

PhotoRoom

elimina el fondo de las fotografías
automáticamente.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Marzo 2026

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTe_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 164-24-012-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/OTepdf142_2026

PhotoRoom: elimina el fondo de las fotografías automáticamente.

Por Marta Gil García 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



El autor de este artículo

Marta Gil García, es maestra diplomada en Educación Infantil por la Universidad de Alcalá. Con más de veinte años de experiencia, en la actualidad desarrolla su labor profesional en el CEIP Parque de la Muñeca (Guadalajara).

Defensora de aplicar la gamificación en educación, diseña recursos digitales que comparte con sus alumnos, familias y compañeros a través de EducamosCLM (entorno educativo de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla La Mancha).

Siempre en busca de crear situaciones de aprendizajes diferentes, lúdicas y significativas, propone un aprendizaje basado en proyectos (ABP), así como el uso de herramientas que sirvan para enriquecer y motivar al alumnado.

Introducción

PhotoRoom es una aplicación que edita imágenes con IA (Inteligencia Artificial) realizando tareas a menudo complejas, en tan sólo un segundo.

La Herramienta

El panorama de las aplicaciones móviles ha experimentado un cambio radical con la llegada de la inteligencia artificial, lo que ha dado lugar a una nueva generación de aplicaciones que redefinen la interacción del usuario con las imágenes digitales.

Una de estas aplicaciones revolucionarias es PhotoRoom, una aplicación que permite eliminar el fondo de las fotos con total precisión y de forma automática, por lo que la compleja tarea de editar imágenes para crear recursos personalizados se convierte en algo sencillo y rápido para cualquier usuario.

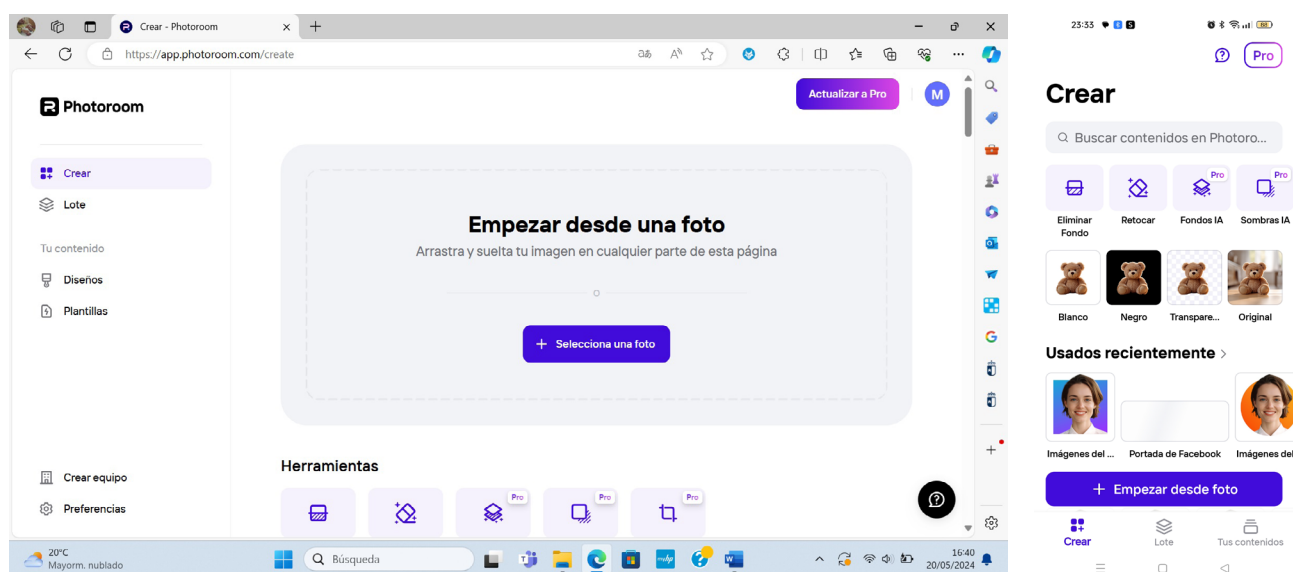


Figura 2. Capturas de pantalla de PhotoRoom en su versión para escritorio y para móvil.

Es una aplicación especializada en la eliminación de fondos, pero también ofrece otras múltiples funciones que nos pueden resultar de gran utilidad en el aula:

- **Eliminar fondos.** Podremos recortar el primer plano de las imágenes casi al instante, quitando el fondo de las fotos y recortado automáticamente a las personas u objetos que aparecen en la imagen con total precisión.
- **Eliminar objetos.** Utilizando una tecnología de inteligencia artificial, podremos seleccionar lo que queremos mantener en la imagen y eliminar lo que no deseemos.
- **Generar fondos.** PhotoRoom ofrece una variedad de fondos predefinidos, pero también se pueden cargar otros personalizados. Además, nos ofrece la opción de dejar el fondo blanco o transparente según necesitemos.
- **Agregar texto.** Al igual que sucede con otros editores, podremos agregar texto ofreciendo fuentes y estilos variados.

En definitiva, con Photoroom podremos crear nuevas imágenes con extrema rapidez. Tan sólo hay que seleccionar una imagen y el proceso se realiza de manera automática ahorrando tiempo y facilitando el trabajo.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Con PhotoRoom podrás llevar a tu alumnado a cualquier lugar, real o imaginario, en cuestión de segundos, creando materiales específicos que les hará protagonistas de su aprendizaje.

Para poder empezar a utilizarlo, debes instalar la aplicación desde Google Play en tu dispositivo móvil. PhotoRoom es compatible con os iPhones y iPad con iOS15 y los todos los Android con Android 9.0 instalado o superior.

También hay una versión para escritorio que, aunque es diferente a las versiones móviles, y requiere descargar previamente las imágenes que queramos editar, comparte muchas de sus herramientas.

PhotoRoom es una aplicación gratuita, que puede utilizarse sin necesidad de estar registrados, sin embargo, también dispone de algunas herramientas adicionales que pueden desbloquearse en su versión de pago. Esta versión Pro agrega entre otras tareas la de cambiar el tamaño y eliminar los fondos por lotes, así como un mayor repertorio de fondos de IA.

Su diseño es sencillo y fácil de usar, con una interfaz intuitiva que permite a los usuarios navegar y acceder fácilmente a las diferentes funciones y herramientas, haciéndola accesible a todos los niveles de usuarios.

Tanto en Educación Infantil como en los niveles más bajos de primaria, los niños y niñas son muy receptivos a la información visual, por lo que generar este tipo de recursos garantiza una mayor motivación, atención y comprensión.

Desde la simple creación de etiquetas para marcar sus perchas o materiales, hasta la edición de personajes personalizados, murales, laminas, fichas, cuentos, vídeos, collages, tarjetas, felicitaciones, portadas, orlas, juegos, comics, fotos de viajes imaginarios... todo es posible con PhotoRoom.

Sólo tendrás que hacer una foto, y desde el mismo móvil, sin necesidad de descargar la imagen en otro dispositivo y en cuestión de segundos tus alumnos podrán ser indios o piratas, viajar a Egipto o a París, conocer a Pinocho o a Pulgarcito, visitar una cueva o un volcán, ... Con PhotoRoom, todo lo que imagines en un solo clic.



Figura 3. Captura de pantalla del logotipo de la app que nos ocupa en el presente artículo.



Metodología y Didáctica Aplicada

Es una aplicación muy interesante para trabajar en el entorno educativo:

- Aprendizaje significativo: PhotoRoom permite diseñar recursos visuales personalizados que conecten con las vidas y con los intereses de nuestro alumnado, lo que les motivará y despertará su interés, su atención y el deseo de conocer. *¿Y si un día al entrar en clase se encuentran con que el panel de asistencia ha cambiado?, ¿por qué todos llevan una corona en la cabeza?, ¿de qué edificio es la ventana desde la que se asoman?, ¿dónde estarán?...*



Figura 4. Lámina diseñada con PhotoRoom para pasar lista en un Proyecto Medieval.

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Podremos crear atractivos contenidos como soporte para la fase de motivación, presentación del proyecto o del producto final. Edita con PhotoRoom las imágenes y utilízalas posteriormente según tus necesidades en videos, cuentos, murales... o en otras aplicaciones como Canva, Genial.ly, Tinytap... *¿Y si una mañana mientras están en clase la conserje llega con un sobre? Su mascota de clase le ha enviado una carta. Al parecer se ha cogido unos días de vacaciones y les ha escrito desde*

un lugar lejano. Además de la carta, en el sobre hay una foto ¿Qué pueden ver?, ¿dónde se ha subido nuestro Osito Teo?, ¿a qué lugar habrá viajado?... y así de forma divertida podremos comenzar a investigar sobre un nuevo proyecto: Egipto.



Figura 5. Foto generada con PhotoRoom para introducir un nuevo Proyecto

- Aprendizaje colaborativo:

Con los más mayores, PhotoRoom puede utilizarse en pequeños grupos para fomentar el trabajo cooperativo. Los y las estudiantes podrán hacer un comic combinando fotos e ilustraciones en el que ellos mismos serán los protagonistas.

En infantil, podemos crear fichas en la que todo el alumnado colaborara en su elaboración.

Por ejemplo, para celebrar los cumpleaños, hacemos una adaptación o de un cuento convirtiendo a nuestro cumpleañosero o cumpleañosera en protagonista. Al dorso de la narración aparecerá su imagen editada con PhotoRoom junto a un espacio en el que el resto de los compañeros y compañeras dejarán su huella de dedos. De este modo todos colaborarán en el regalo.



Figura 6. Felicitación de cumpleaños realizada con PhotoRoom.

- Gamificación: Utilizar el juego como motor de aprendizaje es muy motivador, pero ¿y si le damos una vuelta y nuestro alumnado apareciera en alguno de estos juegos? Memory, Dobble, ¿quién es quién?... Estos juegos tanto digitales como manipulativos, serán especialmente atractivos para los cursos más bajos. *Aprender a reconocer el nombre de sus compañeros y compañeras de clase es un gran paso, y al crear un juego digital conseguiremos un nuevo recurso motivador para trabajarlo.*



Figura 7. Captura de pantalla de juego creado con Tynitap .

- Método ABN. Trabajar los números a partir de material manipulativo es más significativo, especialmente en cursos bajos. PhotoRoom nos facilita la elaboración de materiales adaptados al nivel de nuestro alumnado y a los saberes que queramos trabajar. *Hemos llenado varias botellas de agua, pero nos falta ponerle el tapón. Tenemos que solucionar el problema al tiempo que trabajamos la creación de conjuntos equivalentes. ¿Cuántas tapones necesitaremos en cada caso? Sólo necesitamos una caja con tapones y las tarjetas que hemos elaborado para empezar a trabajar.*



Figura 8. Ejemplo de tarjetas que podemos crear con PhotoRoom

- Estrategias de animación a la lectura:

En infantil. Adapta un cuento para dar cabida a todo el alumnado. Crea las imágenes con PhotoRoom y utiliza un editor de video para secuenciarlas y añadir el audio. *¿Y si por arte de magia nuestro alumnado se cuele en un cuento?, ¿y si se convierten en los héroes que ayudan a sus personajes? ¿a quién no le apetece hacer un viaje al mundo mágico de los cuentos? Imagina sus caras cuando se vean...*

Caperucita se encontró con el lobo



Figura 9. Página de cuento creada con PhotoRoom. Fuente Caperucita: Pixabay

En primaria se les puede dar un mayor protagonismo dejándoles crear la historia

- Organización de espacios en Educación Infantil: En esta primera etapa educativa, es imprescindible crear tarjetas visuales, que les ayuden a orientarse en el espacio. ¿Dónde colocar su abrigo?, ¿dónde sentarse?, ¿dónde guardar los pegamentos?... PhotoRoom nos va a permitir generar todo tipo de etiquetas personalizadas para perchas, gavetas, libros, materiales, juguetes... en muy pocos pasos. *¿Y si además adaptamos estas etiquetas al centro de interés que estemos trabajando en cada momento? Nuestros niños y niñas podrán ser astro*

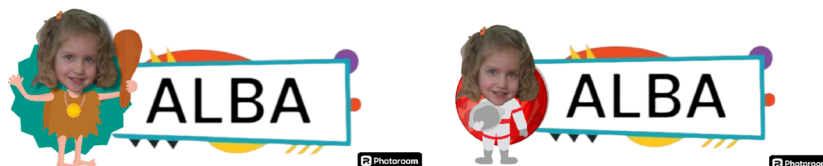


Figura 10. Ejemplo de tarjeta creada con PhotoRoom para diferentes proyectos

- Organización temporal. Con esta aplicación podremos generar material con el que ayudar a los niños y niñas más pequeños a orientarse en el tiempo. Desde sencillas fotos de los especialistas o de sus mascotas para usarlos en agendas y horarios para saber lo que toca cada día, hasta registros de cumpleaños personalizados.



Figura 11. Ejemplo de los carteles de cumpleaños para el aula creados con PhotoRoom.

- Creación de Pictogramas para el alumnado que pueda necesitarlo: Esta aplicación nos va a dejar fotografiar todo el material que queramos quitando el fondo fácilmente para centrar la atención del niño o de la niña sólo en lo que nos interesa.

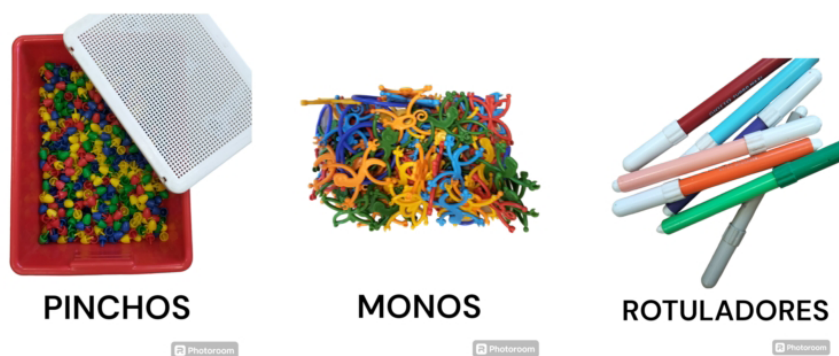


Figura 12. PhotoRoom permite crear pictogramas ajustados a necesidades específicas.

- Recuerdos especiales: Podremos editar fotografías de forma original para hacer orlas, tarjetas navideñas, portadas, murales...



Figura 13. Tarjeta creada con PhotoRoom para desear una feliz Navidad a las familias



Valoración Personal

Si bien es cierto que se trata de una herramienta que no ha sido diseñada para el ámbito educativo, por sus características podemos darle mucha utilidad en el aula.

Tres son las razones por las que se ha convertido en una de las herramientas que utilizo con más frecuencia:

-La posibilidad de trabajar directamente desde el dispositivo móvil, sin tener que estar descargando imágenes me ahorra mucho tiempo.

-Su simplicidad invita a no parar de crear. Además, no todos los docentes son expertos en tecnología, por lo que contar con una herramienta accesible y sencilla elimina las barreras que otros editores presentan, convirtiéndose en una opción atractiva para dar rienda suelta a la creatividad.

-Hoy en día, la precisión de sus resultados me sigue asombrando. Contornos perfectos y naturales, resultados imposibles de igualar con las herramientas antes utilizaba.

Si buscas hacer materiales personalizados en poco tiempo esta es una excelente opción. Saca el móvil, pulsa un botón y transporta a tu alumnado a lugares sorprendentes enriqueciendo cualquier experiencia de enseñanza aprendizaje que programes. La motivación, el interés y la curiosidad están garantizados.



Recomendación final

Indudablemente recomiendo usar la herramienta a todo aquel que tenga ganas de crear materiales personalizados y originales, independientemente del nivel que imparta.

Si finalmente te animas a probar la magia de esta aplicación ten en cuenta varios aspectos:

_No todo vale: Para mejorar tu experiencia de edición con PhotoRoom, es recomendable seguir algunas buenas prácticas, como tomar fotos con buena iluminación y enfoque.

_Antes de hacer las fotos que editarás con la aplicación, recuerda tener el consentimiento de las familias del alumnado y respetar su privacidad.

_Personalmente no creo que sea necesaria la versión PRO para uso educativo. Si aun así tienes dudas, puedes utilizar los siete días de prueba gratis para valorar que hacer.

_Al seleccionar “Empezar desde imagen” se abren dos opciones: Imágenes almacenadas o cámara de fotos. Si optamos por esta última y hacemos la foto en el momento ganaremos tiempo y espacio de almacenamiento en nuestro dispositivo móvil, ya que trabajaremos sobre la imagen al instante y descargaremos sólo el resultado final.

_Aunque es una herramienta sencilla, es importante descubrirla poco a poco. Y no plantearse en un primer momento retos complejos. Lo ideal es comenzar con prácticas sencillas, y progresivamente ir ampliando el nivel de dificultad. Los propios resultados serán los que te inviten a seguir explorando.



Información y materiales complementarios

- ▶ [Ayuda de PhotoRoom](#)
- ▶ [photoroom - Aplicaciones de Android en Google Play](#)

Derechos de uso

- Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

