

Wordle:

revelando palabras



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

Mayo 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) 10.4438/2695-4176_OTepdf131_2025

Wordle: revelando palabras.

Por Sofía González Almaraz 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

Carmen Rasero es graduada en Magisterio de Educación Primaria Bilingüe en la Universidad Cardenal Cisneros de Alcalá de Henares. Actualmente imparte clase en el CEIP Miguel Hernández de Alcalá de Henares, como especialista de Lengua Extranjera: Inglés. A pesar de acabar de empezar su labor docente, siente pasión por el trabajo de maestra y tiene como objetivo aprender de su entorno a la vez que aportar su conocimiento y destreza, en relación con sus compañeros y alumnado.



Introducción

Este artículo busca ilustrar las posibilidades que ofrece utilizar la herramienta online WORDLE en el aula, explicar cómo funciona y cómo trabajar con ella. WORDLE ofrece facilidad y sencillez de uso, ideal para ser utilizada por casi cualquier profesor o alumno, independientemente de su destreza con las nuevas tecnologías. Esta herramienta permite desarrollar las habilidades lingüísticas más básicas, la competencia digital y la competencia de aprender a aprender. Además, la herramienta WORDLE es muy versátil en cuanto a su introducción en el aula, ya que puede ser trabajada como actividad de calentamiento, como actividad de repaso de vocabulario, como actividad de ampliación para alumnos más rápidos, como paso de una "Escape Room", etc, como se detallará a continuación.



La Herramienta

WORDLE o "WORDLE Game" es un juego online que apareció en las pantallas en octubre de 2021, de manera abrumadoramente viral.

Este juego, creado por el desarrollador Josh Wardle (obsérvese el juego de palabras que crea con su propio apellido), consistía inicialmente en descubrir una palabra misteriosa al día en, únicamente, cinco intentos. En cada intento, el jugador debe escribir una palabra y al enviarla recibirá información sobre cuánto se ha acercado a la respuesta: si una letra se encuentra en la palabra misteriosa y está colocada en el lugar correcto, se pondrá de color verde; si una letra está presente en la palabra, pero no se ha colocado en el lugar correcto, se pondrá de color amarillo; y si una letra de la palabra del intento no se encuentra en la palabra misteriosa se coloreará de gris.

El funcionamiento del juego podría describirse como una mezcla entre el tradicional "Ahorcado" y el, también tradicional pero más complejo, "Mastermind": el objetivo es intentar adivinar la palabra averiguando qué letras contiene y en qué lugar se encuentran, con un máximo de 5 intentos para conseguirlo, de manera individual.



Explicación del uso en el ámbito educativo

En un principio, la aplicación únicamente generaba una palabra al día, sin embargo, desde 2021 la aplicación ha ido aumentando la oferta de modalidades de juego. Por ejemplo, ahora la aplicación también ofrece la posibilidad de jugar en inglés o con palabras adaptadas a los niños. Además, también han aparecido multitud de plataformas y páginas web que ofrecen adivinanzas ilimitadas u otras modalidades que pueden resultar más apropiadas para utilizar dentro del aula.

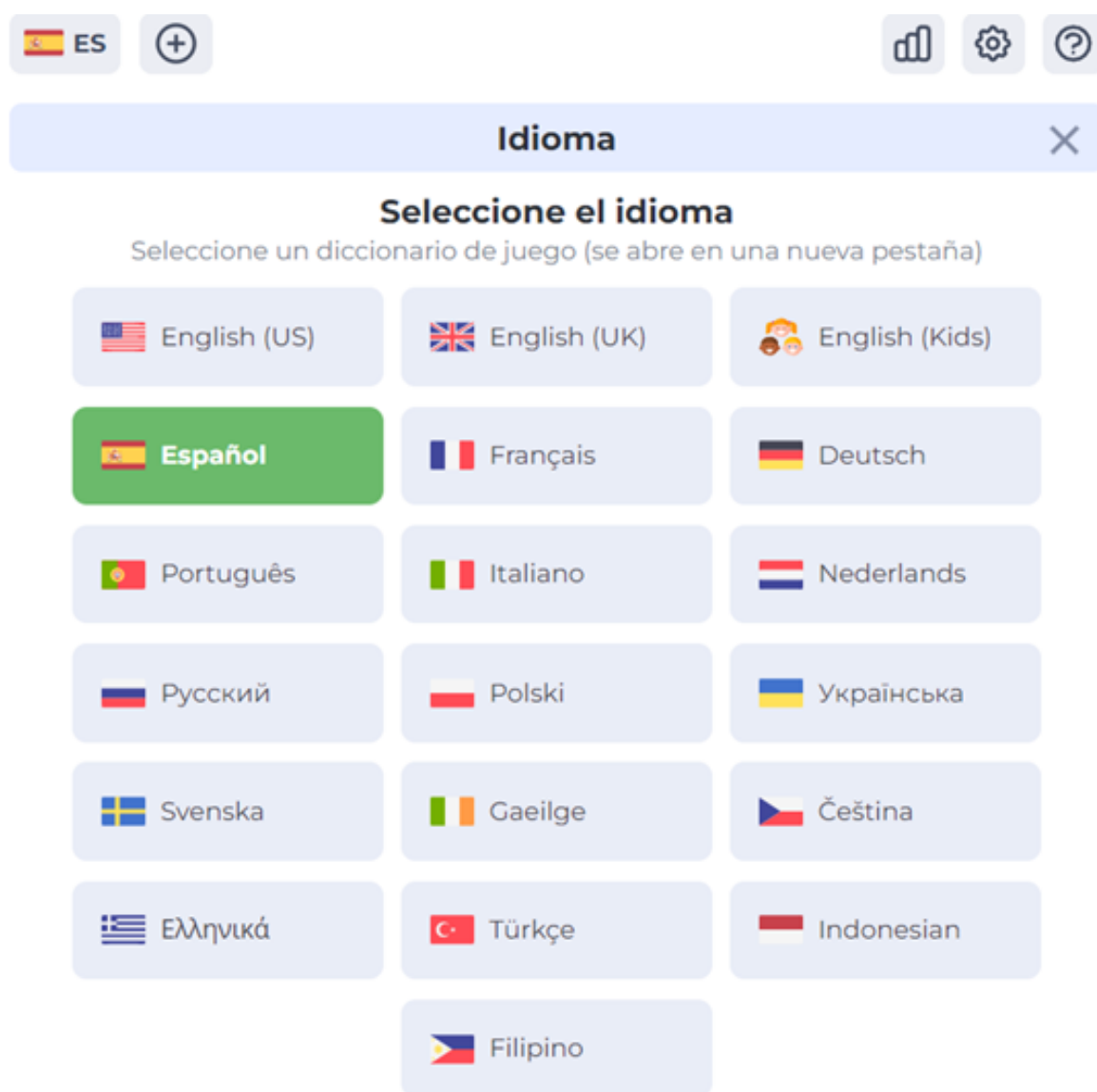


Ilustración 1: Posibles idiomas en los que jugar a WORDLE

Por otra parte, la aplicación original también permite generar un WORDLE propio, que luego se puede compartir con otras personas para que actúen como jugadores e intenten adivinar la palabra misteriosa.

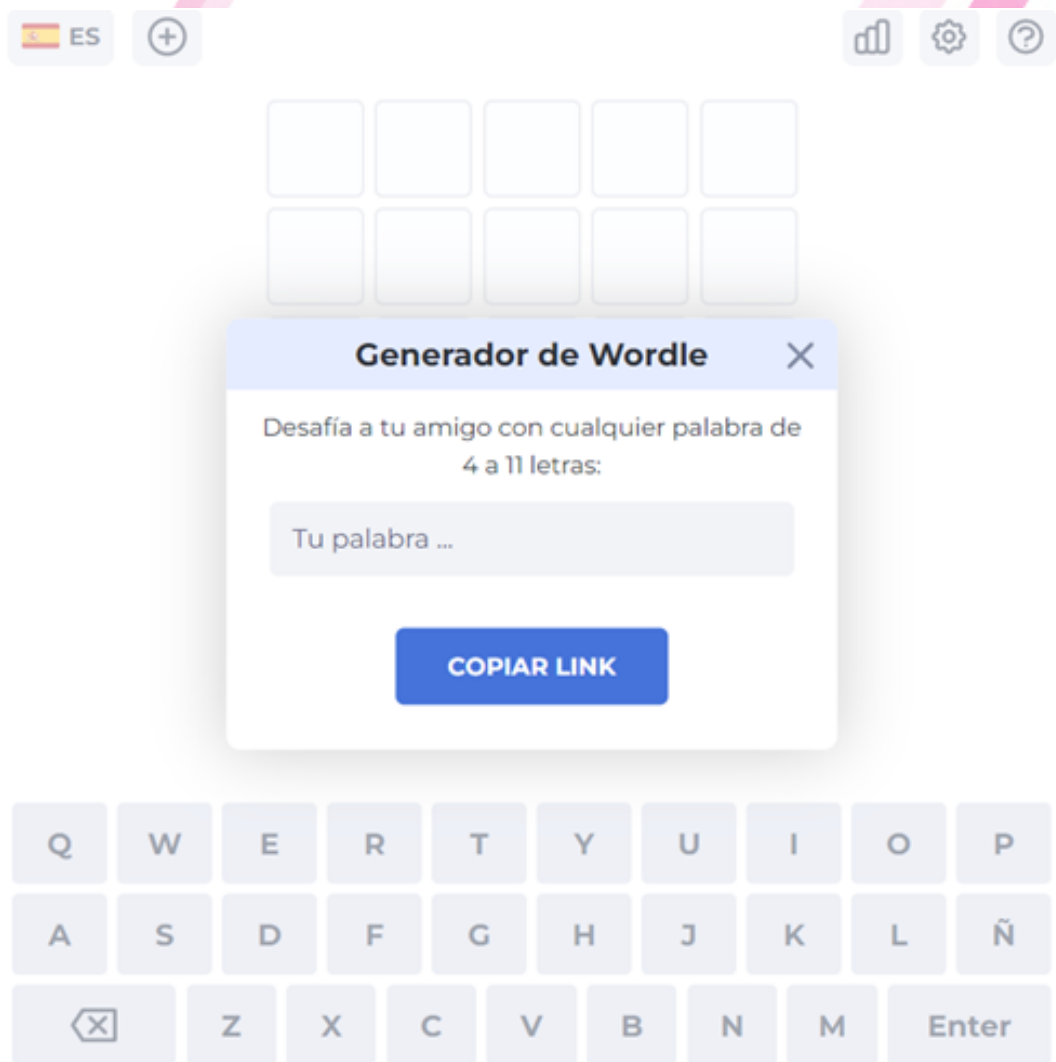


Ilustración 2. Generador de palabras propias en WORDLE

Otras páginas web, como “La palabra del día”, a pesar de funcionar igual que la original WORDLE y proponer una única palabra por día, sí que ofrece más variedad al proponer una palabra al día normal, una que lleve tilde, una palabra científica (más complicada) e incluso una modalidad contrarreloj.

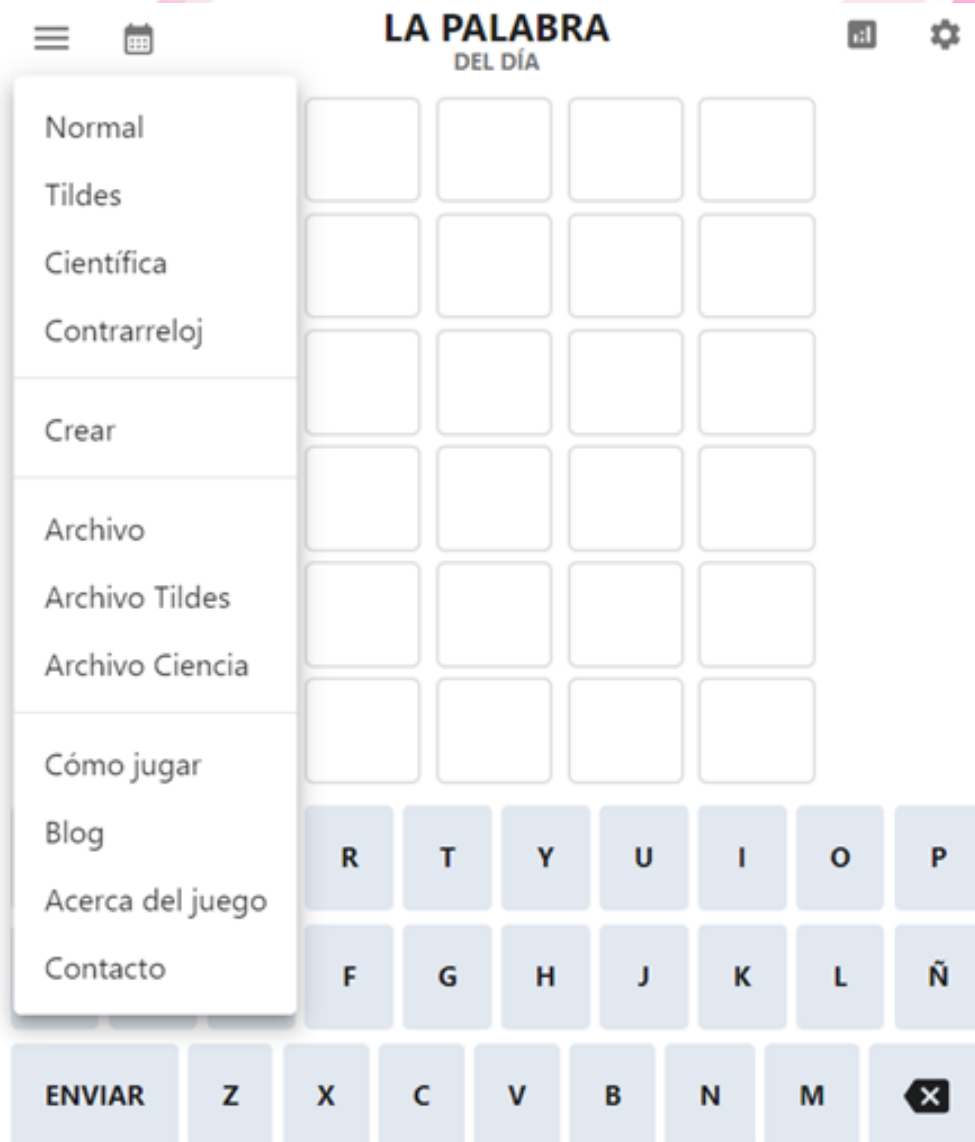


Ilustración 3. Posibles modalidades de juego

Por otra parte, plataformas como “ESLKidsGAMES” han adaptado el juego original para que jueguen los niños y han añadido la opción de elegir la categoría a la que pertenece la palabra misteriosa, con el objetivo de guiar a los pequeños durante el juego.

Choose a category

Animals**Countries****Prepositions****The Body****Food****Sport****Clothes****Irregular Verbs**

Ilustración 4. Juego inspirado en WORDLE de la plataforma ESLKidsGAMES

En cuanto a las ventajas de utilizar WORDLE en el aula, la más destacable es su simplicidad en todos los aspectos. Para empezar, es una página web gratuita y no se necesita registro o inscripción para utilizarla y, al ser online, no es necesario descargarla. Por otra parte, no requiere apenas tiempo para conocer su funcionamiento, ya que es bastante sencillo e intuitivo, además de que la aplicación muestra unas instrucciones muy simplificadas.

Cómo jugar

Tienes que adivinar la palabra oculta en 6 intentos y el color de las letras cambia para mostrar lo cerca que estás.

Para comenzar el juego, simplemente ingrese cualquier palabra, por ejemplo:

M E D I O

E , I no está en la palabra objetivo en absoluto.
D está en la palabra pero en el lugar equivocado.
M , O está en la palabra y en el lugar correcto.

Otro intento de encontrar letras coincidentes en la palabra objetivo.

P U N T O

¡Tan cerca!

M U N D O

¡Palabra adivinada! 🏆

Ilustración 5. Instrucciones de la página web para entender el funcionamiento del juego

La preparación para poder utilizar esta herramienta dentro del aula llevaría al maestro apenas minutos, lo que tardara en introducir el nombre del juego en Google y proyectarlo en la pantalla, o lo que tardara el alumno en hacer lo mismo en un dispositivo electrónico.

Además, está disponible para todos los sistemas operativos y dispositivos electrónicos, siempre que tengan conexión a internet. Sin embargo, es interesante la posibilidad de trabajar con esta herramienta sin siquiera utilizar un recurso online, de igual forma como jugaríamos al ahorcado en la pizarra o en un papel, se podría imitar la forma de juego de WORDLE en un medio analógico.

Por otro lado, es igualmente sencilla su aplicación en el aula, ya que puede ser introducida de múltiples formas (se dan ejemplos más concretos en el apartado de Metodología y Didáctica Aplicada), según la imaginación o necesidades del maestro.

Según el nivel, se puede utilizar para introducir palabras nuevas o “la palabra del día” en cursos más pequeños, para repasar palabras clave del vocabulario en cursos medios o para ampliar conocimientos y proponer acertijos motivadores en cursos más altos.

De igual manera se puede ajustar a diferentes materias. Por ejemplo: para trabajar las palabras con tilde o los diptongos en Lengua Castellana; para repasar palabras de vocabulario en Ciencias o en Inglés; para resolver acertijos en Matemáticas; o para introducir un estilo artístico en Plástica.

Con el fin de advertir de las desventajas que podemos encontrar con esta aplicación se puede destacar la presencia de anuncios en la página de la aplicación. Esto se debe a la gratuidad de ésta, pero sí que hay que ser conscientes de que ciertos anuncios pueden ser negativos para los alumnos (por ejemplo, anuncios de restaurantes de comida rápida).

En cuanto a las limitaciones principales, la conexión a internet es la más obvia a pesar de que se puede salvar jugando a este juego en papel, por ejemplo. Otra limitación que se puede destacar es que no permite al docente recibir un feedback de la respuesta o desempeño de los alumnos en el caso de que los niños trabajen con esta aplicación de manera autónoma. Finalmente, otro inconveniente es que el juego no tiene niveles, y que la presentación de las palabras es completamente aleatoria.



Metodología y Didáctica Aplicada

Como ya se ha mencionado anteriormente, la herramienta WORDLE es muy versátil ya que, al ser tan sencilla, puede ser introducida en el día a día de múltiples formas y mediante diversas metodologías (por ejemplo, gamificación). Puede servir para promover diferentes aspectos del proceso de aprendizaje.

En cuanto al tipo de actividades que podemos realizar con esta herramienta encontramos las actividades de calentamiento o introducción. Podríamos considerar WORDLE como la adivinanza de una palabra que, realmente, no lleva mucho tiempo ni muchos intentos en resolverse. Por esta razón podríamos introducir una lección comenzando por descubrir una palabra misteriosa. Por ejemplo, antes de comenzar una clase sobre el universo en cuarto de Primaria, los alumnos pueden descubrir la palabra (elegida por el profesor) relacionada con el tema. Por ejemplo, “órbita” o “satélite” (el nivel de dificultad de la palabra depende de las necesidades del alumnado). De esta forma, gracias a WORDLE podemos introducir el tema de manera motivadora y diferente, creando expectación y empujando a los alumnos a involucrarse en la clase.

Play Wordle with Various Number of Letters

Choose a word puzzle with the length of the hidden word from 4 to 11 letters.

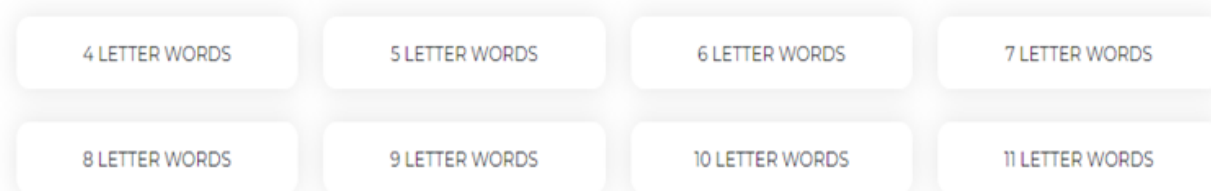


Ilustración 6: Opciones de dificultad según el número de letras de la palabra

Otro ejemplo del uso de esta aplicación son las actividades de repaso de vocabulario. Gracias a que la página nos da la oportunidad de elegir la palabra misteriosa que vamos a presentar a los alumnos, podemos poner como palabra misteriosa alguna sacada del vocabulario de la unidad, en materias como Inglés o Ciencias Naturales y Sociales. De esta manera, los alumnos pueden practicar el vocabulario, fijándose también en la forma correcta de escribirlo.

Además, gracias a la simplicidad con la que funciona, es un recurso que también puede ser utilizada por los

alumnos de manera autónoma, siempre que tengan acceso a un dispositivo electrónico. Esto ofrece una posibilidad de profundización a aquellos alumnos que terminan más rápido la tarea de clase. Estos alumnos pueden jugar a WORDLE como actividad de ampliación, poniendo a prueba su vocabulario de la materia que considere el docente. De igual manera, se puede incluir WORDLE en otros aspectos o dinámicas educativas. Por ejemplo, como estación de una “escape room” o “gymkana”.

La herramienta WORDLE se puede utilizar también en diferentes agrupamientos de clase, según las necesidades del profesor. Por ejemplo, con el grupo-clase entero, en actividades de introducción, utilizando pantalla táctil o proyector. También en grupos pequeños, como actividades conjuntas, donde un alumno puede poner una palabra misteriosa para que los compañeros la adivinen. Finalmente, también puede ser trabajada de manera individual, por los alumnos, de manera autónoma o guiada, como actividades de ampliación, por ejemplo.

Finalmente, este pequeño juego puede servir para promover diferentes habilidades en nuestro alumnado: puede ayudar a mejorar la ortografía, ya que consiste en colocar correctamente las letras de la palabra (hay también una categoría con palabras acentuadas); puede ayudar a ampliar el vocabulario, por ejemplo, trabajando una palabra al día (como en inglés “word of the day”); puede ayudar a trabajar el vocabulario del tema, repasando o recordando las palabras clave; etc.

En conclusión, WORDLE se puede utilizar de numerosas formas, dependiendo del objetivo del profesor y de las necesidades de su alumnado.



Valoración Personal

Personalmente, considero que no hay ninguna excusa para no utilizar WORDLE en el aula. Como ya he comentado es una de las herramientas más sencillas que podemos utilizar como docentes, ya que se encuentra al nivel del ahorcado, pero dándole un toque atractivo e interactivo. Personalmente, considero que WORDLE se trata de un juego sencillo, diseñado de manera atractiva, con una retroalimentación inmediata y que es prácticamente inagotable. No tiene apenas aspectos negativos debido a su simplicidad y a su diversidad de modalidades: se puede utilizar por todos y puede divertir a todo el mundo.



Recomendación final

Aunque este recurso invita a utilizarlo solo en materias cuya prioridad es el lenguaje, como las lenguas extranjeras o Lengua Castellana, yo recomiendo utilizarla también para darle un giro a las lecciones de otras materias. Las utilidades que le demos a WORDLE dependen de la imaginación del profesor y, a pesar de que su simplicidad puede resultar poco atractiva o ambiciosa, es un ejemplo de recurso que hace que tu lección sobre el Universo pase de empezar por “Abrid el libro por la página 20” a tener a veinte niños gritando “¡¡Yo ya sé cuál es la palabra!!” antes de hablar del Big Bang.

Como ya he mencionado anteriormente, el hecho de no tener recursos digitales no impide que los alumnos puedan jugar a este juego, ya que podéis utilizar también la pizarra o papel en su lugar. Los alumnos ya están cansados del ahorcado, vamos a darle un “girito” a ese juego, utilizando WORDLE para reconquistar su interés.



Información y materiales complementarios

- Enlace para acceder a la herramienta: <https://wordlegame.org/>
- WORDLE-like activity ESLKids: <https://www.eslkidsgames.com/esl-wordle>
- Entrevista con el creador de WORDLE (comienza en el minuto 16:42)
https://www.youtube.com/watch?v=X_e2IEaR4aA

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

