

Gonoodle:

Aprende inglés en movimiento y en contexto



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

Junio 2025

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/OTE134_2025

Gonoodle: Aprende inglés en movimiento y en contexto

Por Sonia García Díaz 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

Sonia García Díaz, maestra de Educación Primaria con especialidad en Inglés. Desarrolla su labor profesional como tutora de las áreas bilingües de 4º de E.P. en el CEIP Nuestra Señora de la Fuencisla de Madrid. Integra la innovación pedagógica y la tecnología en las aulas para lograr una mayor motivación e inclusión del alumnado. Además, apoya la formación permanente del profesorado para integrar las metodologías más apropiadas a la situación actual de los estudiantes.



Introducción

Este artículo está dedicado a la herramienta GoNoodle que nos ofrece una gran variedad de vídeos con temas variados, creados por personas nativas, y que nos puede servir para desarrollar la competencia comunicativa en inglés, así como para aplicar estrategias de control del aula y autorregulación de los estudiantes.



La Herramienta

GoNoodle es una plataforma que puede ser usada indistintamente por profesores y tutores de los alumnos, en la que se publican vídeos interactivos que promueven el movimiento.

Además, todo el contenido está completamente en inglés e incluye refuerzos positivos para lograr que la motivación y la involucración del alumnado sea continua y creciente. Los contenidos son muy variados y se adaptan a muchas de las situaciones que se encuentran en las aulas, por ejemplo, técnicas para aumentar la atención, juegos de vocabulario, festividades anglosajonas, etc.



Explicación del uso en el ámbito educativo

La herramienta es muy versátil para su uso en el ámbito educativo y muy fácil de manejar, ya que incluye un buscador dónde incluir palabras clave sobre lo que queremos trabajar. Puede servir para establecer rutinas en el aula, marcando diferentes momentos importantes del día a día, como la relajación después de subir del patio o introducción de pequeños descansos entre sesiones para aumentar la concentración y promover el movimiento de los estudiantes.

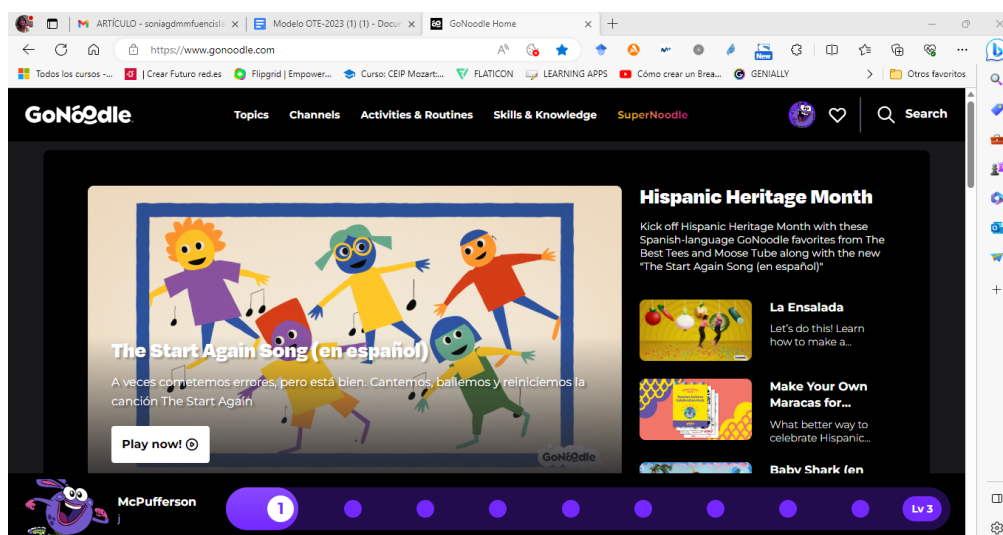


Ilustración 1. Página principal GoNoodle.

Las principales características de GoNoodle serán expuestas a continuación:

- ▶ Es gratuita, por lo que puede ser utilizada por cualquier persona tras crear una cuenta.
- ▶ Todas las actividades han sido diseñadas para mejorar la salud, la atención y la actividad cerebral.
- ▶ Su configuración es muy sencilla y rápida, ofreciendo numerosos vídeos de duración y contenido muy variable.
- ▶ Está diseñada para lograr un compromiso duradero en los estudiantes, ya que ofrece la opción de elegir un personaje que va creciendo según van ganando puntos al alcanzar niveles superiores.
- ▶ Permite configurar varios grupos para aquellos profesores que imparten clase en diferentes aulas y niveles, pudiendo cada clase llevar su propio progreso, mascota y premios.
- ▶ Se puede acceder desde cualquier dispositivo por la web, sin ser necesario instalar la aplicación.
- ▶ Por ahora no presenta opciones de pago para colegios en España.
- ▶ Se puede emplear en cualquier nivel y materia, ya que incluye gran cantidad de niveles y contenido.
- ▶ La herramienta GoNoodle se puede emplear en diferentes situaciones de las rutinas, por ejemplo, a primera hora del día para incluir una canción como hilo conductor (Ilustración 2), entre sesiones como "brainbreak", después del recreo para concentrarse y calmarse con una sesión de respiración (Ilustración 3), en celebraciones de cumpleaños y para celebrar festividades anglosajonas.

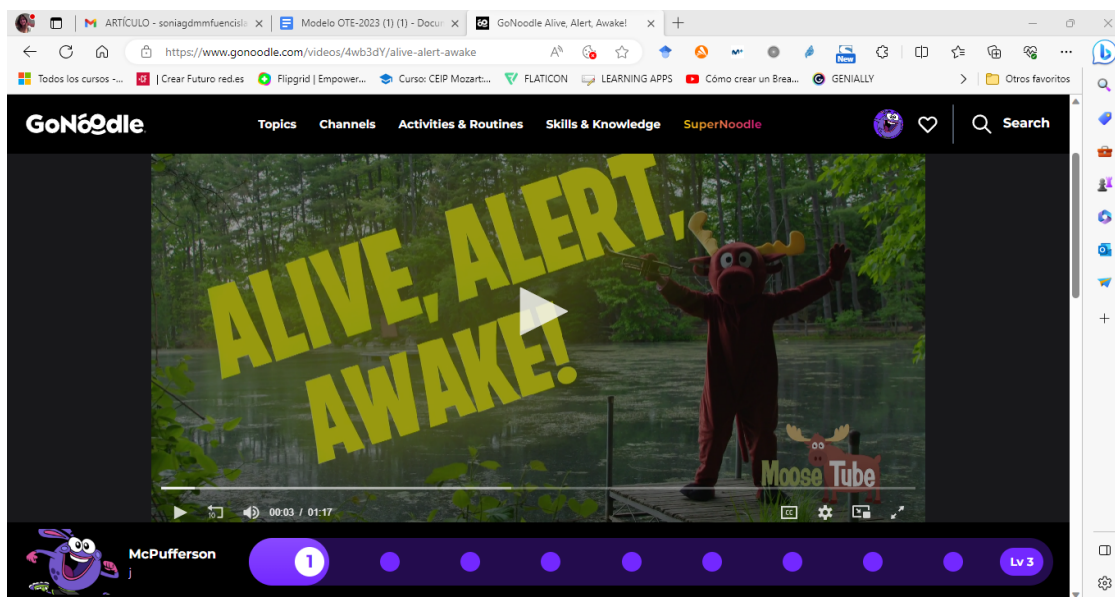


Ilustración 2. Canción de buenos días.

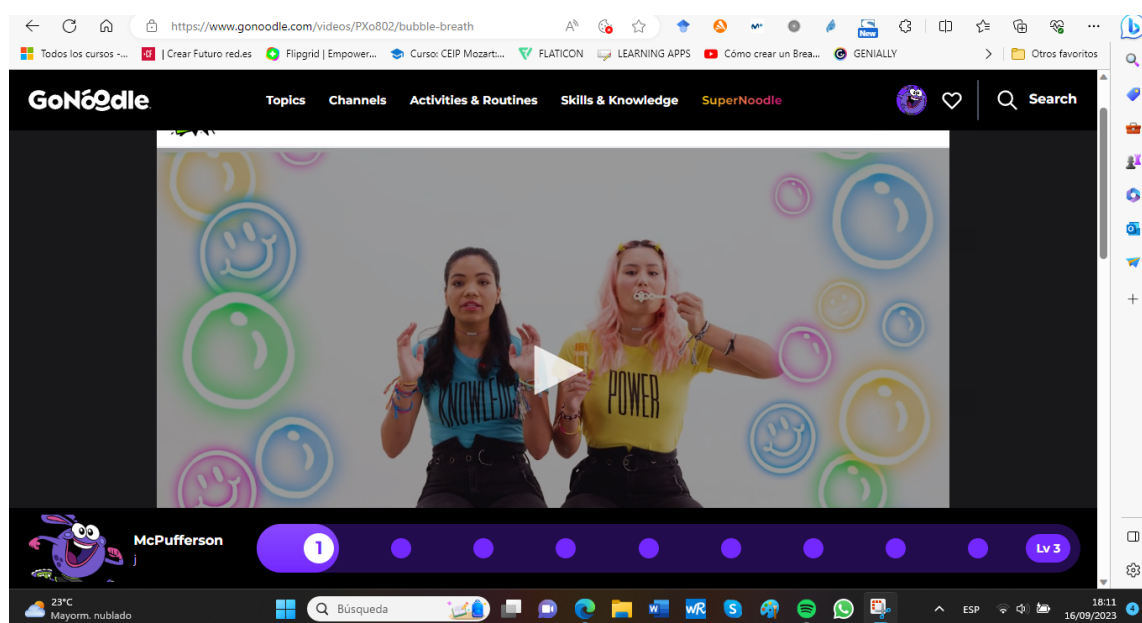


Ilustración 3. Respiración, vuelta a la calma.

- ▶ Es una herramienta muy intuitiva, por lo que no requiere una familiarización extensiva para poder ponerla en uso.
- ▶ Además de vídeos, incluye materiales personalizados con los personajes de la herramienta para diferentes situaciones, por ejemplo, en Halloween puedes imprimir un pack de actividades para hacer manualidades relacionadas con esta festividad (Ilustración 4); también incluye packs personalizados para diferentes niveles con actividades que comprueban la comprensión tras ver vídeos (Ilustración 5).

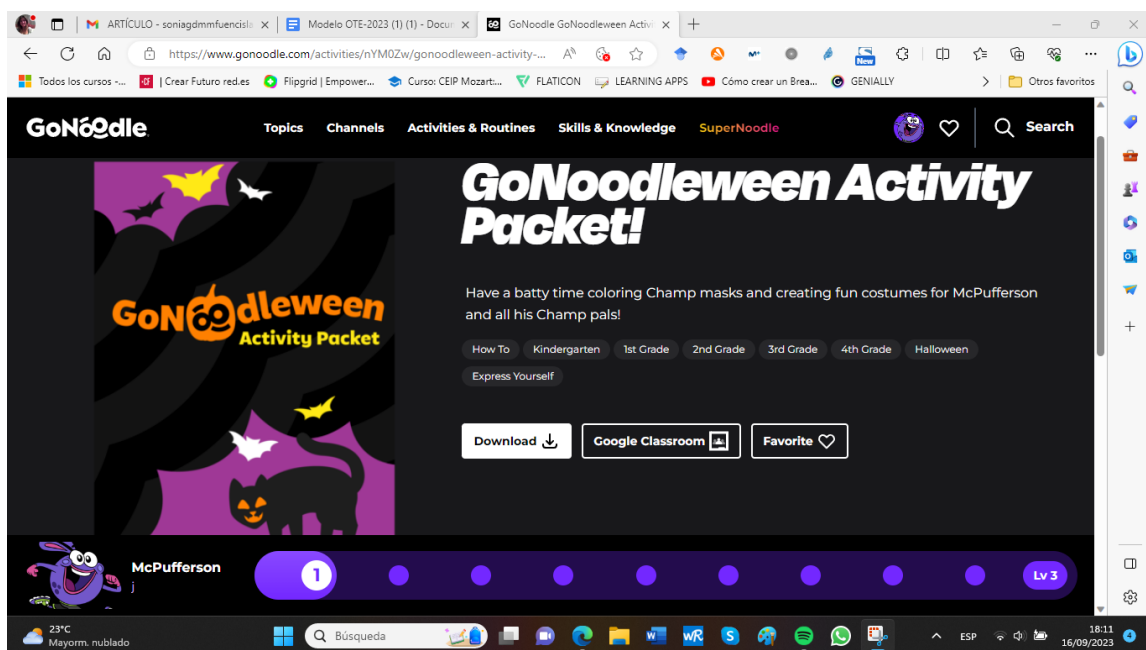


Ilustración 4. Actividad de Halloween

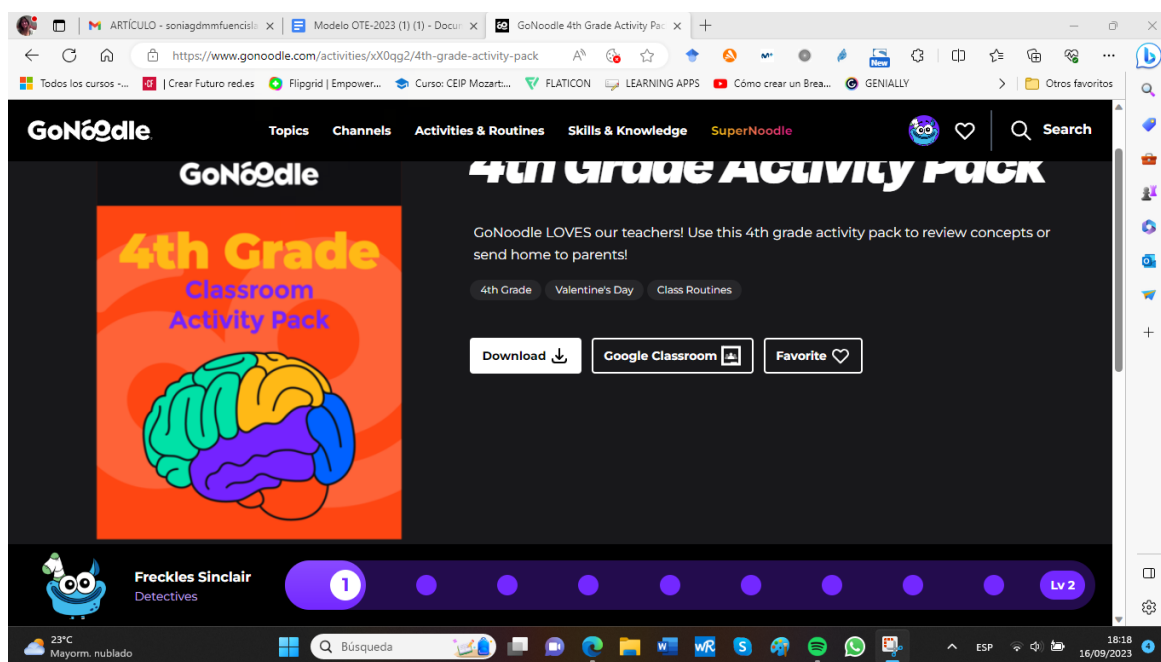


Ilustración 5. Pack de actividades de comprensión



Metodología y Didáctica Aplicada

La herramienta podría servir para desarrollar la competencia lingüística del alumnado y sus habilidades comunicativas en la lengua inglesa, puesto que, en todo momento, los personajes de los vídeos usan apoyos visuales y gestuales para apoyar el mensaje oral. Además, al tratarse de personas nativas, servirán de modelo para mejorar la fonética y ampliar el vocabulario de los estudiantes.

Una metodología que está muy presente en muchos de sus vídeos es el TPR (Total Physical Response), la cual se caracteriza por el aprendizaje de un idioma de la misma manera que se aprende el lenguaje materno.

Otra metodología que se emplea en esta herramienta es la gamificación, por la existencia de un personaje que va creciendo cuantos más vídeos y actividades se realicen en la clase.

Por último, el aprendizaje basado en competencias también se emplea, ya que se puede compaginar con la realización de proyectos en los que los alumnos tengan que ser los protagonistas de los vídeos que realicen, usando como guía los que pueden encontrar en la herramienta. En relación con la realización de proyectos, los alumnos pasan a ser los principales protagonistas de las clases, aplicando la metodología “flipped classroom” para tratar contenidos en inglés o en español de las diferentes áreas.



Valoración Personal

En mi aula esta herramienta tiene un papel muy activo y sirve como apoyo a la docencia y el aprendizaje, convirtiendo a mis estudiantes en personajes activos y motivados en el aula.



Recomendación final

Finalmente, me gustaría animaros a investigar la plataforma antes de ponerla en uso para poder así aprovechar al máximo su potencial, y poder emplear los materiales más adecuados al nivel de vuestros alumnos.



Información y materiales complementarios

Enlace a la web:

► <https://www.gonoodle.com/>

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.

