

Chatterpix

Dando voz a tus imágenes



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

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

Recursos Educativos Digitales

Junio 2021

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf53_2020_847-19-134-3

Chatterpix

Por María Sanz 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



La autora de este artículo

María Sanz Múgica es diplomada en Magisterio, Educación Infantil y especialista en Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje. Además, posee la habilitación para impartir clases de música y de inglés. Trabaja en el Colegio Salesiano María Auxiliadora de Santander, donde ha ejercido de coordinadora de Infantil durante 7 años. Es *Google Certified Educator*, nivel 1, desde el curso 2019-2020. Desde hace casi 20 años lleva a cabo metodologías activas en el aula, introduciendo el uso de distintas aplicaciones en los proyectos que realiza con el alumnado. Está convencida de que todos, independientemente de su edad, deben tener acceso al conocimiento, uso y exploración de distintas herramientas tecnológicas, desarrollando así el uso responsable de las mismas, y de los beneficios que este aprendizaje reportará para su posterior desarrollo personal.



maríasanz@salesianossantander.org



[@MaraSanz19](https://twitter.com/MaraSanz19)



Introducción

A veces creemos que son necesarias aplicaciones muy complejas para llevar a cabo nuestra tarea educativa. *Chatterpix* es una de esas herramientas básica pero a la vez muy atractiva que nos hace pensar lo contrario.

Se trata de una *app* sencilla e intuitiva que nos permite poner voz a cualquier imagen, ya sea una fotografía de una figura histórica, un personaje de un libro, cualquier objeto o la foto de uno de nuestros alumnos/as. ¿Te imaginas a una abeja explicando cómo se organizan los enjambres? ¿Y a una letra hablando de las normas de ortografía?



Icono de Chatterpix

Gracias a *Chatterpix*, las explicaciones y las clases se pueden hacer mucho más amenas y didácticas, lo que facilitará la atención y el aprendizaje de los niños.

¿Te animas a probar?



La Herramienta

Chatterpix es una *app* gratuita que pertenece al grupo *Duck Duck Moose Apps*, poseedor de un largo historial de aplicaciones para los más pequeños. La aplicación está disponible para dispositivos con *Android* e *iOS*. ¡Pero cuidado, para que funcione necesita *Android 7.0* e *iOS 8.0* o superiores!.



Icono de Chatterkid

Existe una aplicación similar llamada *Chatterkid*, desarrollada para menores de trece años, cuya principal diferencia es que el vídeo final no se puede compartir en redes sociales y tampoco insertarlo directamente en un blog o en un muro tipo *Padlet*, por ejemplo.

Es una herramienta muy intuitiva que nos permite agregar una boca y poner voz a cualquier imagen. El resultado final es un pequeño vídeo de 30 segundos como máximo, en formato mp4.

Esta herramienta cumple un doble objetivo:

- ▶ **Desarrollo de la competencia digital:** gracias a su fácil manejo, los niños/as, por pequeños que sean, pueden acercarse al uso de las tecnologías digitales.
- ▶ **Ofrece infinitas posibilidades:** motivación a través de imágenes parlanchinas, explicaciones más atractivas, desarrollo de la expresión oral o perder miedo a hablar en público entre otras.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Chatterpix es muy fácil de usar y apenas necesita tiempo para que lo dominen perfectamente.

Para conocer la regla ortográfica de la letra B, ¿no os parece más atractivo que ella misma nos la cuente?, ¿no creéis que de esta manera vuestros alumnos/as mostrarán más interés desde el primer momento?

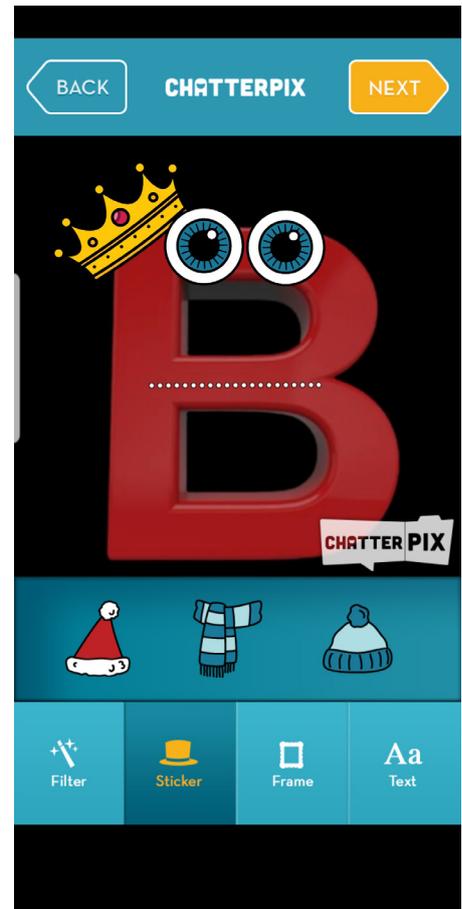
Estos serían los pasos para conseguir este efecto:

1. Hacer una foto o escoger cualquier imagen de la galería. ¡Hemos encontrado una letra B de color rojo que nos ha gustado mucho!
2. Dibujar una línea recta donde queramos que esté la boca en la imagen. ¡No olvidéis dibujar la boca de izquierda a derecha, de lo contrario se abrirá boca abajo!
3. Grabar el mensaje que queramos reproducir... Recordad, sólo puede durar, como máximo, 30 segundos.
4. Además podremos añadir filtros, pegatinas o marcos... con marcado tono infantil.
5. ¡Ya está! El vídeo se guardará en la Galería de la aplicación, pudiéndose exportar a vuestro dispositivo, compartir en redes sociales o insertar en un blog.

<https://youtu.be/SvGbo1Y16Go>

El uso de esta herramienta motiva a alumnos/as de todas las edades, desarrolla la competencia digital, la creatividad, la expresión oral e incluso la autoestima. Las actividades que se pueden realizar son interminables: convertirse en un personaje de un libro y explicar cómo se sienten, crear un final diferente para una historia, jugar a adivinar un personaje, animal, planeta...después de escuchar 2 o 3 pistas que los describan, combinar varios vídeos para crear un conjunto de instrucciones sobre cómo llegar a un lugar, cantar una canción, crear listados de palabras que comiencen por una letra concreta, etc.

<https://youtu.be/iWy9bO6Dim0>



Pantalla de edición de imágenes.



Metodología y Didáctica Aplicada

Este pequeño recurso puede formar parte de múltiples actividades del aula, independientemente de la metodología utilizada.

Por ejemplo, si trabajamos con un **estilo tradicional-convencional**, puede usarse para completar una “lección magistral” y romper la monotonía del profesor/a, o ampliar información del mismo.

En el **Aprendizaje Basado en Proyectos** también se puede utilizar. Como sabemos, los proyectos deben empezar con una actividad de motivación. ¿No es motivador que el propio Van Gogh nos pida ayuda para buscar uno de sus girasoles?, ¿y que los relojes de Dalí pregunten a nuestros niños por qué se están derritiendo?, ¿y si algún animal en peligro de extinción nos pide ayuda “en persona”?

A partir de estas preguntas, los niños/as tendrían que comenzar su investigación. De igual manera, cuando queremos mostrar el resultado final de los proyectos, los niños/as pueden exponer lo investigado a través de una imagen animada escogida por ellos.

Teniendo en cuenta que actualmente la **Inteligencia Emocional** es una cualidad muy trabajada en cualquier metodología, esta aplicación puede ayudar a niños/as tímidos o introvertidos a manifestar opiniones o sentimientos, contribuyendo a superar el miedo al ridículo. Para este tipo de actividades se pueden usar avatares.

<https://youtu.be/dV7ovLwS9L0>

Respecto al **Aprendizaje Servicio**, podemos usar las imágenes animadas para dar consejos o como recordatorio de distintas normas o directrices. Por ejemplo, si estamos recaudando dinero para un fin benéfico, podemos utilizar una hucha-contador indicando el dinero recaudado; si queremos que los niños/as se acostumbren a reciclar, puede aparecer un contenedor explicando cómo se hace y animando al reciclaje, etc.

También es una buena herramienta para potenciar la **creatividad e imaginación**: ¿Podéis traducir qué nos está diciendo un animal con sus gruñidos? ¿A quién se le ocurre la frase más original para que salude el sol cuando amanece?

Las actividades de **carácter colaborativo** también tienen cabida en esta aplicación: por ejemplo, crear por parejas un vídeo sobre un tema, para lo que los alumnos/as se tendrían que poner de acuerdo para escoger la imagen y el mensaje. También podríamos centrarnos en una época de nuestra historia y que el alumnado escoja sus personajes y diálogos alternando videos de cada uno de ellos.



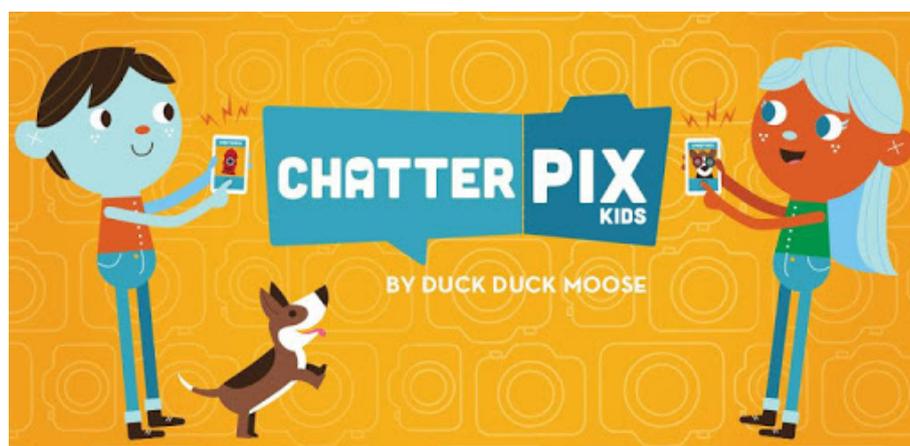
Valoración Personal

Considero que *Chatterpix* es una estupenda herramienta de edición y animación de imágenes, por lo que os animo a usarla en las aulas. ¡Solo tardareis 37 segundos en ver el tutorial que aparece al inicio de la propia aplicación! ... y no mucho más en crear vuestros propios vídeos.

Personalmente, me parece muy útil para desarrollar la expresión oral de una manera muy lúdica y para potenciar el factor sorpresa en los aprendizajes de los niños/as (sobre todo en la etapa de Educación Infantil, que es dónde yo la utilizo).

Debido a la facilidad y rapidez con la que se usa, facilita mucho el trabajo de profesores/as y niños/as.

¡Pero cuidado! Se bloquea con relativa facilidad y cuando esto ocurre, te expulsa de la aplicación. ¡Vuelta a empezar! Muchas veces, esto se produce porque no reconoce imágenes creadas con determinados editores de imagen, como es el caso del popular *PicsArt*.



Video-tutorial de Chatterpix



Recomendación final

¡Sin duda, recomiendo esta aplicación para la tarea educativa, ya que se puede sacar mucho partido!

- ▶ Tendemos a una educación en la que el componente “on line” tiene cada vez más peso.
- ▶ A través de imágenes bien escogidas, incrementaremos y despertaremos la curiosidad e interés de nuestros niños/as.
- ▶ No debemos olvidar que actualmente, los niños/as son cada día más “visuales” e “inmediatos”, cualidades que posee esta herramienta.
- ▶ Es una aplicación muy intuitiva, que prácticamente se puede usar sin conocer de antemano.
- ▶ Gratuita y fácil de descargar.

¿Te animas a “dar voz a tus imágenes”?



Información y materiales complementarios

- § Vídeo tutorial: <https://youtu.be/7tBS9NyFV08>
- § *ChatterPix Kids*: <https://apps.apple.com/es/app/chatterpix-kids/id734046126>
- § *Chatterpix*: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckduckmoosedesign.cp-kids&hl=es_419

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.

