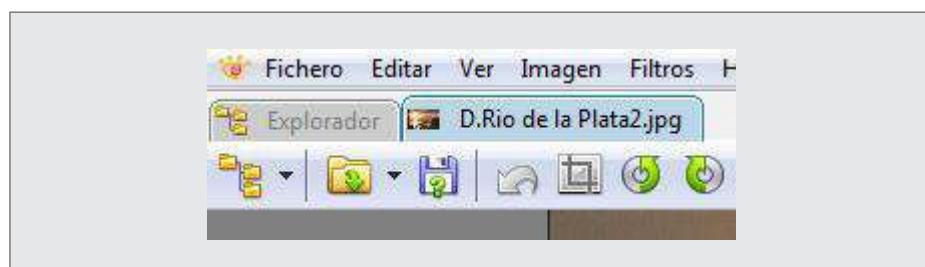


Aceptar la modificación y se hará efectiva:

Antes:



Después:



## Enlaces de interés

<http://www.xnview.com/>



[www.educacion.buenosaires.gob.ar](http://www.educacion.buenosaires.gob.ar)

Contacto:

**asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar**



Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Ministerio de Educación



**Buenos Aires Ciudad**