



CASOS DE ÉXITO EN EDUCACIÓN

MUNDO 3D PARA FORMACIÓN



Incrementa la participación



Engancha al alumno y le mantiene conectado



Permite un contacto cercano



Mejora todas las métricas frente a otras tecnologías



DIVERSOS ESPACIOS

Campus: Punto de encuentro y bienvenida para los alumnos. Tiene el aspecto de una ciudad y cuenta con diferentes edificios donde se alojarán los espacios más destacados.

Aulas y auditorios: Para grandes y pequeños grupos.

Salas de reuniones: Para reuniones dinámicas y participativas.

Salas de actividades: Ayuda a la colaboración y diversión de los alumnos. Se realizan actividades diversas, por equipos...

Bricks y desarrollo de habilidades: Ideal para el desarrollo de habilidades y competencias de los participantes.

Y muchos más...

Capacidad máxima por espacio: 500 personas.

Todo tipo de contenidos: vídeos, fotos, publicidad, *ppts*...



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA

- **Campus universitario UNIR 3D** para impartir masters online.
- **Formación sincrónica online:** presencialidad virtual en grupo desde cualquier parte del mundo.
- **Gamificación o “aprender haciendo y jugando”.**
 - Aprendizaje con clases colaborativas.
 - Sesiones online participativas.
 - Motivación del alumnado.
- **Formación online complementaria** a su plataforma E-Learning.
- **Métricas** personalizadas.
- **Resultados:** Valoración media del curso por los alumnos: 9.3.

unir

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA + COIE

- **Workshops grupales:** Sesiones *role-play* para búsqueda de trabajo, empleabilidad, emprendimiento y gestión del tiempo.
- **Gamificación:** aumenta de forma exponencial su atención y rendimiento.
 - Herramientas colaborativas: *post-its*, juegos...
 - *Role-play* de entrevistas.
 - Actividades de gestión del tiempo en grupo.
- **Interactuación.**
- **Varias reuniones** y sesiones al año: 2 o 3 al mes.

unir COIE

UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA



UNIVERSITAT DE BARCELONA

- **Sesiones colaborativas**, combinadas con presentaciones del contenido de la clase.
- **Estadísticas de interacción de los usuarios:** Realización estudio comparativo entre formación presencial y virtual con la conclusión de que **los alumnos se desinhiben y reaccionan más participativamente** en el mundo virtual.
- **Gamificación a través de BRICKS:** después de la clase, realizaron actividad colaborativa por equipos para construir castillos de GoT y después juego conquista la bandera.



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

- **Evento en Campus Virtual3D:** Los participantes asistieron a conferencias en directo. Sesiones plenarias en 3 salas con diferentes temáticas.
- **Networking:** visita al salón de empresas para hablar con cada una de ellas.
- **Evento online dirigido a un público internacional:** Complementar evento real con jornadas virtuales para ampliar el impacto e incrementar la asistencia.
- **Temática:** Aplicación nuevas tecnologías a la docencia, productos de empresas tecnológicas y *startups* relacionadas con educación.
- **Objetivo/Finalidad:** Acercar tecnología implicada a la educación. Encuentro fructífero entre tecnólogos, gestores educativos y docentes para mejorar la experiencia de aprendizaje en el centro y las aulas.

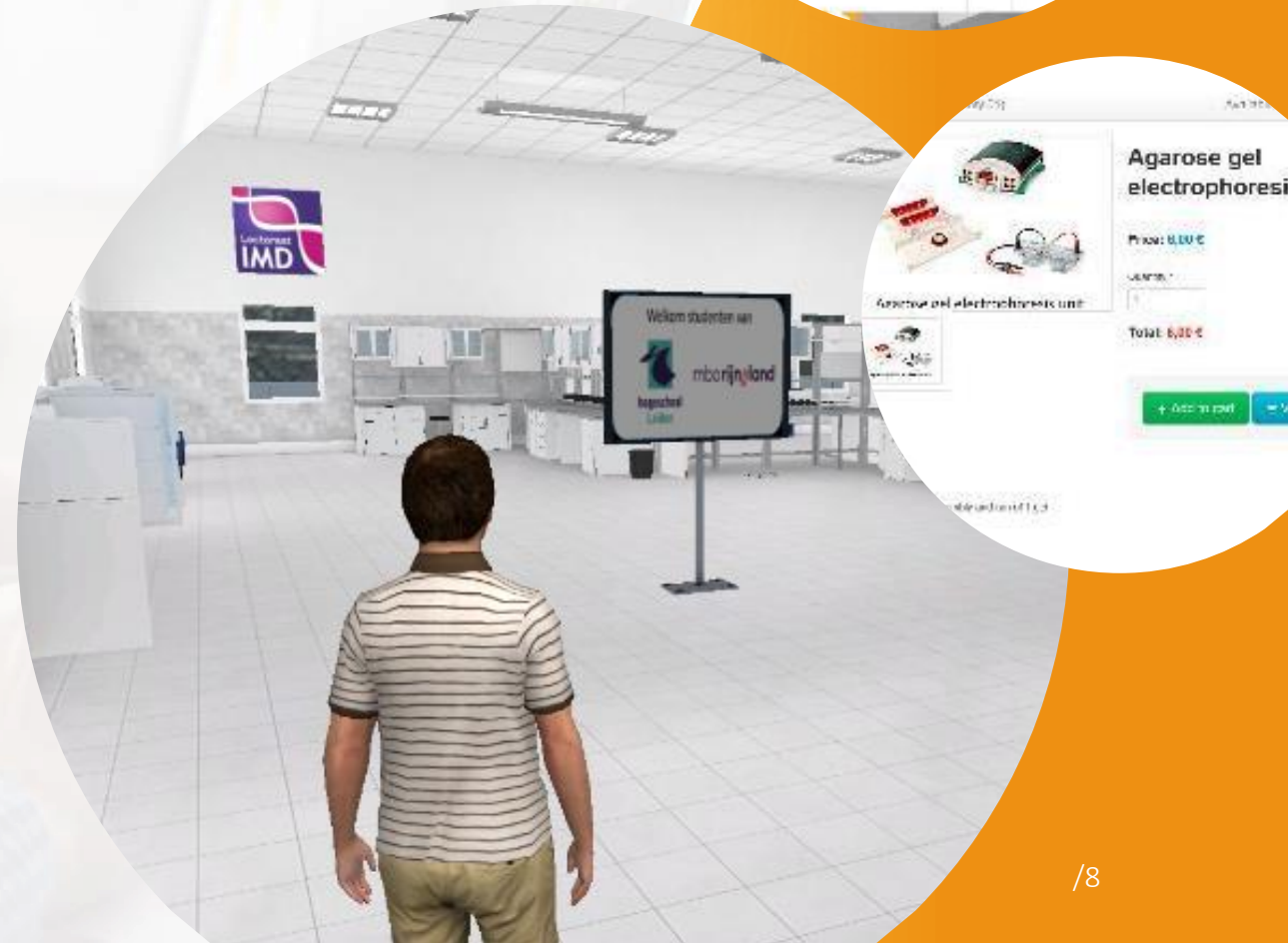


UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES LEIDEN

- **Formación inmersiva:** Recreación de un laboratorio real donde llevar a cabo ejercicios colaborativos en tiempo real.
- **Dinámicas individuales y colaborativas:** Tareas de emprendimiento para los estudiantes donde debían seleccionar los elementos necesarios para el abrir un laboratorio.
- **Formación impartida por el coordinador:** Pantalla dinámica con la posibilidad de compartir escritorio y webcam.



UNED

- **Evento enfocado al emprendimiento:** diferentes *startups* presentaron sus soluciones a inversores y mentores en las salas de reuniones.
- **Zona de exposiciones:** Los visitantes podían acceder a la zona de exposición donde encontraron información de las empresas participantes y sus enlaces a web.
- **Talleres privados:** Se impartieron talleres por expertos en emprendimiento vía *streaming*.
- **Networking:** Se habilitó una zona de encuentro para inversores y emprendedores.



UNIVERSIDAD ISABEL I

- **Formación asíncrona:** Los alumnos realizaban distintas tareas dentro de un escenario tipo gimnasio con varias piscinas. Las tareas realizadas de cada alumno eran comprobadas por el coordinador dentro del propio escenario.
- **Recreación de polideportivo:** Los alumnos además podían colocar material deportivo por el escenario.
- **Creatividad:** De manera individual dentro del entorno del polideportivo cada alumno personalizaba su espacio para luego ser evaluado.
- **Sincronización con plataforma:** Los alumnos debían realizar la tarea en el mundo virtual y subir un vídeo en la plataforma E-Learning de la universidad con las tareas que habían realizado dentro del mundo virtual.





(+34) 947 040 119



info@grupotiempoactivo.com



Ctra. Madrid-Irún, km. 233,5
09001 Burgos

