

# NEWSLETTER

[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



## InterGames

26. August 2025



### INúmero #3

Laboratorio Virtual de  
Aprendizaje: nuevos módulos  
ahora disponibles en 7 idiomas  
Docentes y estudiantes validan  
Secuencias Pedagógicas  
mediante pruebas

**Comentarios positivos:** Los  
juegos resultaron atractivos,  
justos y fáciles de usar.

## Sobre el Proyecto

InterGames es un proyecto Erasmus+ KA2 que busca mejorar los planes de estudio de la educación secundaria y desarrollar las capacidades de profesores y

estudiantes introduciendo enfoques interdisciplinarios de la educación a través de videojuegos de conflicto.

La interdisciplinariedad, el conflicto y los videojuegos son los tres componentes principales del proyecto, que ayudan a los estudiantes (14-16 años) a adquirir habilidades del siglo XXI (pensamiento crítico, resolución de problemas, inteligencia emocional) para ingresar al mercado laboral, convertirse en ciudadanos activos y prosperar en la vida personal.



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM



**InterGames**

El consorcio ha trabajado arduamente para finalizar los módulos del Laboratorio Virtual de Aprendizaje, así como las Secuencias Pedagógicas.

Los grupos focales con expertos recopilaron valiosos comentarios que se han incorporado a la nueva versión del Laboratorio Virtual de Aprendizaje.

Este [enlace](#) proporciona los módulos del Laboratorio Virtual de Aprendizaje, listos para ser compartidos y utilizados por todos los interesados. Los módulos del Laboratorio Virtual de Aprendizaje están disponibles en siete idiomas.



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



**InterGames**

Las 20 Secuencias Pedagógicas a través de 10 juegos en línea se probaron exhaustivamente con profesores y alumnos de 15 años o más.

Los comentarios recopilados, tanto de estudiantes como de profesores, aportaron valiosa información sobre la eficacia, la usabilidad y el valor educativo de la secuencia pedagógica desarrollada, así como sobre su utilidad como herramienta educativa en general. Actualmente, nuestros socios están incorporando estos comentarios para crear un material práctico para profesores de secundaria. Encontrará el enlace a estos recursos en nuestro próximo boletín.



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM

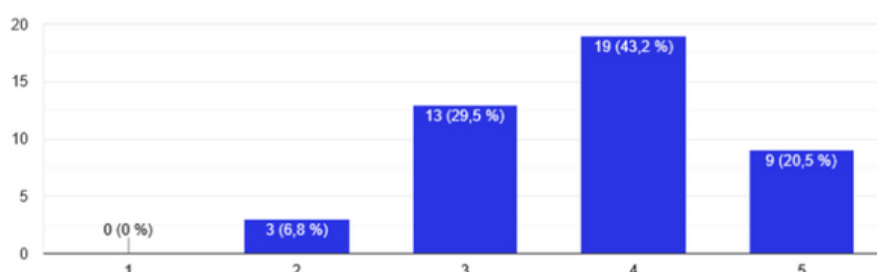


## InterGames

## SUDWIND

7. Wie interessant fandest du die im Spiel behandelten Themen?

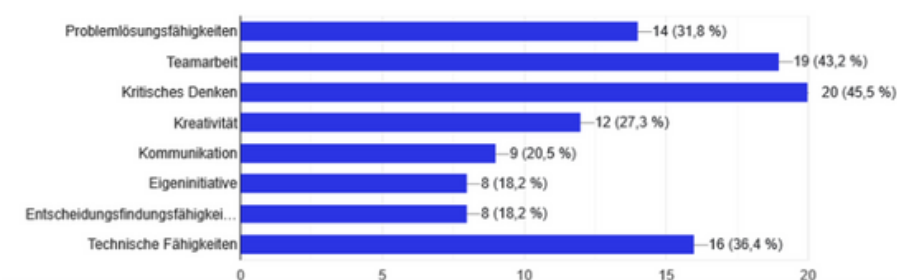
44 réponses



El gráfico muestra que la mayoría de los estudiantes (41 personas) encontraron interesantes los temas tratados en el juego.

10. Welche Fähigkeiten haben das Spiel dir geholfen zu verbessern?  
(Kreuze alle zutreffenden an)

44 réponses



Al preguntarles sobre sus habilidades, 20 estudiantes afirmaron que el juego había fomentado el pensamiento crítico. El trabajo en equipo (19 personas) y las habilidades técnicas (16 personas) ocuparon el segundo y tercer lugar entre las habilidades fortalecidas por el juego.

When asked about skills, 20 students stated that the game had promoted critical thinking. Teamwork (19 people) and technical skills (16 people) were ranked second and third among the skills that were strengthened by the game.



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



## InterGames

## CIP

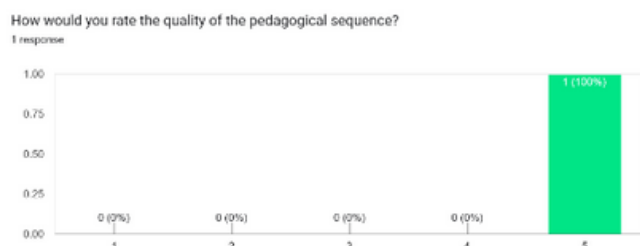


Figure 7: Teacher's response when asked to rate the quality of the pedagogical sequence

Los comentarios del docente coincidieron estrechamente con las respuestas de los estudiantes. La Secuencia Pedagógica obtuvo una calificación de 5/5 en calidad, y la usabilidad y el valor educativo del juego recibieron un perfecto 10/10.

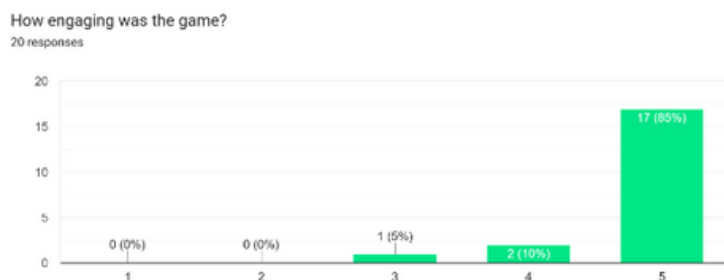


Figure 4: Students' responses when asked how engaging was the game

El nivel general de enganche del juego fue calificado como 4,8, lo que indica una fuerte inversión emocional y cognitiva en la actividad.



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

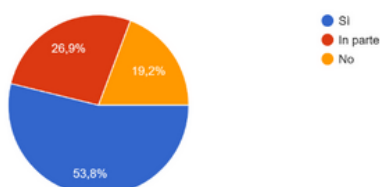
[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



## InterGames

## PROGETTOMONDO

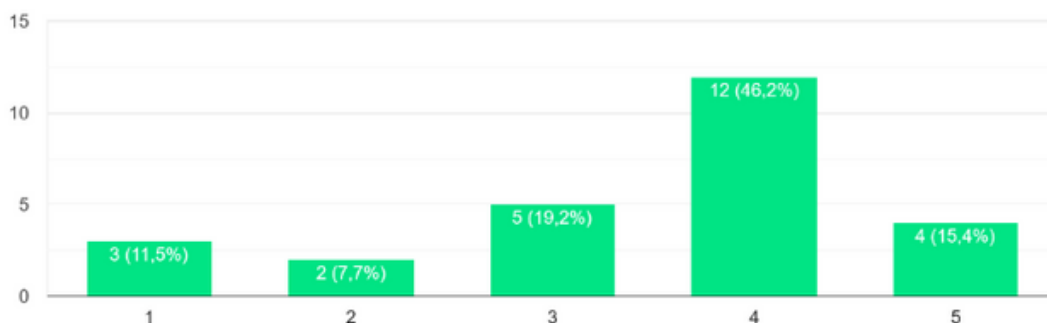
Il gioco e le attività proposte ti hanno aiutato a scoprire nuovi punti di vista sul tema proposto (guerra ad esempio)?  
26 risposte



Los estudiantes piensan que el juego y las actividades propuestas les ayudaron a descubrir nuevos puntos de vista sobre el tema de la guerra, por lo que les ayudó a reforzar las competencias de pensamiento crítico (totalmente 53,8% y parcialmente 29,9%).

Did you enjoy playing the game in class?: 17 said „Yes“, 5 „Partially“, 4 „No“

Da 1 a 5, quanto sono stati interessanti i temi proposti dal videogioco  
26 risposte



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



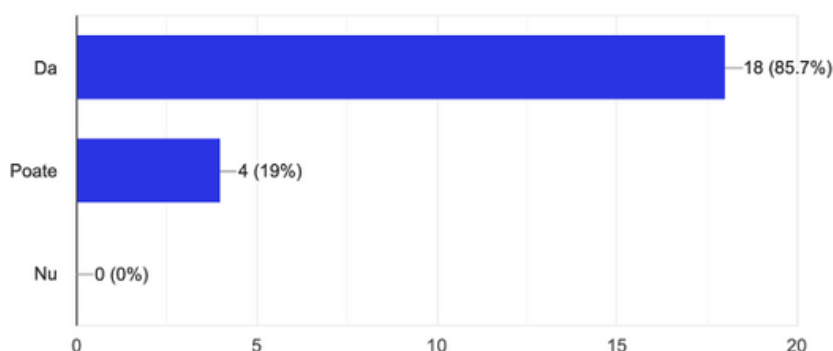
## InterGames

## HELIX

**Q: Would you like to use more video games for learning in the future?**

Ați dori să folosiți mai multe jocuri video pentru învățare în viitor?

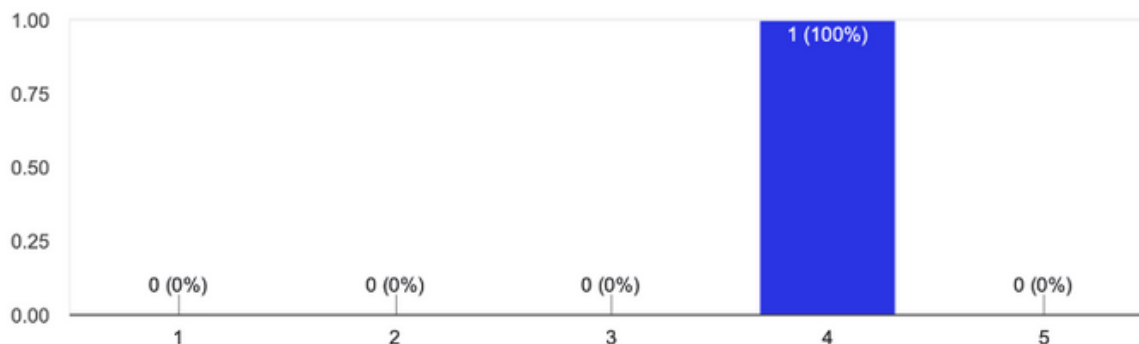
21 responses



**Q: How would you evaluate the quality of the pedagogical sequence?**

Cum ați evalua calitatea secvenței pedagogice?

1 response



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

[WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM](http://WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM)



**InterGames**

## BORAS

| Pregunta                                                            | Resultado |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| ¿Qué tan interesantes te parecieron los temas tratados en el juego? | 4.33/5    |
| ¿El juego te ayudó a comprender mejor el tema?                      | 4.27/5    |
| ¿Qué tan atractivo fue el juego?                                    | 4.25/5    |
| ¿Fue fácil jugar y entender el juego?                               | 8.65/10   |
| ¿El juego se sintió justo y equilibrado?                            | 8.31/10   |



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).

# NEWSLETTER

WWW.INTERGAMES-PROJECT.COM

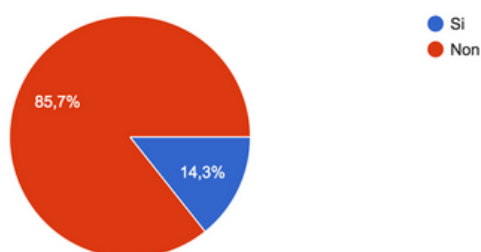


## InterGames

## UDC

Utilizou anteriormente os videoxogos como recurso didáctico nas súas clases?

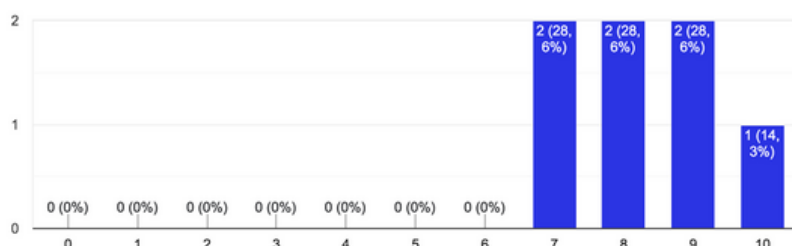
7 respostas



Un 85.7% de los maestros participantes afirmou tener una experiencia intermedia en el uso de nuevaas tecnoloxías en el aula, pero tan solo un 14,3% utilizó videojuegos como recurso didáctico en sus clases.

Nunha escala do 0 ao 10, que tan satisfeita/o está co curso en xeral? (Escala: 0 = Nada satisfeita/o, 10 = Extremadamente satisfeita/o)

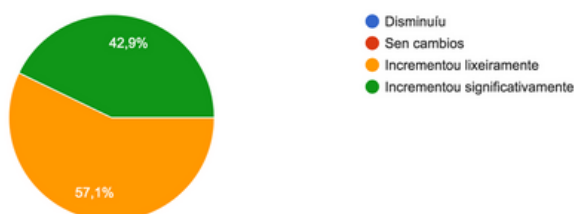
7 respostas



Tanto los recursos y materiales empleados como el contenido presentado fueron valorados por todos los participantes como "apropiados" o "muy apropiados". Obteniendo, además, una satisfacción con el curso de un 8.3/10 de promedio, influyendo con un incremento ligero (57,1%) y significativo (42.9%) en la motivación para utilizar videojuegos como recurso didáctico en el aula.

Como influíu esta formación na súa motivación para usar videoxogos como recurso didáctico na aula?

7 respostas



Co-funded by  
the European Union

The InterGames project is co-financed by the ERASMUS+ programme of the European Union, and will be implemented from January 2024 to December 2025. The project content reflects the views of the authors, and the European Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein (Project Code:2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).



# InterGames

## Canales de redes sociales de InterGames

Síguenos para más  
actualizaciones e información:



Co-funded by  
the European Union

El proyecto InterGames está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la Unión Europea y se desarrollará entre enero de 2024 y diciembre de 2025. El contenido del proyecto refleja la opinión de sus autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contiene (Código del proyecto: 2023-1-AT01-KA220-SCH-000122168).