

# Tellagami

App para la mejora de la creatividad  
y la expresión oral



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

Octubre 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176\_OTE\_2019\_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176\_OTEpdf26\_2019\_847-19-134-3

---

## Tellagami: app para la mejora de la creatividad y la expresión oral

por M<sup>a</sup> Lourdes López Viñolo 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: [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)



## La autora de este artículo

Mª Lourdes López Viñolo es Directora del CEPR Andalucía de La Línea. Maestra de Primaria y grado en Lengua extranjera. Es la coordinadora de la formación en ABP en su centro y ponente en varios cursos sobre el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Entusiasta de todo lo relacionado con la innovación metodológica y enamorada de la gamificación como estrategia para la cohesión del claustro.

 @lourdeslopezvi

 lourdes.lopezvinolo

 @lourdeslopezvinolo



## Introducción

No podemos obviar que la tecnología forma parte de nuestras vidas y mucho más de las de nuestro alumnado, tanto en el acceso al conocimiento a través de Internet, como en los momentos de ocio. Si queremos partir de una metodología activa donde el maestro sea el guía, pero teniendo en cuenta los intereses, capacidades, ideas y expresiones del alumnado, debemos buscar herramientas que nos ayuden en esta tarea. Solo así, tendremos alumnos productores, que sepan hacer, que sepan decidir y que sepan actuar.

Por lo anterior, las herramientas deben ser atrayentes y que, además, nos permitan ofrecer resultados visualmente llamativos con los que podamos dar a conocer los proyectos realizados en el centro.

Hay ocasiones en las que por motivos de timidez, por miedo a hablar en público o por no contar con las autorizaciones por parte de las familias, nos vemos en la tesitura de que no podamos publicar el producto final de alguno de los proyectos en los que participa el alumnado. Para resolver esto, hay una aplicación que además de ser fácil de usar, intuitiva y muy vistosa, nos permite superar todos los obstáculos antes nombrados. Estamos hablando de [Tellagami](#).



## La Herramienta

Con [Tellagami](#) podemos crear un avatar y personalizarlo a nuestro gusto, cambiándole su apariencia inicial. Además, posteriormente, podemos hacer una grabación de voz o escribir un texto. Finalmente podemos crear un video animado en 3 D (Gami), de cualquier tema que se te ocurra y que te vengán bien en las clases. Podemos usarlo para presentar, de una forma divertida y eficaz, una iniciación, un desarrollo o un repaso de aquellos contenidos que consideremos.

Es una aplicación gratuita que, de momento, solo podemos utilizar en dispositivos con sistema Android. La versión para IOS, no ha soportado las actualizaciones y ya no aparece en la AppStore, pero se puede descargar directamente haciendo una búsqueda desde un navegador.



## Explicación del uso en el ámbito educativo

A la hora de exponer un tema en clase, ya sea de forma oral o escrita, en muchas ocasiones le pedimos a nuestros alumnos que lo hagan de una manera clara, concisa y que la información aparezca sintetizada. Decir mucho en poco tiempo no siempre es tarea sencilla. Con esta aplicación conseguimos este objetivo de manera fácil puesto que el alumnado tiene que sintetizar la información utilizando viñetas y pequeños textos escritos o grabados en audio. Además, resulta muy divertida para nuestros alumnos, fomenta su creatividad, y a la vez conseguimos que el resultado sea muy visual.

A continuación pasaré a explicar brevemente los pasos que se deben seguir para crear un video con Tellagami.

### 1º CREA LA ESCENA:

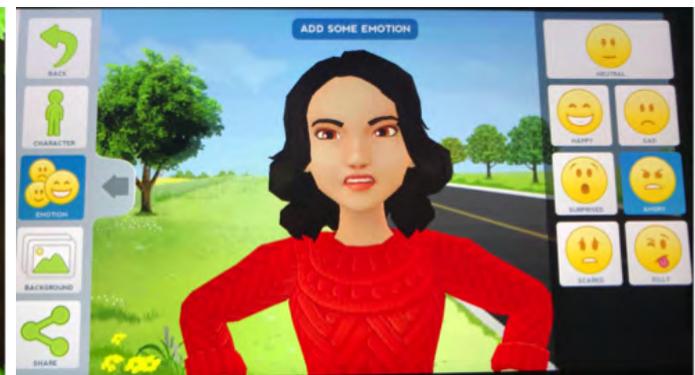
- Creación de avatar a que podrás configurar escogiendo (además de su género) su ropa, pelo, color de ojos, zapatos e incluso la emoción con la que contará lo que deseas..



*Empezamos a crear el gami*



*Escogemos las características de nuestro avatar*

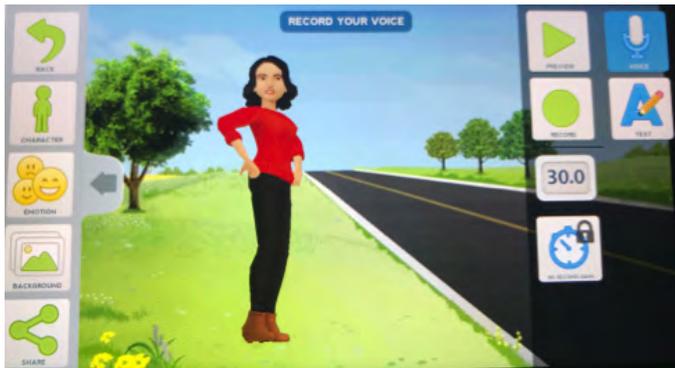


*Emociones del avatar*



*Posibilidad de escoger el fondo*

- Diversos diseños de los fondos donde se encuentra nuestro avatar, con la posibilidad de añadir fotos de nuestra propia galería o hacer una foto en ese mismo instante y utilizarla. Nos permite ubicarlo en la postura y lugar que mejor nos venga para la creación del video.



*Grabaciones de voz o texto*

## 2º AÑADIR DIÁLOGO

- Posibilidad de añadir tanto grabaciones de voz como texto, aunque esta última precisa ser comprada. Las grabaciones de voz tienen un tiempo máximo de 30 segundos con la versión gratuita.



## 3º GUARDAR O COMPARTIR

- Distintas opciones para compartir nuestro gami, guardándolo en nuestro dispositivo o compartiendo link para redes sociales o insertarlo en un blog.

*Guardamos el gami en nuestro dispositivo o lo insertamos en la web*

Se trata de una aplicación de un uso muy sencillo e intuitivo que solo se utiliza en dispositivos móviles, buscando su descarga desde cualquier navegador, ya que no aparece en Playstore. Una vez descargada, no necesita de ningún registro.

Es gratuita en su descarga, no obstante, una vez dentro de la aplicación, sí hay un apartado de pago (0´73 euros) cuando queremos:

- Tener opción a que nuestros dos avatares puedan cambiar de aspecto con más opciones a elegir entre 4 estilos de peinado, 3 tops o camisetas, 3 tipos de pantalones y 3 tipos de zapatos.
- Cuando la grabación del gami es mayor a un 30 segundos, pudiendo llegar a 90 segundos.

En el plano metodológico podemos utilizar Tellagami para que nuestros alumnos trabajen la expresión oral y que esta sea clara y concisa por la limitación del tiempo. También puede ayudarles a crear contenidos que refuercen lo aprendido en clase.

Además de su facilidad de uso, es muy divertido y podemos conseguir que los alumnos mejoren la fluidez en su capacidad de síntesis, puesto que en 30 segundos deben ser capaces de exponer una idea, describir un lugar o concepto, defender un argumento...



## Metodología y Didáctica Aplicada

Son varias metodologías, las que en el uso de esta aplicación pueden tener cabida.

En primer lugar, podríamos hablar sobre el aprendizaje basado en proyectos (ABP), ya que permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Una muestra de ello serían los gamis creados.

Con el aprendizaje cooperativo-colaborativo conseguimos que a través del trabajo en grupo mejore la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos y el uso de esta aplicación conlleva que los alumnos deben crear esos videos de forma grupal.

Otras metodologías que podrían nutrirse y mejorar con el uso de esta app, serían la gamificación, el aprendizaje basado en competencias y el flipped classroom.

Un posible uso de la herramienta con grupos de educación primaria:

- ▶ Trabajar contenidos de [Historia](#), en los que pueden simplemente exponer parte de un periodo, o incluso caracterizar el avatar como personaje histórico. Ejemplo: [Historia de La Línea de la Concepción](#), [Mezquita de Córdoba](#).
- ▶ Presentar un cuento o un poema que les guste.
- ▶ Hacer tutoriales, contar adivinanzas, chistes...
- ▶ Hablar en inglés o en francés para mejorar la competencia lingüística y comunicativa.
- ▶ Contar su propia autobiografía.
- ▶ Realizar un video presentación de una guía turística. [Turismo en Málaga](#).
- ▶ Presentación de contenidos para sus propios compañeros, mejorando el aprendizaje entre iguales y usarlos para flipped classrrom. Ejemplo: [Arte en Sevilla](#).



## Valoración Personal

Un gami nos da muchas oportunidades para innovar en el colegio, ya que podemos usarlo para plantear modelos de enseñanza-aprendizaje diferentes en nuestras aulas y hacer que los alumnos se sientan más animados y motivados para aprender. Con el uso de metodologías activas y el uso de las nuevas tecnologías les permitirá desarrollar desde muy jóvenes competencias digitales que serán fundamentales para su futuro.

Personalmente, he observado que mis alumnos han mejorado en su capacidad de comunicación oral y de síntesis, ya que los gamis creados han tenido mucha calidad con la intención de que los receptores los acojan con buen agrado y esto hace que la motivación por hacer un producto final de calidad sea muy alta.



## Recomendación final

Es tan sencilla, que tanto los docentes como los estudiantes podrán elaborar sus propias creaciones. Su fácil uso para alumnos de educación primaria y secundaria, les permitirá mantener una total autonomía mientras realizan la actividad.

El único inconveniente es que si no quieres grabar tu voz, puedes escribir el texto (opción de pago) y uno de los personajes que decidas lo leerá, pero debes tener en cuenta que para esto, debes escribir en inglés, de lo contrario la aplicación no reconocerá el idioma.

Otra aplicación para trabajar en la misma línea sería [Plotagon](#), que es un programa gratuito para crear de manera sencilla tus propias películas en 3D. Solo tendrías que escribir el guión, elegir los avatares y escenarios, y las historias que creas serán profesionales. Esta aplicación presenta mayor dificultad para cambiar la fisionomía de los personajes y es más compleja en su uso.



## Información y materiales complementarios

### Enlaces para acceder a la aplicación

[playstore](#)

### Videos y manuales

[Manual Genially](#) sobre Tellagami

[Video tutorial de Tellagami](#)

[Blog sobre el uso de Tellagami](#)

### Derechos de uso

- ▶ Todas las imágenes son capturas de la herramienta creadas para este artículo.
- ▶ De igual forma, el texto también ha sido creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

