

WORDWALL:

Jugando en el aula



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 2023

NIPO (web) 847-22-068-1

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_OTEpdf109_2020_847-19-134-3

WORDWALL: jugando en el aula

Por Marta Estrade Boscadas 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

Marta Estrade Boscadas es maestra de Educación Física por la Universidad de Murcia desde el año 2000. Ejerce su actividad desde el 2003 en la Comunidad de Madrid, donde además obtuvo la especialidad de Lengua Extranjera Inglés.

En 2016, colaboró en su centro para impulsar un cambio metodológico que priorizase las TIC y las metodologías activas en el aula. Desde entonces, su centro trabaja con iPad en el aula, donde Marta, junto con otros compañeros y compañeras, forma a más docentes.

Actualmente la autora compagina la docencia con la dirección del CEIP Fregacedos de Fuenlabrada (Madrid).

 @martukict

 @martukict

 marta.estrade@educa.madrid.org



Introducción

Wordwall es una sencilla herramienta para crear juegos interactivos online sobre el contenido que queremos que las y los estudiantes asimilen. Es un recurso atractivo y motivante con el que el alumnado aprende casi sin pretenderlo y que podemos utilizar tanto en Educación Primaria como en Educación Secundaria.



La Herramienta



Logo de Wordwall

Wordwall es una herramienta que nos permite poner a jugar al alumnado. Para ello debemos crear cualquier actividad online mediante las plantillas que nos ofrece la propia web, basadas en juegos clásicos como el *Memory*, el *Comecocos* o *Aplastar los topos* y en juegos de concurso.

¿Para qué usar juegos interactivos?

- ▶ Para introducir conceptos nuevos.
- ▶ Para afianzar conceptos aprendidos.
- ▶ Para reforzar contenidos ya trabajados.
- ▶ Para ampliar conocimientos.
- ▶ Para afrontar los distintos niveles de competencia curricular de alumnos con necesidad específica de apoyo educativo.

En general, podemos decir que es una herramienta apta en cualquier área de aprendizaje y para multitud de usos, pudiendo ampliar esta lista de utilidades tanto como tu imaginación te permita.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Wordwall es una herramienta a la que accedemos desde su página web, por lo que podemos utilizarla desde cualquier dispositivo: ordenador, *tablet*, móvil..., siempre que dispongamos de acceso a Internet.

Wordwall ofrece 3 tipos de cuentas:

- ▶ La cuenta básica gratuita, que habilita 18 tipos de plantillas interactivas y nos permite crear hasta cinco recursos.
- ▶ La cuenta estándar, de pago, que suma a la cuenta anterior 16 tipos de plantillas imprimibles, además de permitir la creación de recursos ilimitados.
- ▶ La cuenta pro, también de pago, que aumenta el número de plantillas interactivas hasta 33.

Además, existen planes escolares donde se pueden adquirir licencias para grupos de docentes, bien estándar o bien pro, por un precio anual más ventajoso que los planes individuales.

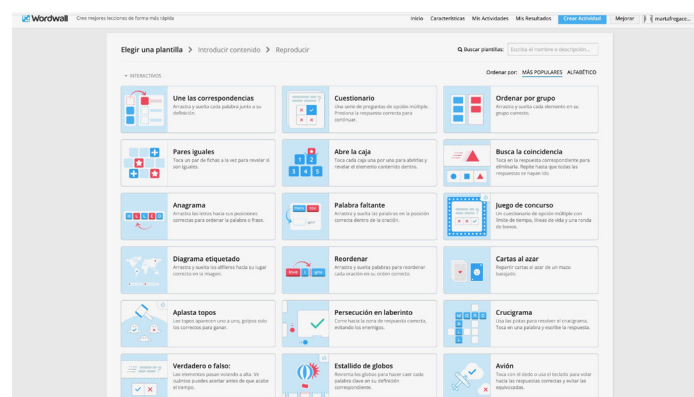
Para poder acceder a la herramienta es necesario registrarse previamente, creando una cuenta o utilizando nuestra cuenta de Google.

The screenshot shows the registration page for a basic account on Wordwall. At the top, there is a navigation bar with links for 'Inicio', 'Características', 'Planes De Precios', 'Iniciar Sesión', and 'Registrarse'. The main heading is 'Regístrese con una cuenta básica'. Below this, there is a 'Sign in with Google' button, followed by input fields for 'Dirección de correo electrónico', 'Contraseña', and 'Confirmar contraseña'. There is also a dropdown menu for 'Ubicación' set to 'España' and a checkbox for 'Acepto la [Términos de uso](#) y la [Política de privacidad](#)'. A 'Registrarse' button is at the bottom. A note at the bottom states: 'Para comparar los tipos de cuenta, lee los [Planes de precios](#). Si su centro educativo ha adquirido Wordwall debe [inscribirse con una clave de licencia o código de invitación](#)'.

Pantalla de registro de Wordwall.

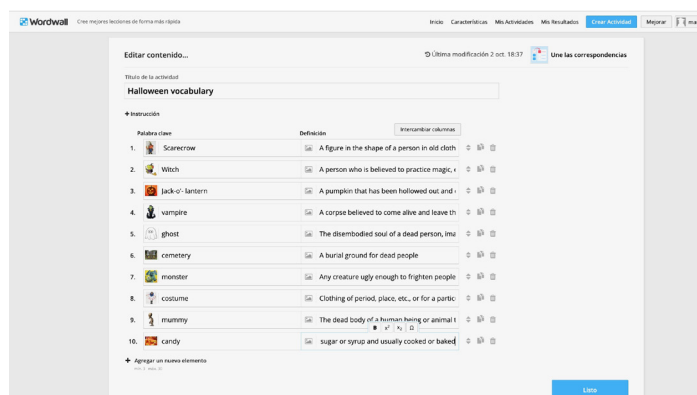
Una vez registrados accedemos a la página principal, donde de manera muy visual se nos explican brevemente los pasos a seguir para la creación de actividades.

Para crear una actividad, debemos seleccionar entre la multitud de plantillas que se nos ofrecen en función del tipo de cuenta que poseamos. Para la cuenta básica contamos con las siguientes:



Tipos de plantillas básicas de Wordwall.

Una vez elegida la plantilla, iremos introduciendo los datos del juego en el formulario. Podremos diseñar utilizando tanto texto como imágenes para elaborar la actividad, en función del objetivo que persigamos con la misma. Algunas de las plantillas nos permiten modificar el tema, introducir un temporizador, elegir el número de vidas que queramos que tenga el alumnado o incluso establecer un orden de preguntas aleatorio.



Entorno de edición del juego hecho en Wordwall une las correspondencias.

Una vez creada la actividad, y en función de la plantilla que hayamos elegido en un principio, podremos seleccionar cualquier otra que sea compatible con el mismo formato de formulario y que el propio sistema reconoce y ofrece, convirtiendo así, con un solo clic, el juego inicialmente configurado en otro juego con un mecanismo totalmente diferente, pero trabajando exactamente el mismo contenido.

El juego creado podremos compartirlo con las y los estudiantes bien a través de un código QR que se genera desde la propia página, bien incrustando mediante código HTML en nuestra web o aula virtual, o directamente compartiendo en nuestro Google Classroom. Además, podemos hacer público nuestro recurso en la comunidad Wordwall, donde encontramos una base de juegos elaborados por otros docentes que podremos utilizar también para nuestras clases.

En definitiva, tenemos una herramienta polivalente, muy fácil e intuitiva, para la que no es necesaria una preparación previa para aprender a utilizarla y es fácil de utilizar con el alumnado.



Metodología y Didáctica Aplicada

La utilización de Wordwall puede ser muy útil en los centros que disponen de un dispositivo por estudiante o bien en caso de modalidad de clases *online* como sucedió durante la pandemia. Nos puede ser muy útil también para utilizar con estudiantes que circunstancialmente no acudan al aula algún día puntual.

Por otra parte, podemos darle uso desde una perspectiva tradicional, donde el alumnado trabajará con la plataforma tras haber estudiado el contenido en el aula, o podemos utilizarlo de manera más autónoma en casa, donde prepararán previamente el contenido jugado con Wordwall para posteriormente acudir al aula con ello trabajado y repasarlo en clase.

El uso de esta herramienta está abierto a la creatividad de las y los docentes, ya que es posible utilizarlo para cualquier área, desde Matemáticas a los idiomas, pasando por áreas más activas como puede ser Educación Física o Música. El límite lo ponemos nosotras y nosotros.

Además, la plataforma nos muestra los resultados del alumnado una vez realizado el juego, por lo que será apropiado como instrumento de evaluación.



Valoración Personal

Considero Wordwall una herramienta al alcance de cualquier docente, ya que no es necesario tener conocimientos de diseño ni de programación para poder elaborar un juego interactivo, atractivo y motivante para el alumnado.

Además, al ser tan intuitivo la elaboración de los juegos es muy rápida, ahorrándonos mucho tiempo en nuestras planificaciones (tiempo que a ningún docente nos sobra).

Por otra parte, si nuestro centro tiene un buen número de dispositivos digitales, podremos ahorrar mucho en fotocopias de fichas; pero si nuestro centro es más analógico, solamente podremos disponer del recurso descargable si tenemos una cuenta de pago.



Recomendación final

Si crees que no eres una persona creativa, ¡lánzate a probar esta herramienta! Verás cómo tu mente se abre y te surgen un gran número de ideas para darle uso y, si no, siempre puedes recurrir a la comunidad Wordwall y tomar prestadas algunas.



Información y materiales complementarios

- ▶ [Página web de Wordwall.](#)
- ▶ [Comunidad de Wordwall.](#)
- ▶ [Videotutorial de Wordwall](#), de Paco Soria.

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.

