



Plan Integral de Educación Digital

Gerencia Operativa de Incorporación de Tecnologías (Intec)

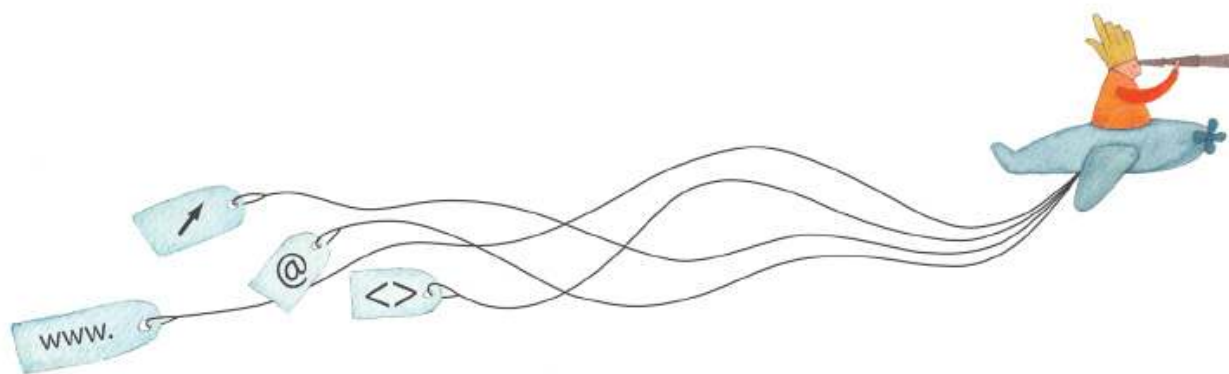
---

COLECCIÓN DE APLICACIONES GRATUITAS PARA CONTEXTOS EDUCATIVOS

---

# Tutorial OpenShot

- Es un programa diseñado para crear y editar vídeos.



**Buenos  
Aires  
Ciudad**

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
01-02-2026

**EN TODO ESTÁS VOS**

## 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 desarrollen 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

<b>¿Qué es?</b> .....	 p.4
<b>Requerimientos técnicos</b> .....	 p.4
<b>Consideraciones pedagógicas</b> .....	 p.4
<b>Actividad propuesta</b> .....	 p.5
 <b>Nociones básicas</b>	
• Instalar el programa .....	 p.6
• Abrir el programa .....	 p.11
• Interfaz del programa .....	 p.12
 <b>Paso a paso</b>	
• Crear un proyecto.....	 p.13
• Abrir un proyecto.....	 p.14
• Importar archivos (audio, video e imágenes).....	 p.15
• Crear una secuencia de imágenes.....	 p.17
• Importar secuencias de imágenes. ....	 p.18
• Agregar secuencia a la línea de tiempo.....	 p.19
• Gestionar archivos de un proyecto.....	 p.20
• Eliminar un archivo o carpeta. ....	 p.22
• Agregar elementos a la línea de tiempo.....	 p.23
• Mover un Clip.....	 p.23
• Recortar un Clip. ....	 p.24
• Cortar un Clip. ....	 p.24
• Separar audio de video. ....	 p.25
• Duplicar un Clip. ....	 p.26
• Propiedades de un Clip. ....	 p.27
• Editor de Título.....	 p.30
• Guardar el proyecto.....	 p.36
• Aplicar transiciones. ....	 p.37
• Exportar como video.....	 p.37
 <b>Enlaces de interés</b> .....	 p.41

## ¿Qué es?

**OpenShot** es un programa diseñado para crear y editar vídeos en GNU/Linux. Se pueden combinar múltiples videoclips, sonido e imágenes en un solo proyecto y luego exportar el vídeo resultante a varios de los formatos de vídeo más comunes.

**OpenShot** es un editor no lineal de vídeo, lo que significa que se puede acceder a cualquier fotograma de vídeo en cualquier momento, y por lo que las secuencias de vídeo se pueden superponer, mezclar, y ordenar de manera muy creativa. Ninguna edición (corte, empalme, etc....) de las secuencias de vídeo (videoclips) es destructiva, lo que significa que nunca se modifican las secuencias de vídeo originales.

## Requerimientos técnicos

- Se utiliza bajo el Sistema Operativo GNU/Linux.
- Soporta los siguientes formatos: 3G2, 3GP, AC3, ADTS, AIFF, AMR, ASF, ASS, AU, AIV, DV, DVD, FFM, FLAC, FLV, GIF, H264, M4V, MJPEG, MOV, MP2, MP3, MP4, OGG, RM, SWF, SVCD, VCD, VOB, WAV.
- Sitio web de OpenShot: <http://www.openshot.org/>

## Consideraciones pedagógicas

**Nivel:** Primario. Medio.

**Áreas sugeridas:** Todas.

- El programa permite cortar videos de manera tal que el docente pueda seleccionar las partes que necesite para trabajar con sus alumnos.
- También es posible ordenar fragmentos en un video ya que permite cortar.
- Extraer imágenes de un video para usar con los alumnos fotomontajes.



## Actividad propuesta

### Idea

Que los alumnos realicen un video sobre la separación de los residuos en la escuela.

### Materiales

*Netbooks* escolares. OpenShot. Webcam Companion. Conexión a internet.

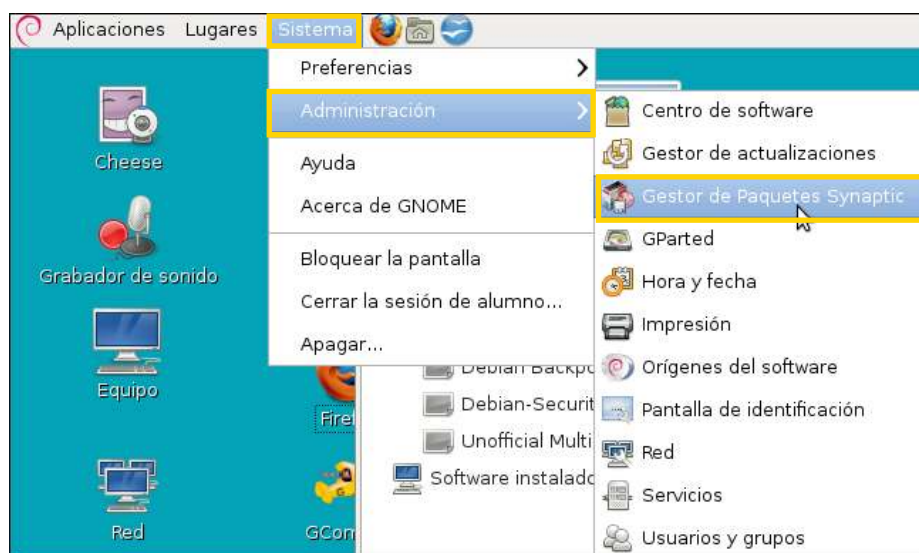
### Desarrollo de la actividad

- Los alumnos buscarán información acerca de la diferencia entre basura y residuos, los materiales y su tiempo de degradación, tipos de residuos: orgánicos e inorgánicos.
- Socializarán la información obtenida en clase, organizándola en un mapa conceptual.
- Planificarán con la docente actividades para la reutilización de los materiales.
- El docente organizará a los alumnos en grupos de trabajo con diferentes temas específicos seleccionados del mapa conceptual.
- Cada grupo generará un pequeño video utilizando filmaciones realizadas con la *netbook*, partes de videos que puedan ser descargados de internet, imágenes y textos.
- Los videos finales podrán ser compartidos en el blog escolar y redes sociales.

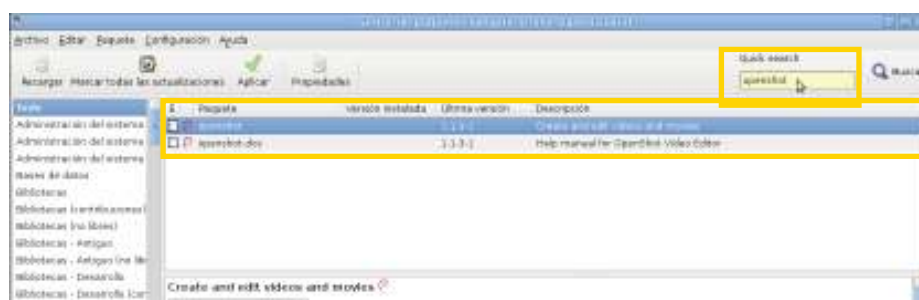
## Nociones básicas Instalar el programa

**Nota:** Es necesario que el equipo cuente con la actualización de los Repositorios para poder completar la instalación.

Abrir el **Gestor de Paquetes Synaptic** desde el menú **Sistema – Administración**.

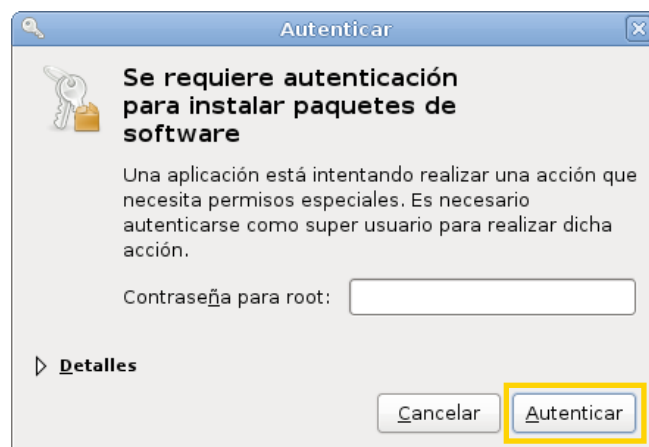


En el cuadro de búsqueda escribir el nombre del programa. En este caso, **Openshot**.

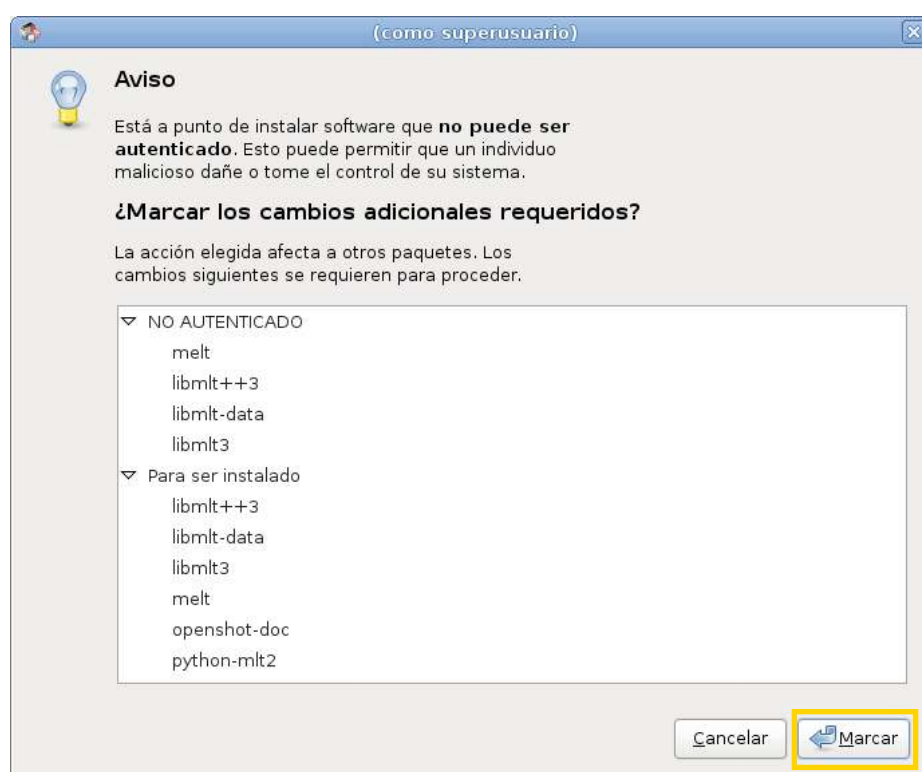


Una vez encontrado pulsar con el botón derecho del *mouse* y elegir **Marcar para Instalar**.

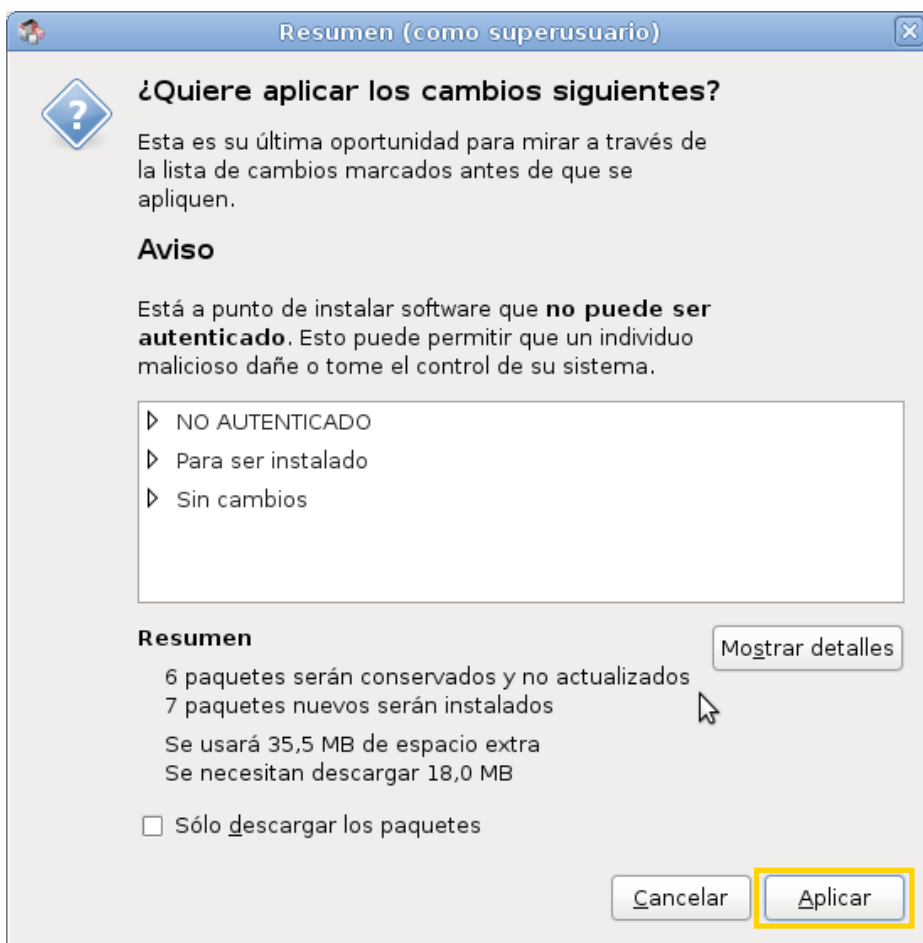
Requiere autenticación con la contraseña para **Root** (recordar que es docente para las *notebooks* y alumno para las *netbooks*) para realizar la instalación.



También requiere instalar paquetes adicionales. Elegir **Marcar**.



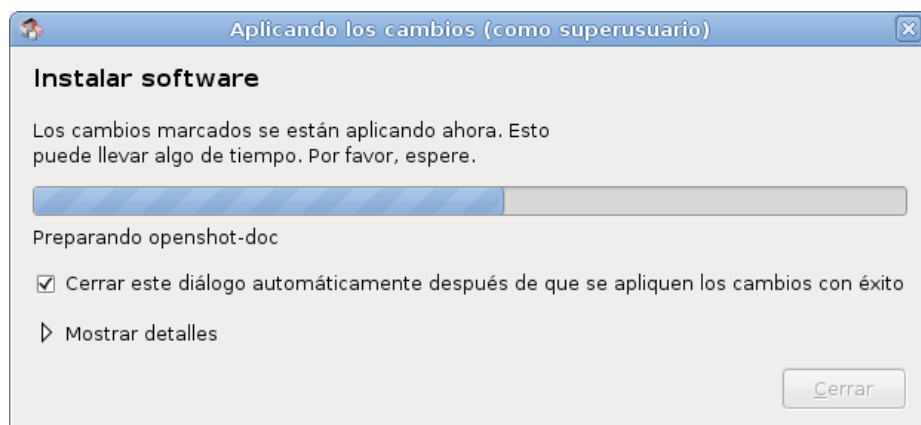
Presionar el botón **Aplicar**, para realizar los cambios.



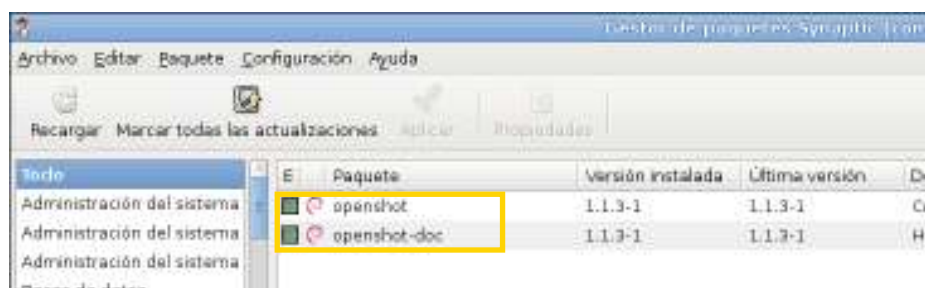
En primer lugar se descargan los paquetes y luego se instala el programa.



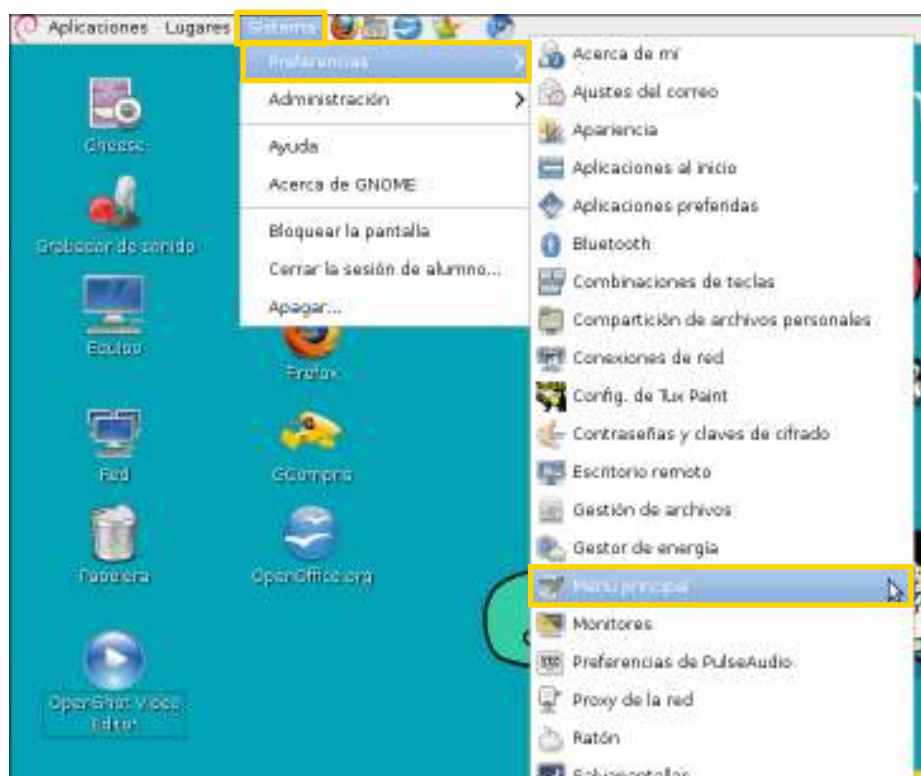




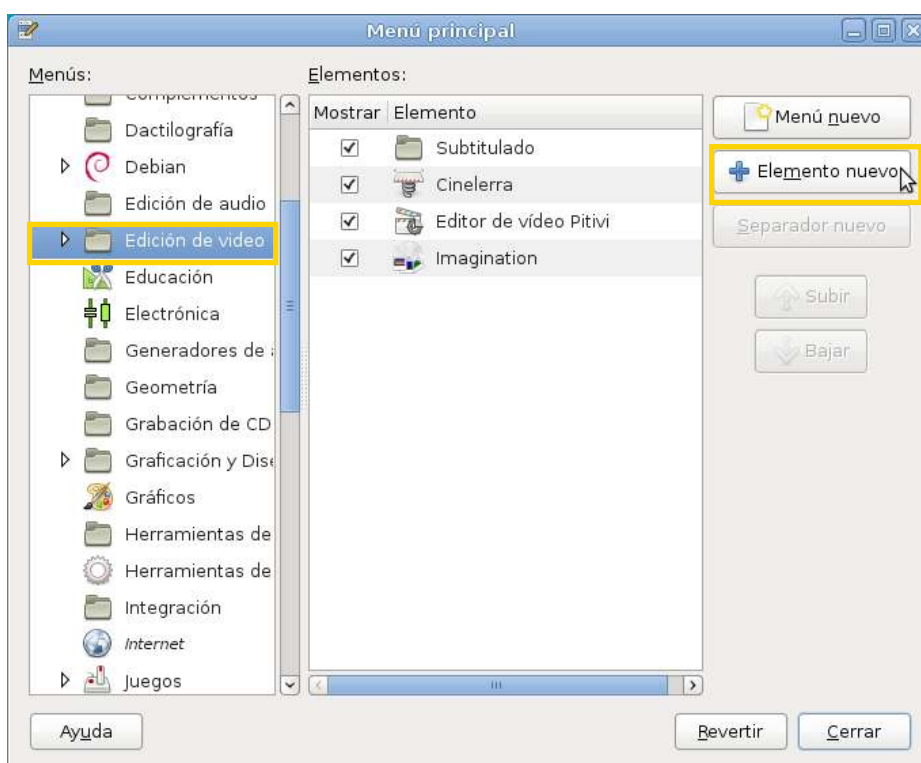
Una vez finalizado puede observarse que el programa se muestra con una marca verde, lo que indica que se instaló con éxito.



Será necesario a continuación crear el acceso directo al programa. Elegir del menú **Sistema** la opción **Preferencias**. Seleccionar **Menú Principal**.



En la lista **Menús** seleccionar la carpeta de **Edición de vídeo**.  
Presionar el botón **Elemento nuevo**.

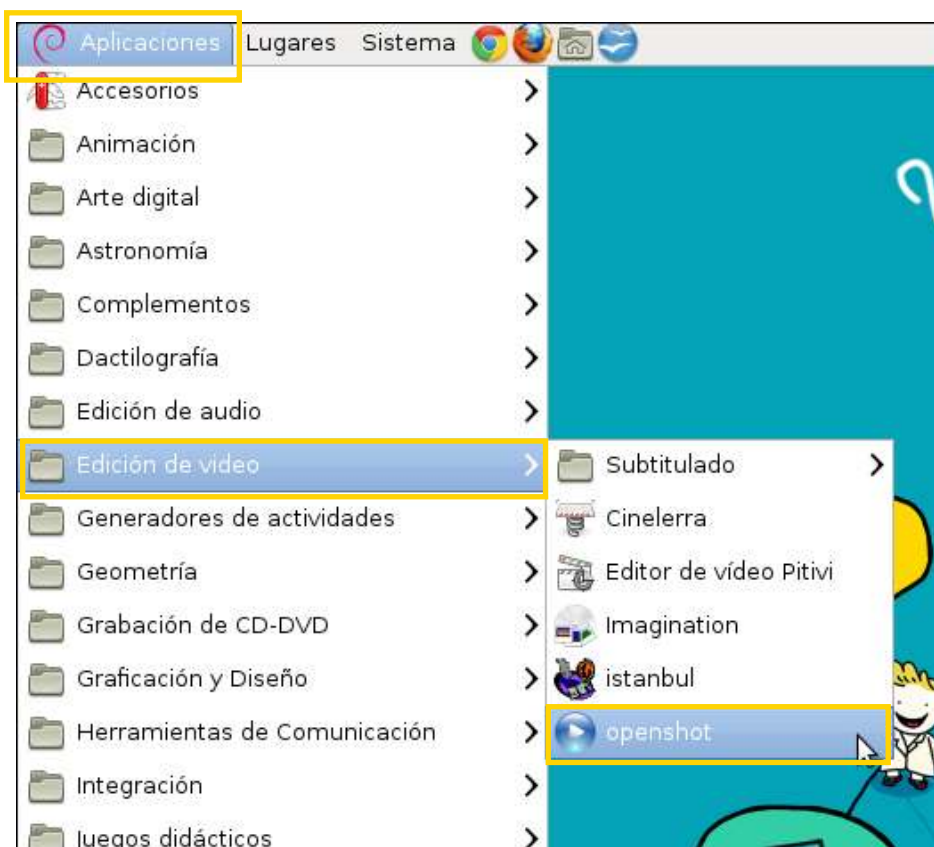


Crear lanzador escribiendo **openshot** en los cuadros **Nombre** y **Comando**. Presionar el botón **Aceptar**.



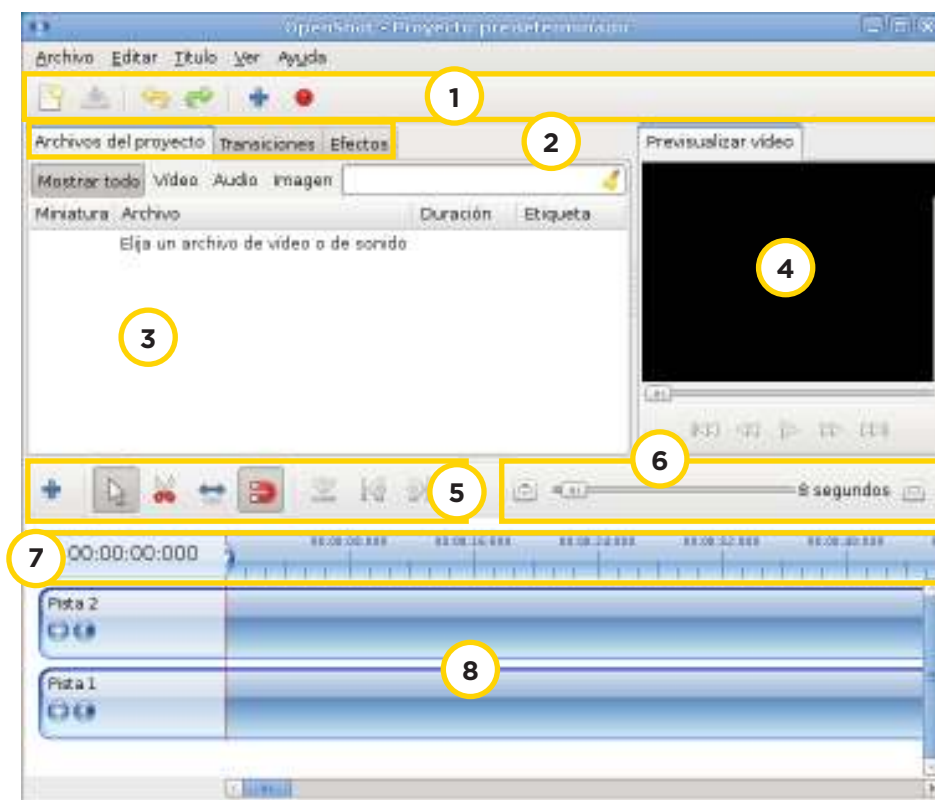
### Nociones básicas Abrir el programa

El programa se abre desde el menú **Aplicaciones - Edición de video - OpenShot**.



## Nociones básicas Interfaz del programa

Una vez abierto el programa se podrá ver la siguiente ventana de trabajo:



1. **Barra de herramientas principal:** Contiene los botones para abrir, guardar y exportar los proyectos de vídeo.
2. **Pestañas de funciones:** Alterna entre Archivos del Proyecto, Transiciones y Efectos.
3. **Archivos del Proyecto.**
4. **Ventana de visualización.**
5. **Barra de herramientas de edición.**
6. **Deslizador de ampliación.**
7. **Regla / Marca de reproducción.**
8. **Línea de tiempo.**

## Paso a paso Crear un proyecto

Para crear un proyecto elegir la opción **Nuevo proyecto...** del menú **Archivo**.

Archivo	Editar	Título	Ver	Ayuda
Nuevo proyecto...				Ctrl+N
Abrir proyecto...				Ctrl+O
Proyectos recientes				>
Importar archivos...				Ctrl+F
Importar secuencia de imágenes...				Ctrl+I
Importar nueva transición...				Ctrl+W
Guardar proyecto				Ctrl+S
Guardar proyecto como...				Mayús+Ctrl+S
Exportar a XML...				Ctrl+X
Exportar vídeo...				Ctrl+E
Subir vídeo...				Ctrl+U
Salir				Ctrl+Q

Se abrirá la ventana **Crear un proyecto** donde cambiar el nombre y tipo de proyecto y la longitud de la línea de tiempo.

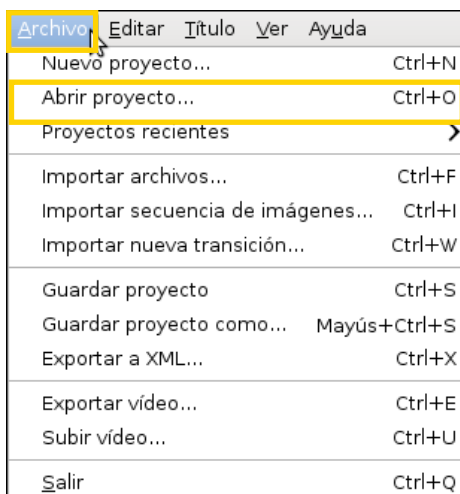


1. **Nombre del proyecto.**
2. **Carpeta del proyecto:** Indica la ubicación donde se guardará.
3. **Perfil del proyecto:** Esto afecta a la ventana de previsualización. Establece el tamaño, relación de aspecto, y fotogramas por segundo de los archivos de vídeo que se previsualizan. Es recomendable editar con el mismo perfil que se planea exportar para lograr los mejores resultados.

Luego de seleccionar las opciones presionar el botón **Guardar proyecto**.

## Paso a paso Abrir un proyecto

Un proyecto puede abrirse eligiendo del menú **Archivo** la opción **Abrir proyecto...**



Se mostrará el cuadro de diálogo **Abrir proyecto**.

Seleccionar el archivo de proyecto (\*.osp) que se desea abrir.

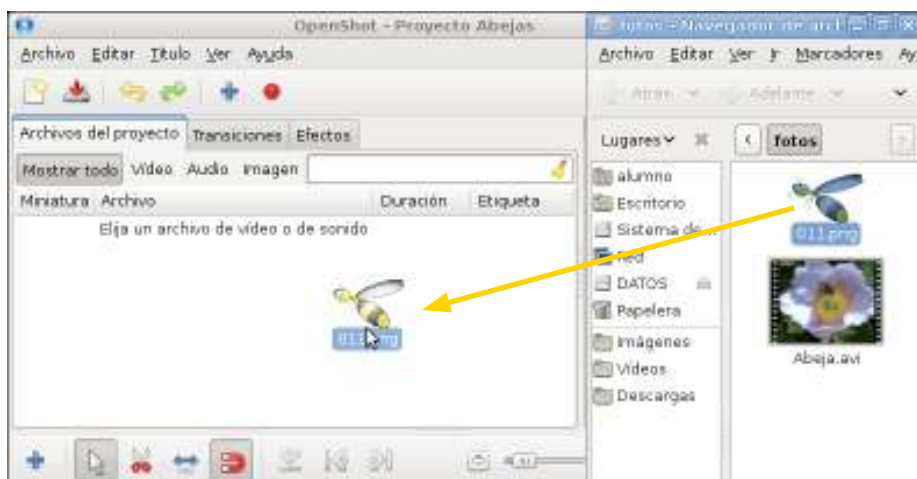
A continuación presionar **Abrir proyecto**.

En caso de estar abriendo un proyecto reciente elegir del menú **Archivo** la opción **Proyectos recientes**. Es la manera más rápida de abrir un proyecto en **OpenShot**.

**Paso a paso**  
**Importar archivos**  
(audio, vídeo e imágenes)

Se pueden importar archivos aplicando tres métodos:

1. Abrir la ventana donde se encuentran los archivos y arrastrarlos directamente al proyecto. Es posible arrastrar solo un archivo o una carpeta completa.

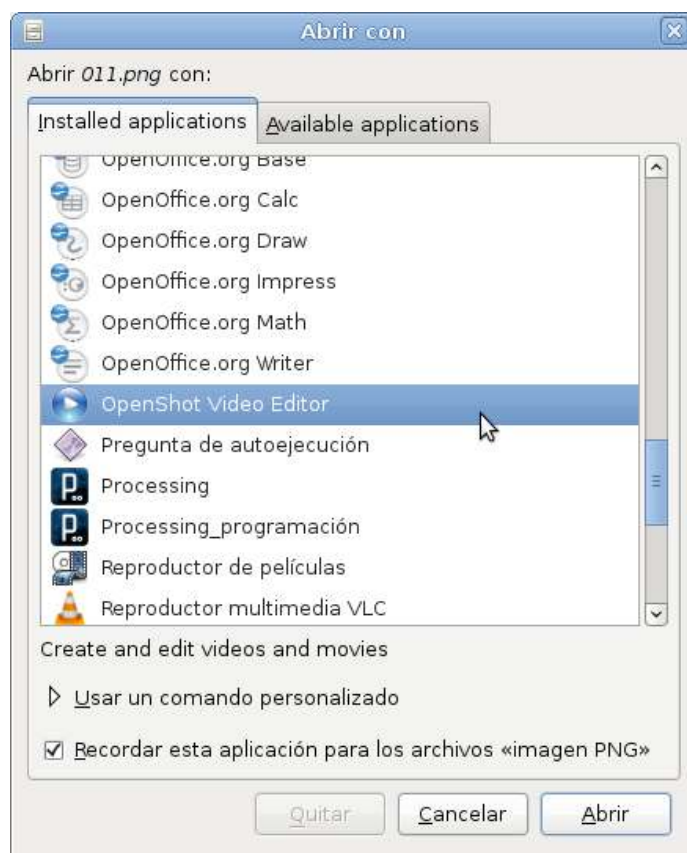


2. Seleccionar los archivos de medios. Pulsar sobre ellos con el botón derecho del *mouse*. Elegir la opción **Abrir con otra aplicación...** del menú contextual.

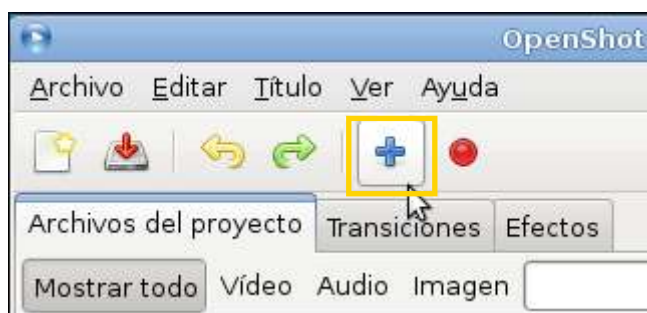




En la ventana emergente **Abrir con** elegir **OpenShot Video Editor**.



3. Utilizar el botón **Importar archivos...** de la barra de herramientas.

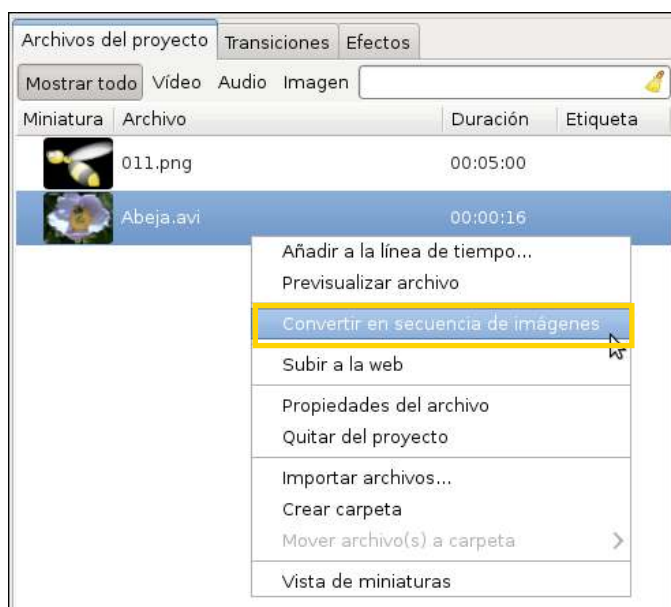




Paso a paso  
**Crear una secuencia  
de imágenes**

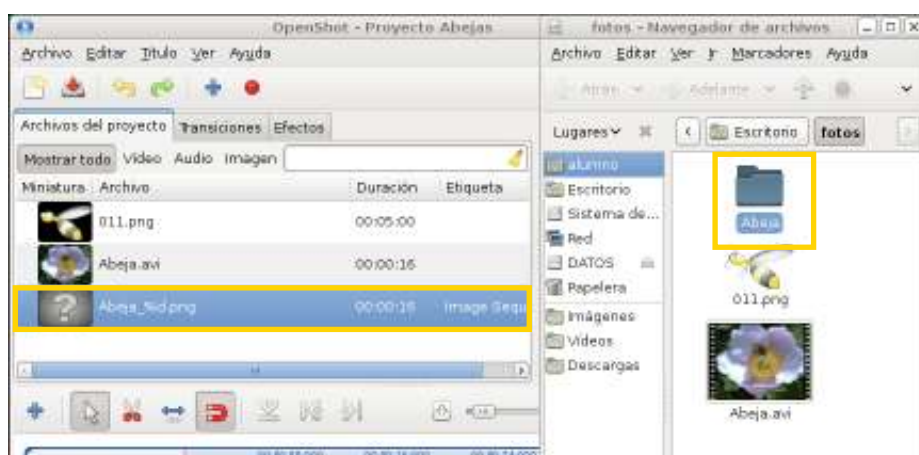
Una **secuencia de imágenes** es una carpeta con imágenes de nombres muy similares y denominados secuencialmente. Cada archivo de imagen representa un fotograma de vídeo.

Un archivo de video permite la creación de una secuencia de imágenes. Pulsar con el botón derecho del *mouse* en el archivo de vídeo dentro de **Archivos del proyecto**. Elegir **Convertir en secuencia de imágenes**.



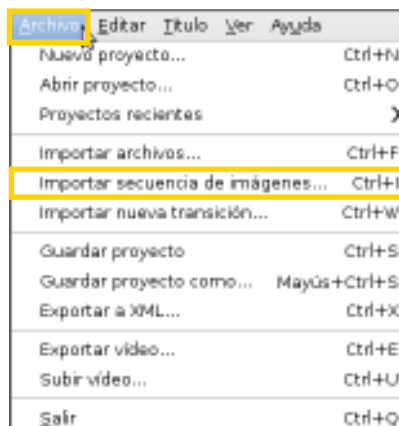
Se creará una nueva carpeta y exportará cada fotograma como un archivo .PNG.

También se añadirá automáticamente una referencia a su nueva secuencia de imágenes en la sección **Archivos del proyecto**.

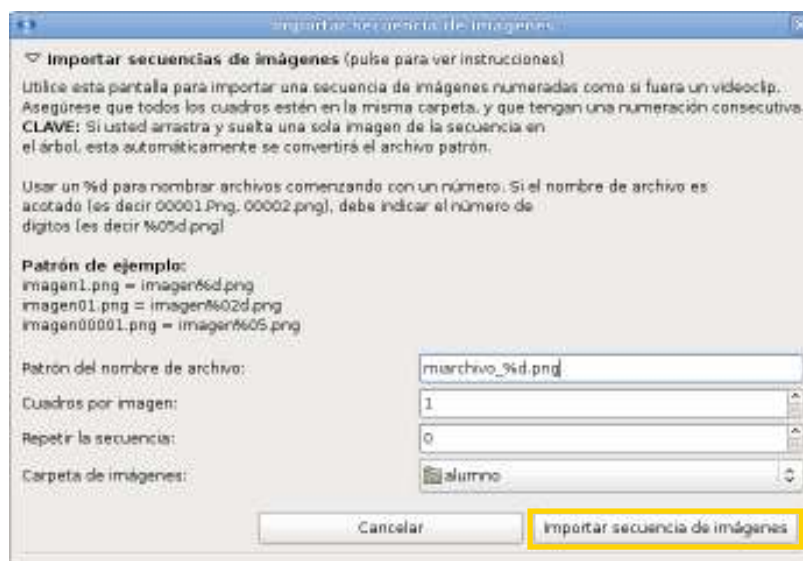


## Paso a paso Importar secuencias de imágenes

En caso de haber creado la secuencia de imágenes con anterioridad, es posible abrirla utilizando la opción **Importar secuencia de imágenes...** del menú **Archivo**.



Se verá a continuación el cuadro de diálogo **Importar secuencia de imágenes**.



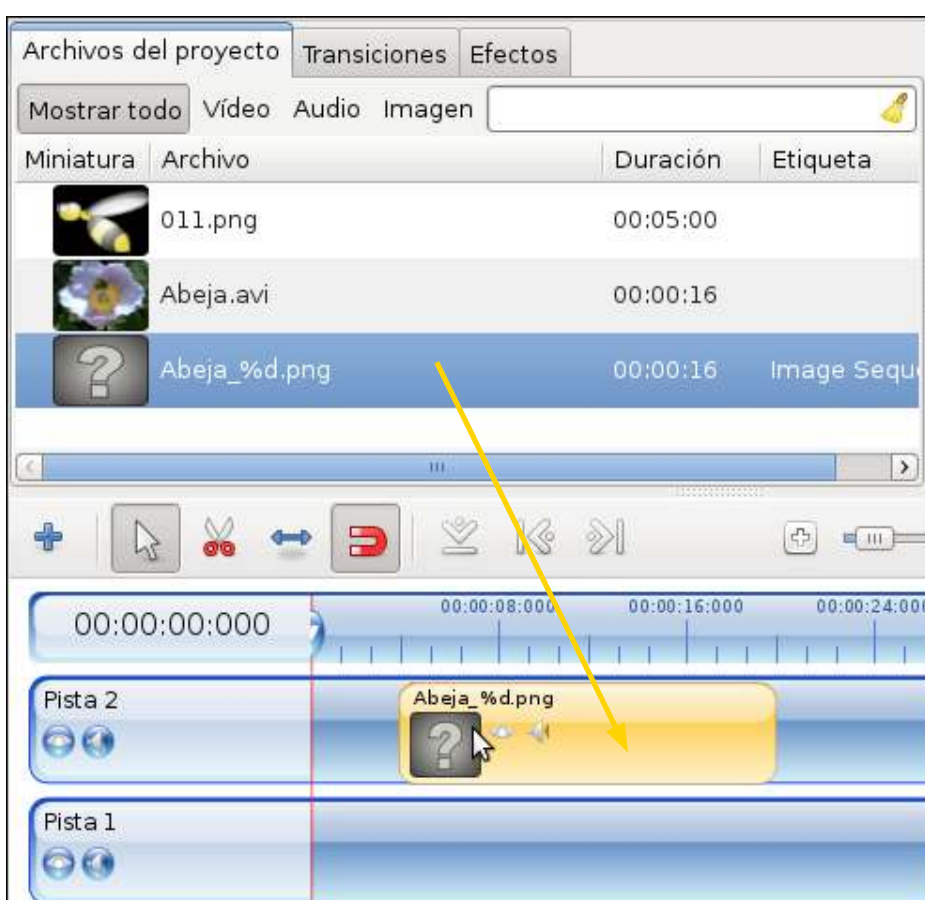
1. Elegir el **Patrón del nombre de archivo**. No todas las secuencias de imágenes se nombran de la misma forma. Por ejemplo donde se indica **miarchivo\_%d.png** se debe modificar **miarchivo** por el nombre que aparece en la secuencia que se quiere introducir. Por ejemplo si la secuencia es **imagenes\_01.png, imagenes\_02.png...**, en **Patrón del nombre de archivo** debería decir **imagenes\_%d.png**.

2. Seleccionar la ubicación de la carpeta de su secuencia de imágenes.
3. Elegir **Importar secuencia de imágenes**.

**Paso a paso**

**Agregar secuencia  
a la línea de tiempo**

Una vez que se importó la secuencia de imágenes es posible arrastrar y soltar esta secuencia en la línea de tiempo. Se presentará como cualquier otro clip de vídeo.

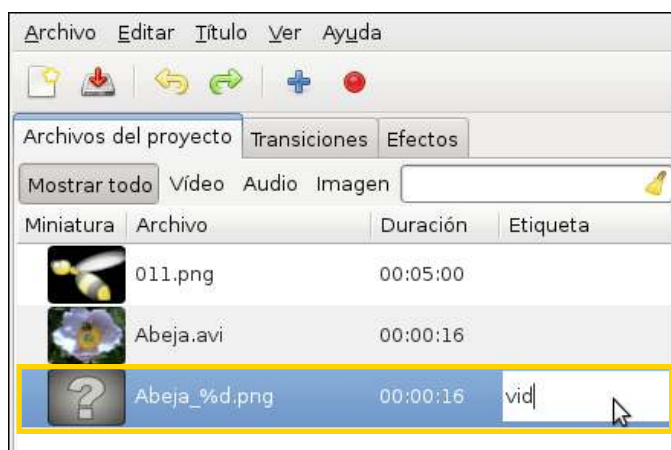


**Paso a paso**  
**Gestionar archivos**  
**de un proyecto**

Es conveniente mantener la información a utilizar organizada. Para esto se pueden utilizar **Etiquetas** y **Carpetas** que permitirán una mejor organización del proyecto.

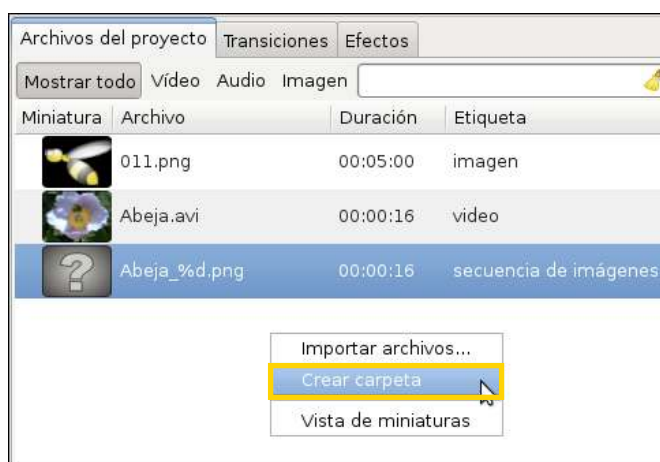
### 1. Etiqueta

Es el nombre que identifica al archivo. Se puede modificar pulsando en la columna **Etiqueta**.

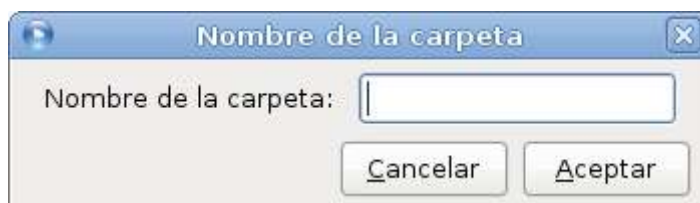


### 2. Carpetas

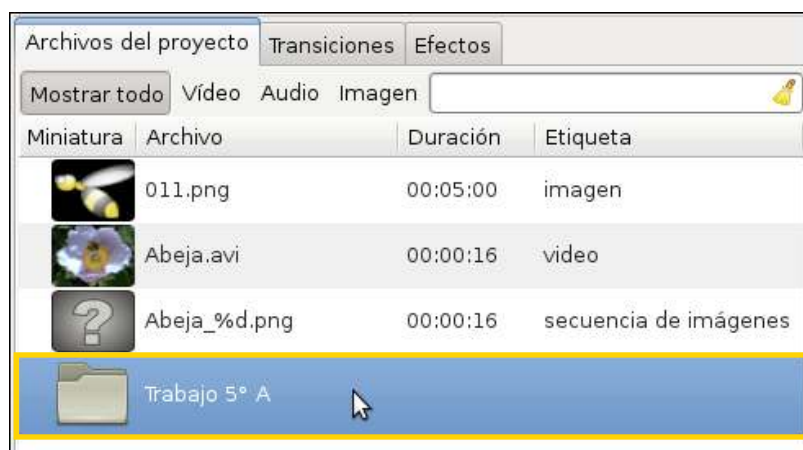
La información puede organizarse en carpetas. Pulsar con el botón derecho del *mouse* en la sección **Archivos del proyecto** y elegir del menú contextual la opción **Crear carpeta...**



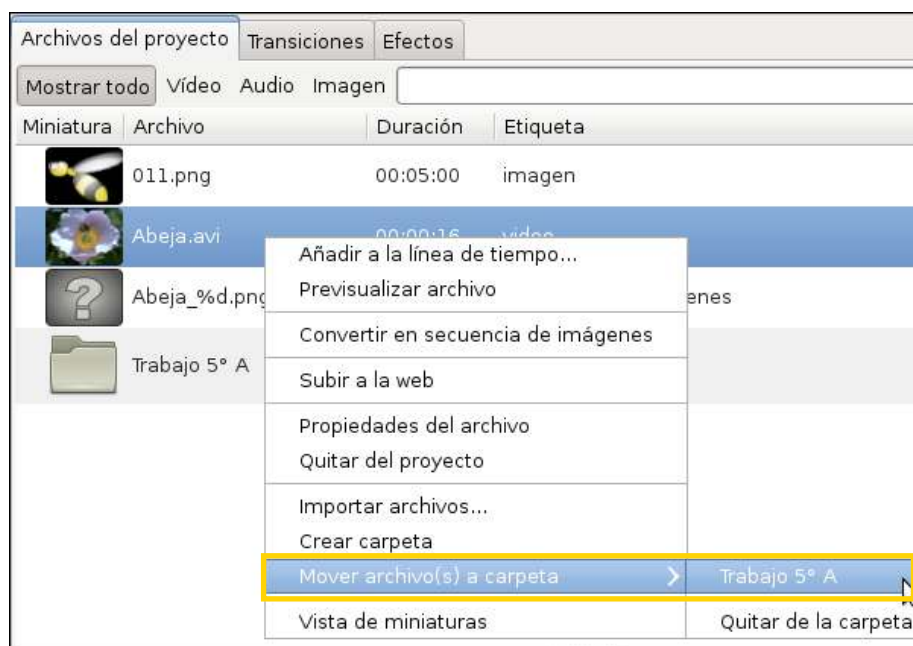
En el nuevo cuadro colocar el nombre de la carpeta.



Puede observarse que la carpeta aparece en **Archivos del proyecto**.



Agregar los archivos a la carpeta. Seleccionar con el botón derecho del *mouse* la opción **Mover archivo(s) a carpeta**.



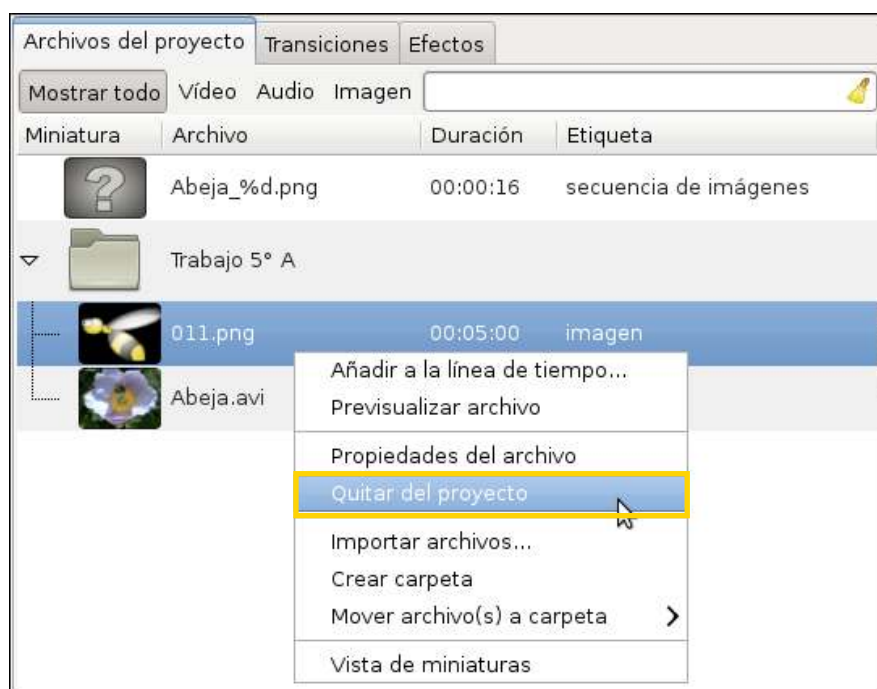
Luego de mover los archivos puede observarse:



#### Paso a paso

### Eliminar un archivo o carpeta

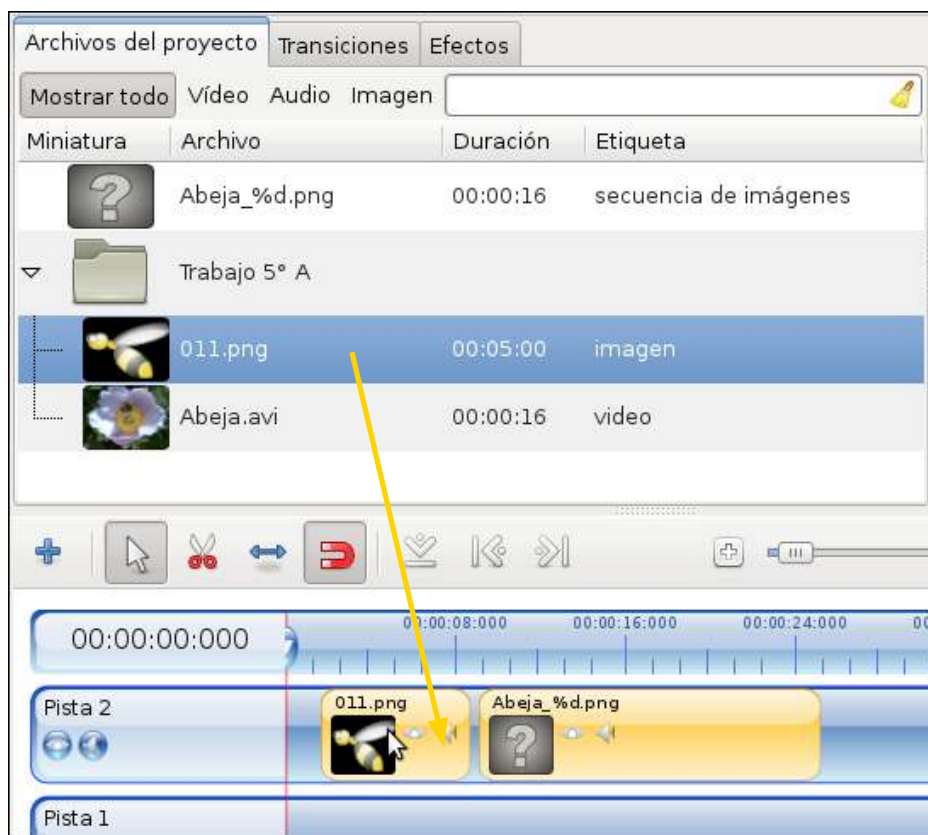
En caso de necesitar eliminar una carpeta o archivo, pulsar con el botón derecho del *mouse* sobre el elemento y elegir la opción **Quitar del proyecto**. Tener en cuenta que el programa eliminará el objeto sin solicitar confirmación de borrado.





**Paso a paso**  
**Agregar elementos**  
**a la línea de tiempo**

Una vez importados los archivos al proyecto es necesario arrastrarlos a la línea de tiempo para ser incorporados en el proyecto.



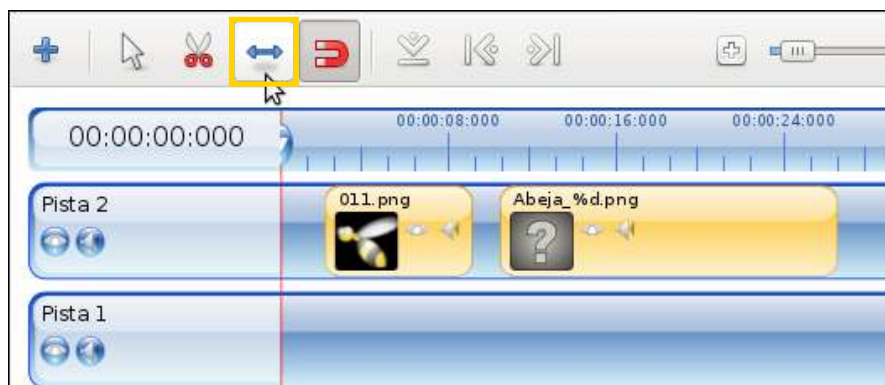
Un archivo incorporado a la línea de tiempo se denomina **Clip**.

**Paso a paso**  
**Mover un Clip**

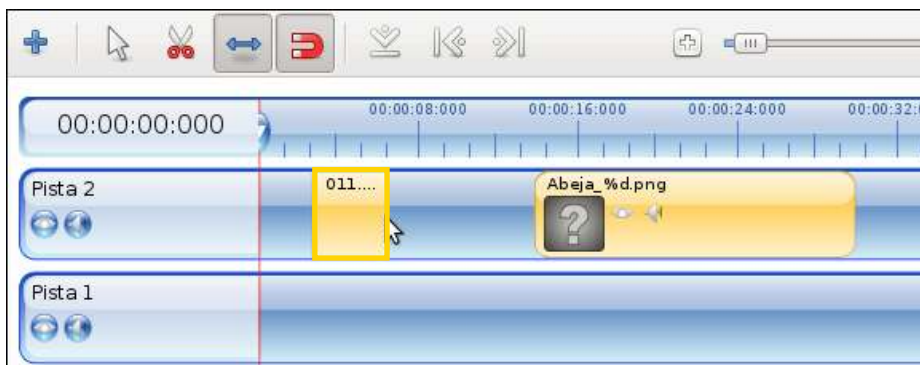
Seleccionar el archivo que se desea mover y arrastrarlo sobre la línea de tiempo a la nueva posición. Puede observarse que el puntero se convierte en una pequeña mano.

## Nociones básicas Recortar un Clip

En principio es necesario cambiar al modo redimensión pulsando sobre el botón **Redimensionar** de la barra de edición.

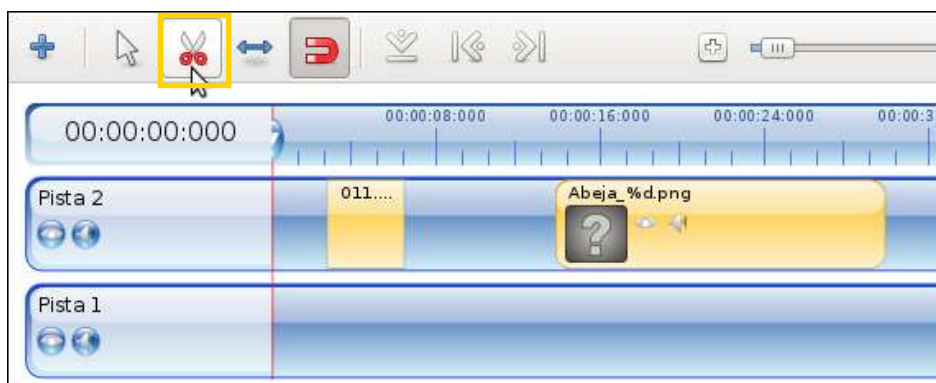


Mover el puntero sobre uno de los extremos del clip (izquierdo o derecho) y arrastrar el borde del archivo al tamaño que se lo quiera redimensionar.



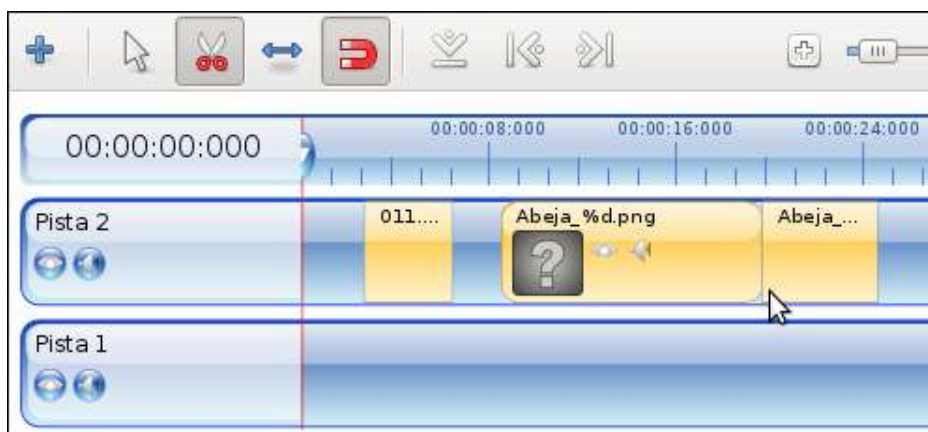
## Paso a paso Cortar un Clip

Seleccionar el botón **Navaja** que tiene el icono de una tijera.

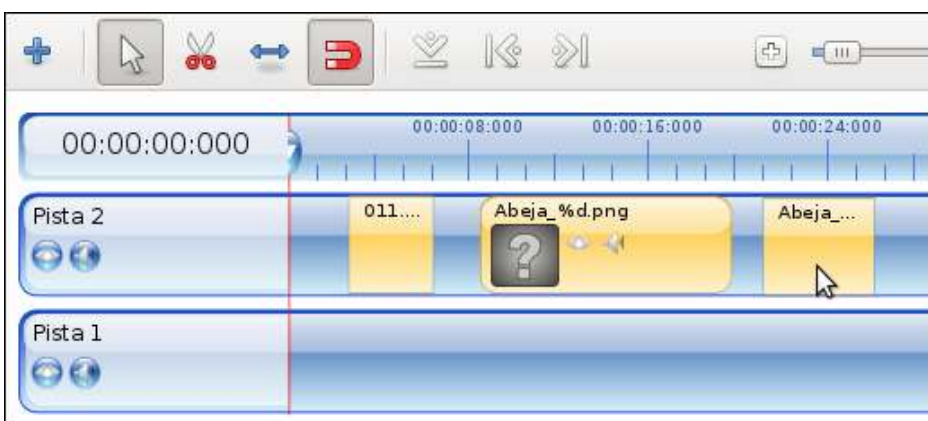




Pulsar sobre el archivo en el punto que se desea cortar.



De esta forma es posible eliminar o mover una parte del clip.



### Paso a paso **Separar audio de vídeo**

El programa permite separar el audio o el vídeo de un clip.  
Si es necesario reproducir el video se deberá tildar el icono parlante.

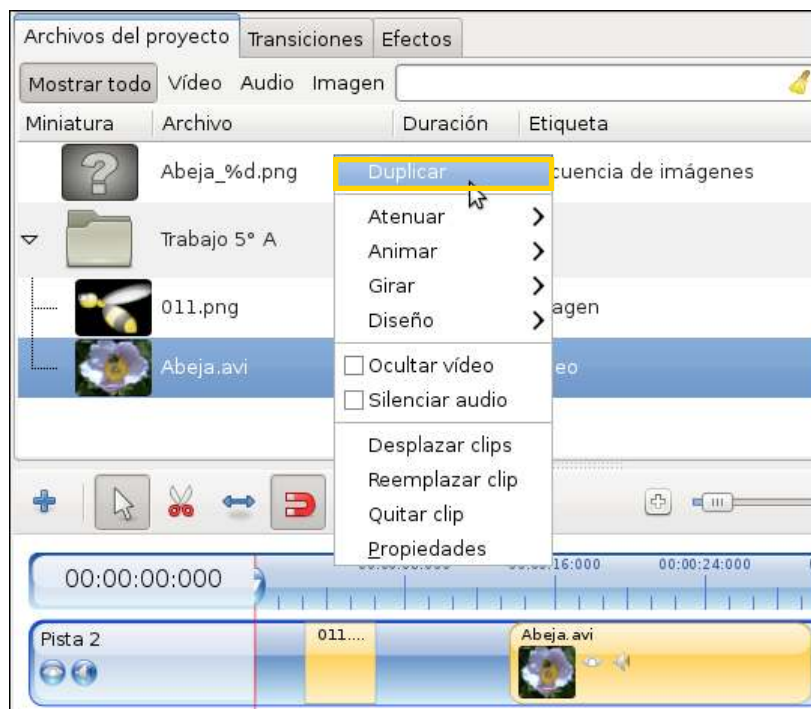
Para escuchar solo el audio del clip, se deberá tildar el icono **ojo**.



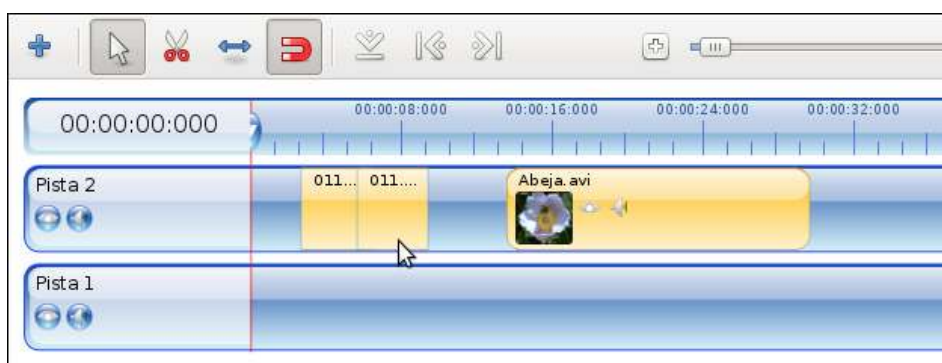
### Paso a paso Duplicar un Clip

Es posible duplicar un clip o una transición. El procedimiento para duplicar un clip es muy sencillo y útil en caso de utilizar textos ya que de esta forma se utilizan los mismos formatos.

Presionar sobre el elemento con el botón derecho del mouse y elegir la opción **Duplicar**.

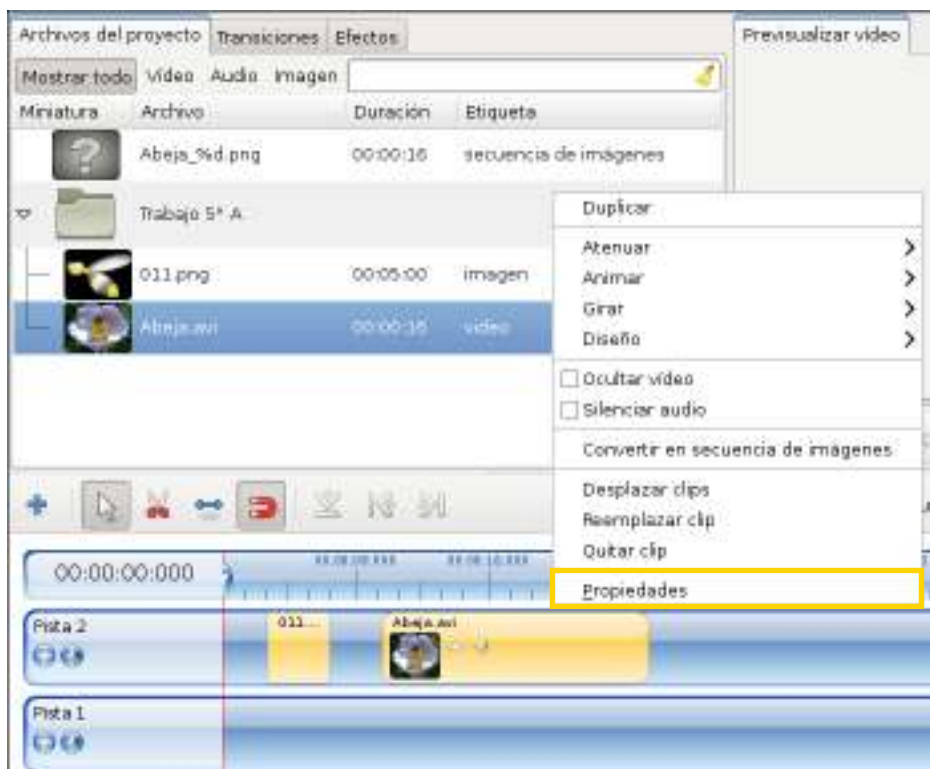


El objeto se copiará sobre el original y deberá ser trasladado a su nueva ubicación.



## Paso a paso Propiedades de un Clip

Los clips cuentan con una serie de propiedades. Éstas pueden elegirse y modificarse pulsando con el botón derecho del *mouse* el Clip y eligiendo la opción **Propiedades**.

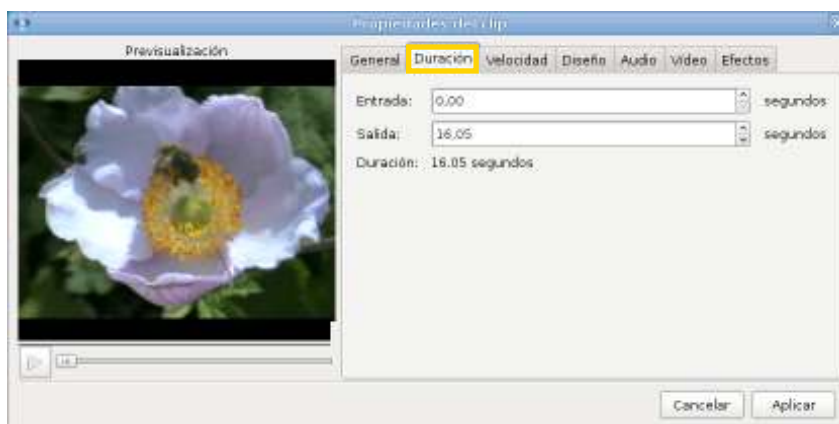


Se abrirá la ventana **Propiedades del clip** que cuenta con siete solapas:

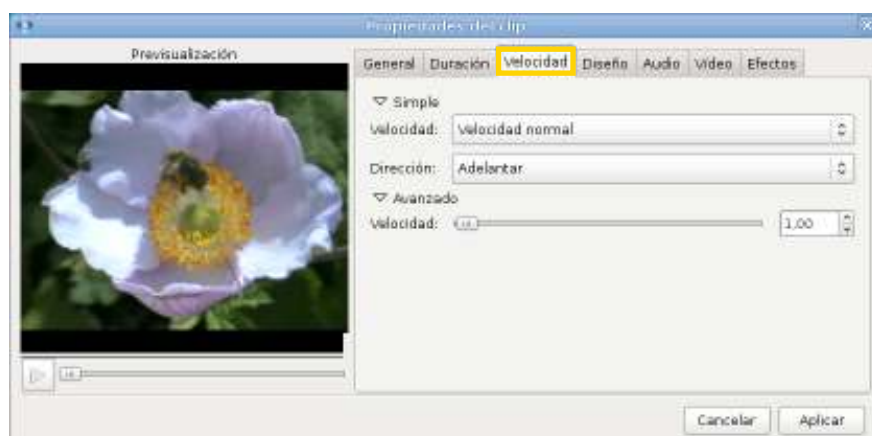
- **General:** Habilita o deshabilita audio y vídeo.



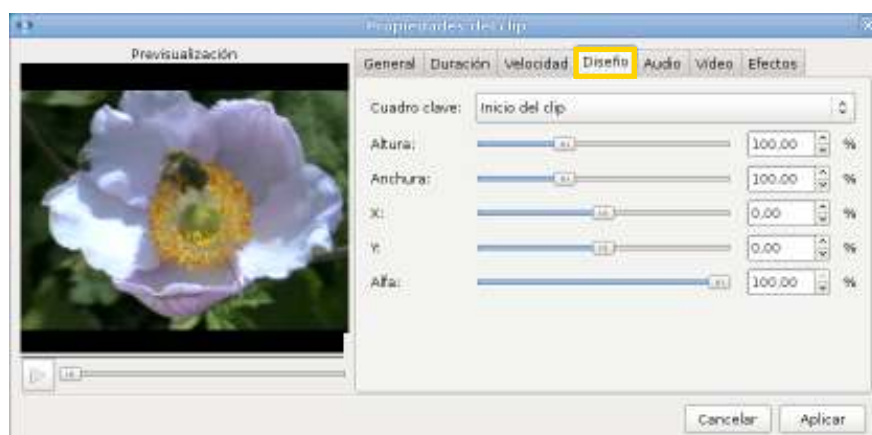
- **Duración:** Datos sobre inicio, final y longitud del clip. Son valores modificables.



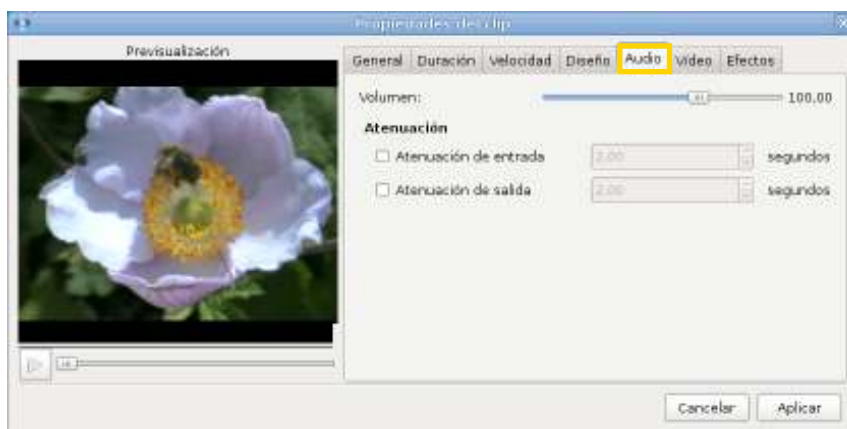
- **Velocidad:** En modo simple o avanzado se puede modificar la velocidad del clip e incluso su dirección.



- **Diseño:** Permite modificar todas las opciones referentes a altura, anchura, posición de la imagen en el cuadrante y nivel de transparencia.



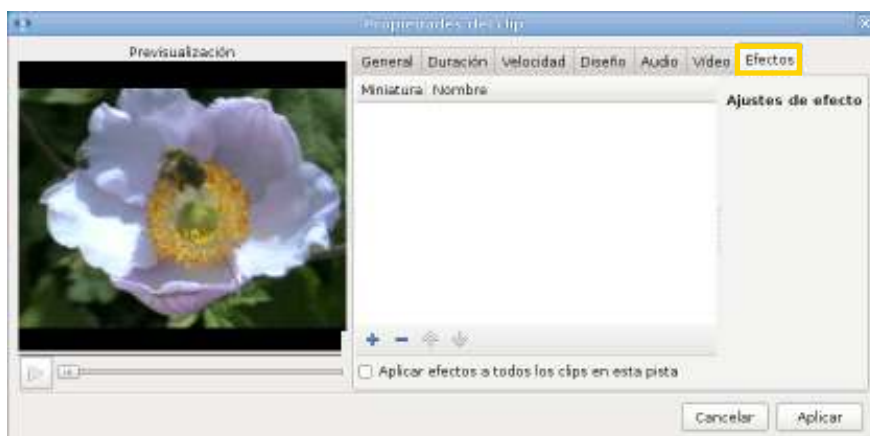
- **Audio:** Se manejan las propiedades de audio como ser volumen, fundido de entrada (*fade in*) y salida (*fade out*).



- **Vídeo:** Se manejan las propiedades del vídeo: ajustar el tamaño, la posición y la alineación del clip. También permite incluir fundidos al inicio y final del clip.



- **Efectos:** Esta opción brinda múltiples efectos que se pueden configurar.



**Añadir:** agrega un nuevo efecto al clip.

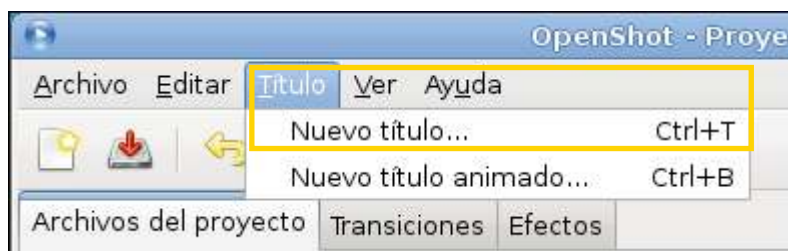
**Quitar:** elimina el efecto seleccionado.

**Subir:** mueve hacia arriba el efecto seleccionado en la lista.

**Bajar:** mueve hacia abajo el efecto seleccionado en la lista.

### Nociones básicas Editor de Título

Se pueden agregar textos o títulos como clip del video. Elegir del menú Título la opción **Nuevo título...**



Se abrirá la ventana **Editor de Título** donde seleccionar el formato del título.



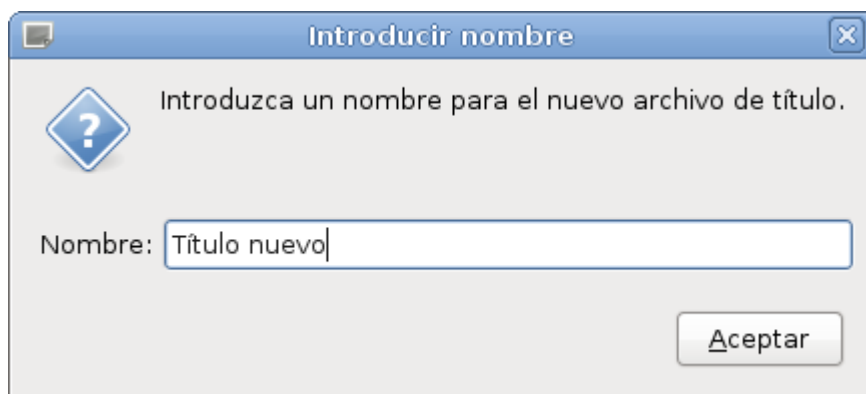


**1. Previsualización del título:** en esta ventana se podrán ir observando las modificaciones a medida que se van realizando.

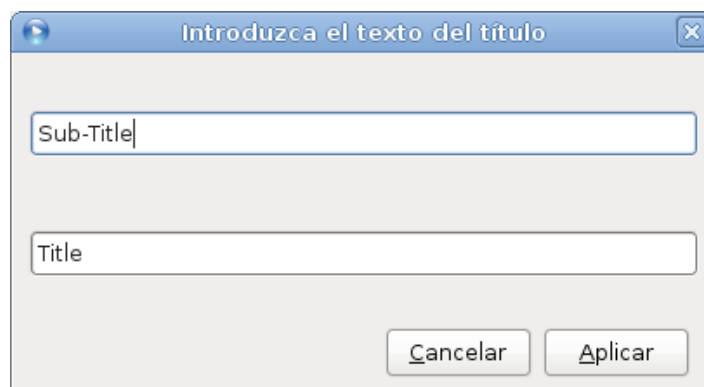
**2. Elegir plantilla:** seleccionar una plantilla de archivo SVG para utilizarla como título.



**3. Crear título nuevo:** crea un título utilizando la plantilla SVG seleccionada. Se abrirá el cuadro **Introducir nombre** donde indicar el nombre del título que será ubicado en la solapa **Archivos del proyecto**.



A continuación se deberá ingresar el título (*Title*) y/o subtítulo (*Sub-Title*) del texto.



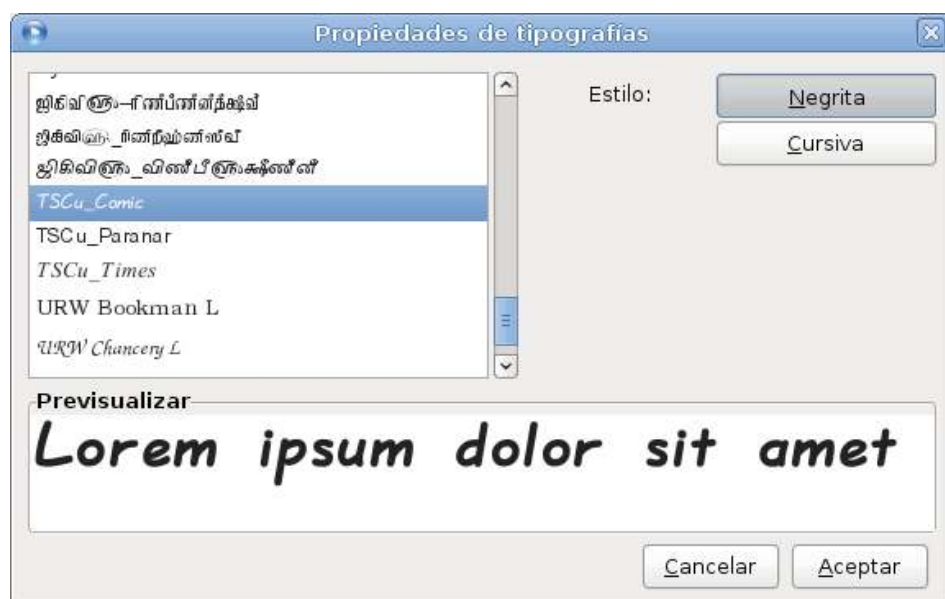
Podrá observarse:





**4. Editar texto:** si es necesario modificar el contenido del texto, utilizar este botón que abrirá el cuadro de edición de texto.

**5. Propiedades de tipografía:** cambiar el tamaño y tipo de fuente.



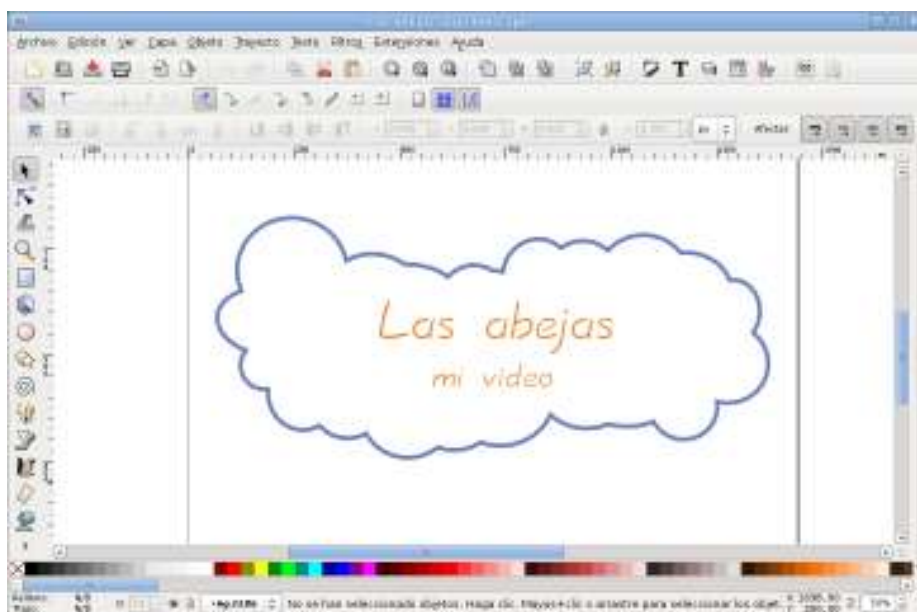
**6. Color de la tipografía:** cambia el color de la fuente y el nivel alfa (transparencia).



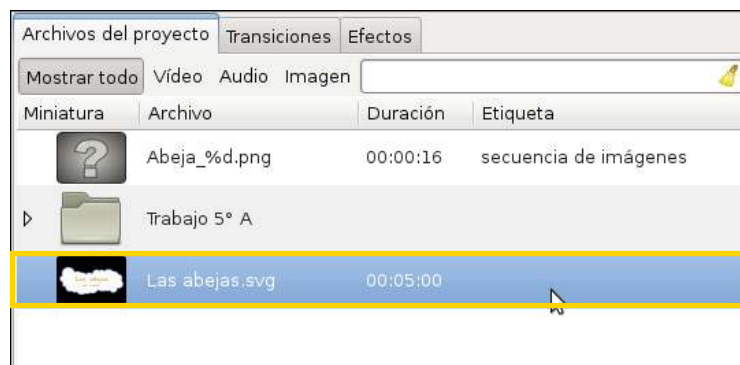
**7. Color del fondo:** cambia el color del fondo y el nivel alfa (transparencia).



**8. Usar editor avanzado:** edita el título SVG en *Inkscape*.



Una vez seleccionadas las opciones presionar el botón **Aplicar**. El título creado será ubicado en la solapa **Archivos del proyecto**.

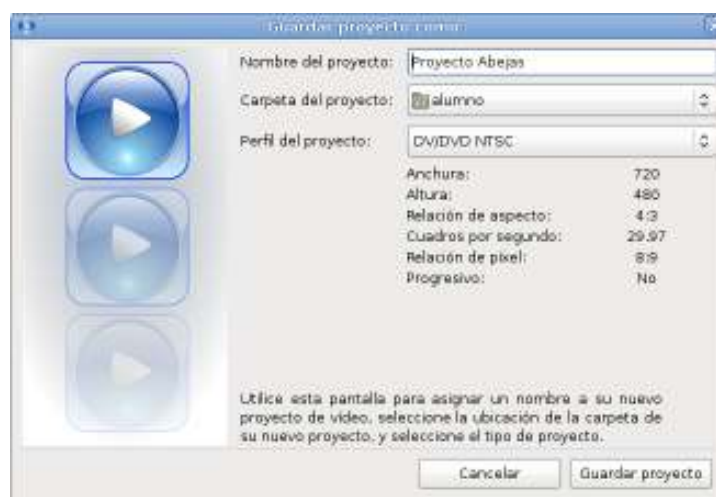


### Paso a paso Guardar el proyecto

Para guardar un proyecto en **OpenShot** se debe elegir del menú **Archivo** la opción **Guardar proyecto**.



Elegir el nombre del proyecto y seleccionar dónde se debe guardar en el equipo.



Paso a paso

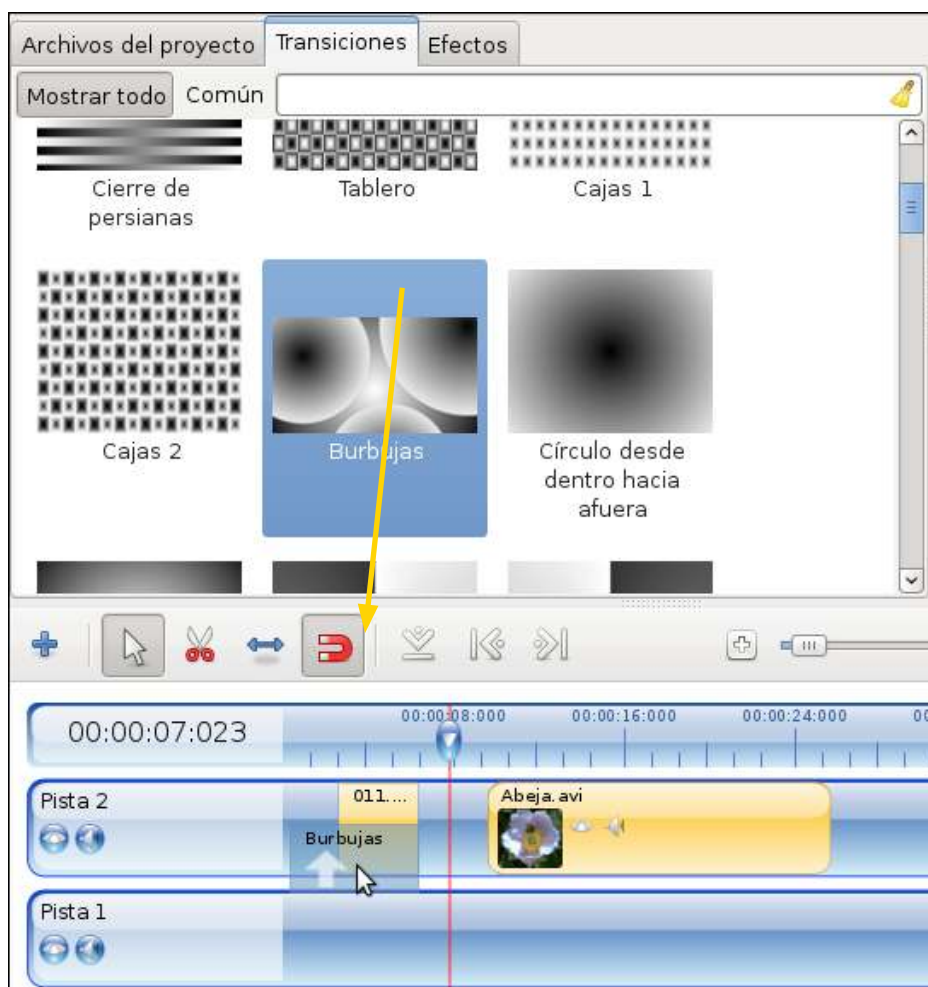
Aplicar transiciones

Los proyectos se guardan con la extensión **.osp**.

Estos proyectos pueden ser editados en otro momento para modificar su contenido o utilizar parte del mismo.

Las transiciones permiten el pasaje gradual entre clips.

Seleccionar la solapa **Transiciones**. Se debe seleccionar una y arrastrarla a la línea de tiempo.

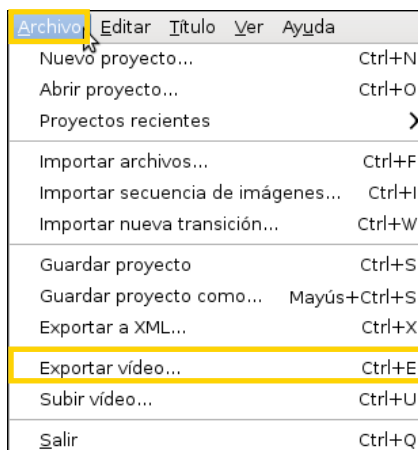


## Nociones básicas Exportar como video

Una vez finalizado el proyecto para poder ser subido a la red o transferido a otro equipo se deberá exportar el video.

**OpenShot** tiene muchos formatos predefinidos para simplificar el proceso.

Elegir del menú **Archivo** la opción **Exportar video...**



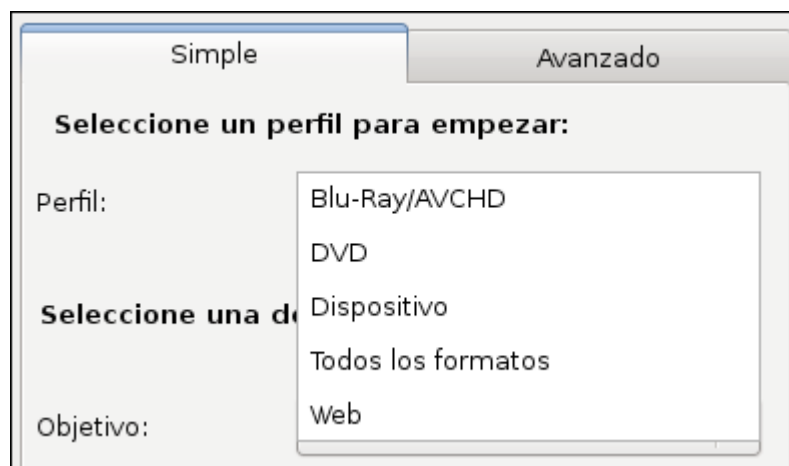
Se abrirá el siguiente cuadro donde seleccionar la solapa **Simple**.



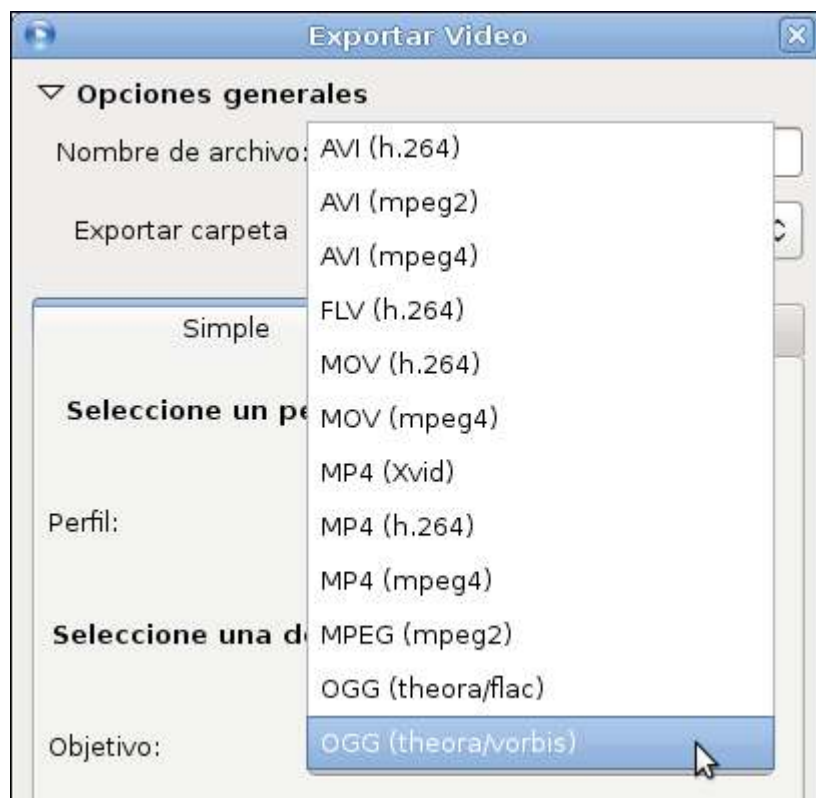
**a. Nombre de archivo.**

**b. Exportar carpeta:** indicar el destino del resultado final.

**c. Perfil:**



**d. Objetivo:**



### e. Perfil de video:



### f. Calidad:



Luego de haber seleccionado todas las opciones, presionar el botón **Exportar Video**.



## Enlaces de interés

Sitio oficial: <http://www.openshot.org/>





**Contacto:**

[asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar](mailto: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/>



**Buenos Aires Ciudad**

