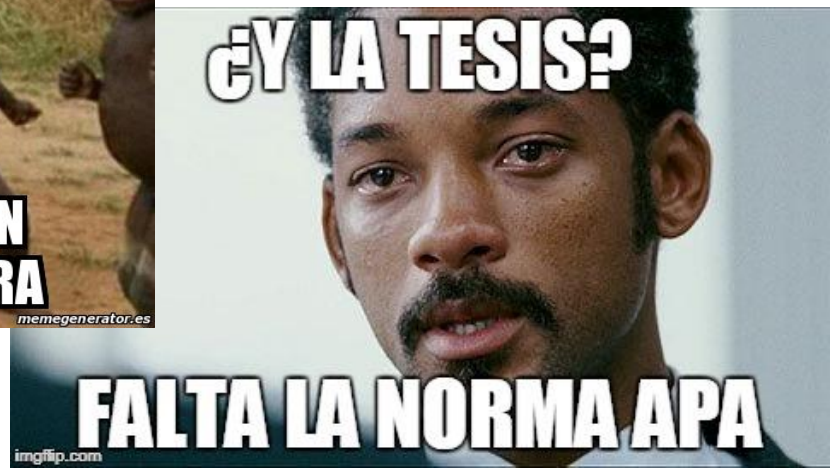
Investigación
en Ambientes
Ubicuos

EL PROBLEMA NO ES LA TESIS
EL PROBLEMA ES QUE NO AVANZO
memegenerator.net

NO SÉ SI ESTOY ACABANDO LA TESIS
O ES ELLA LA QUE ESTÁ ACABANDO CONMIGO

HACIENDO CORRECCIONES DE LA TESIS
CON TODA LA ACTITUD

TERMINANDO LA TESIS
PERO CON JABROSURA
memegenerator.es

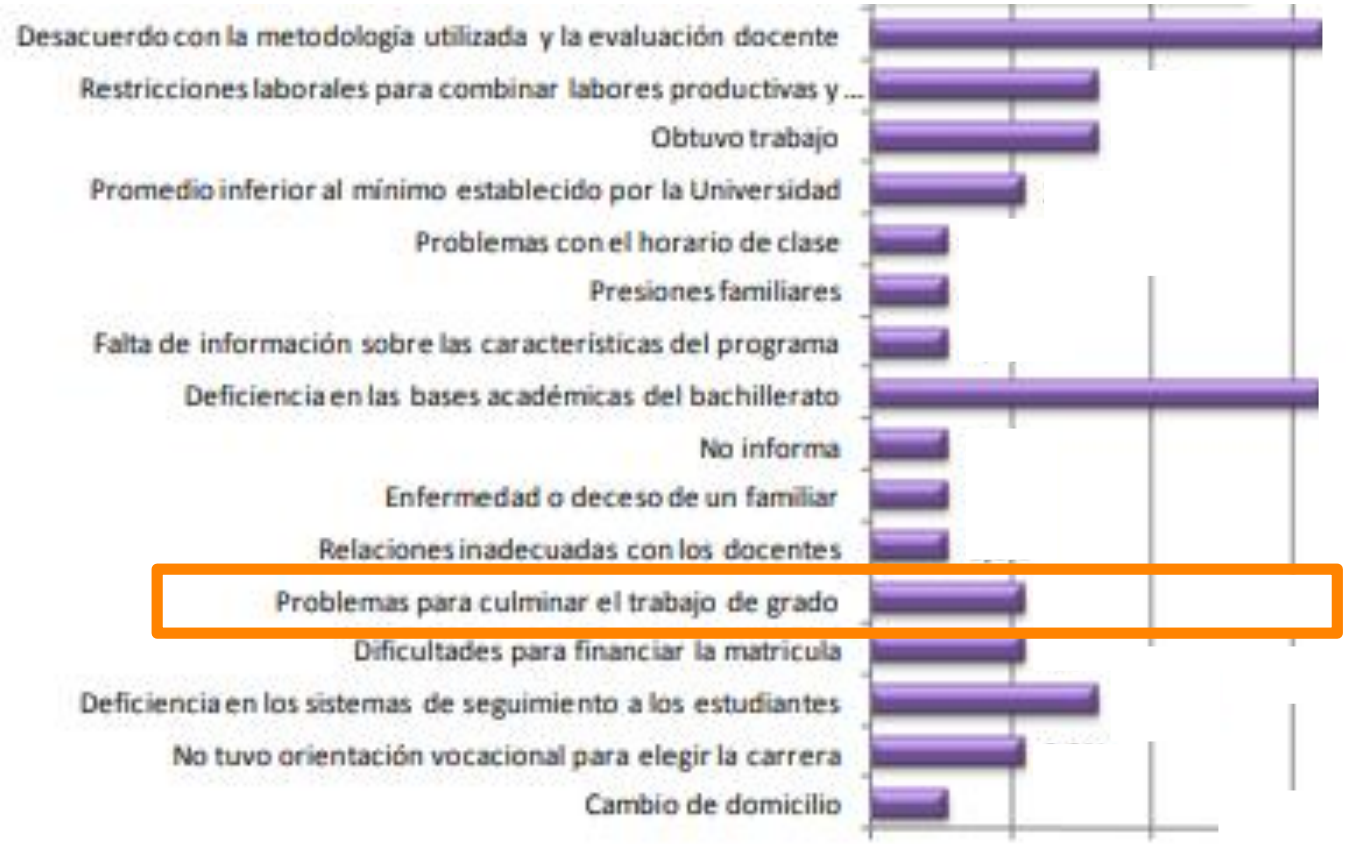

¿Y LA TESIS?
FALTA LA NORMA APA
imgflip.com

COMO VAS CON LA TESIS?

¿POR QUÉ LLORAS?
LA TESIS

¿ Cómo ha sido tu experiencia, con el trabajo de grado ?

Retos y Desafíos

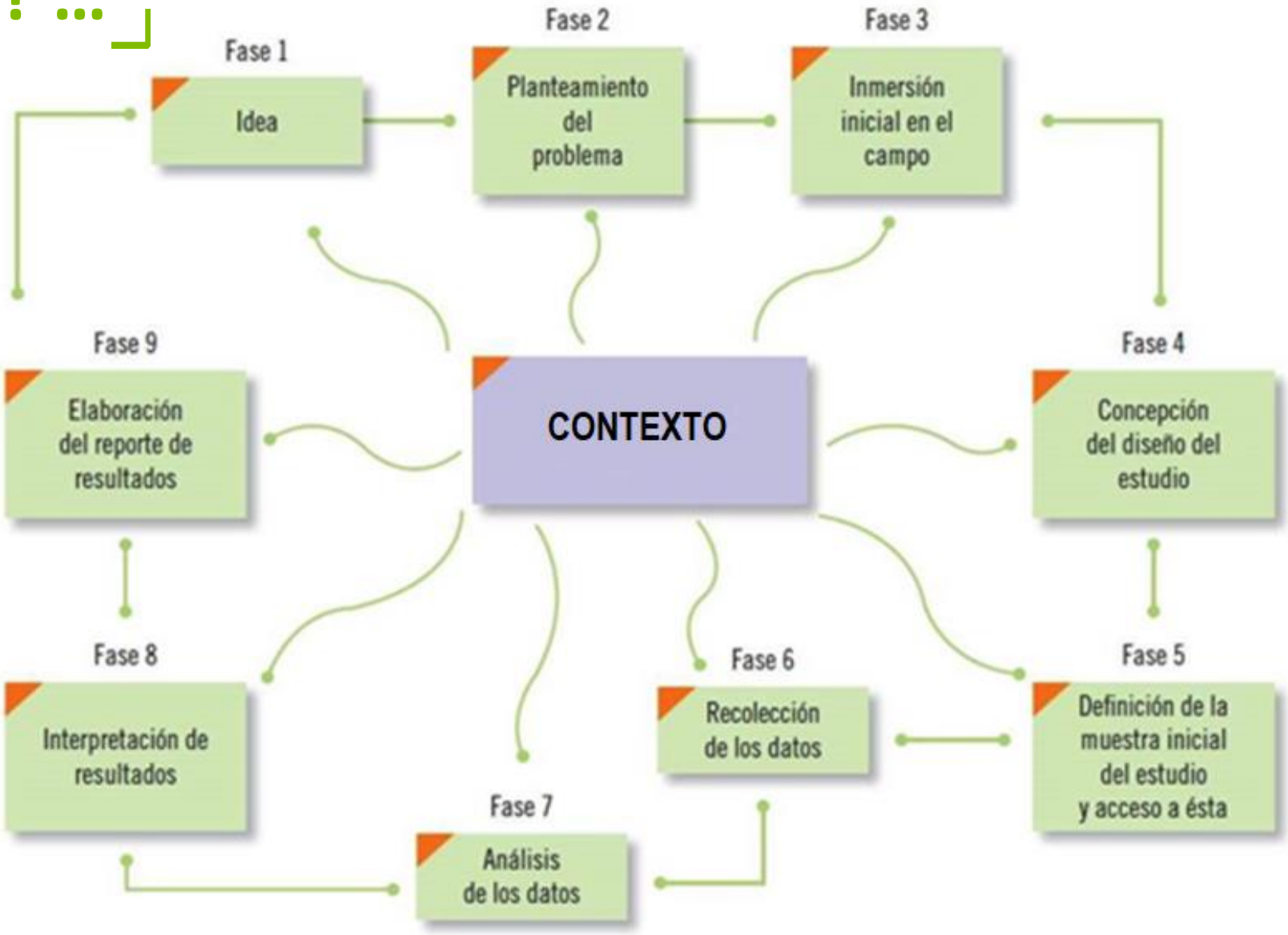


Guzmán Puentes, S. P. (2009). *Deserción y Retención Estudiantil en los Programas de pregrado* (Master's thesis, Facultad de Educación).

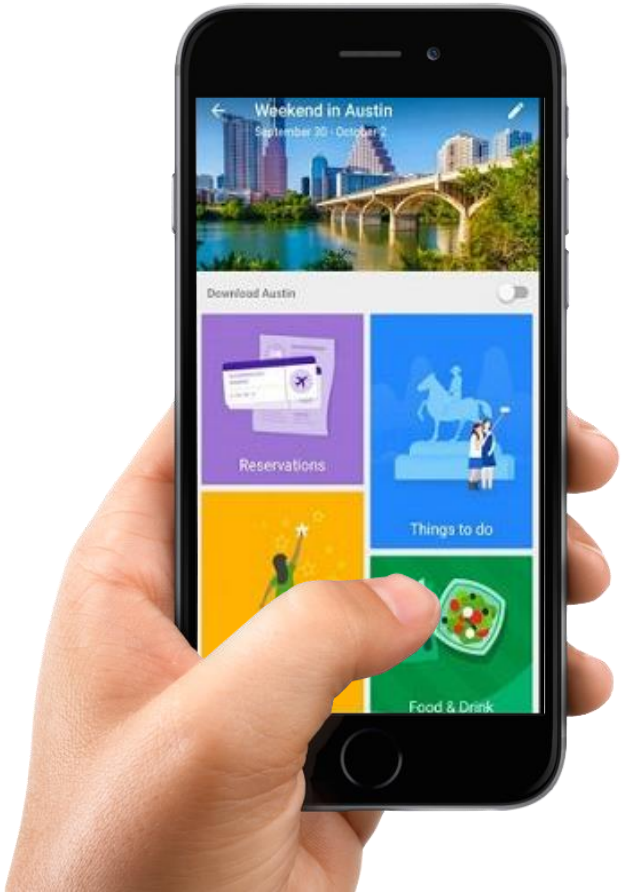
Mesa, C. V., Pastor, F. J. S., & Martínez, M. J. (2017). La investigación formativa en ambientes ubicuos y virtuales en Educación Superior. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (51), 9-18.

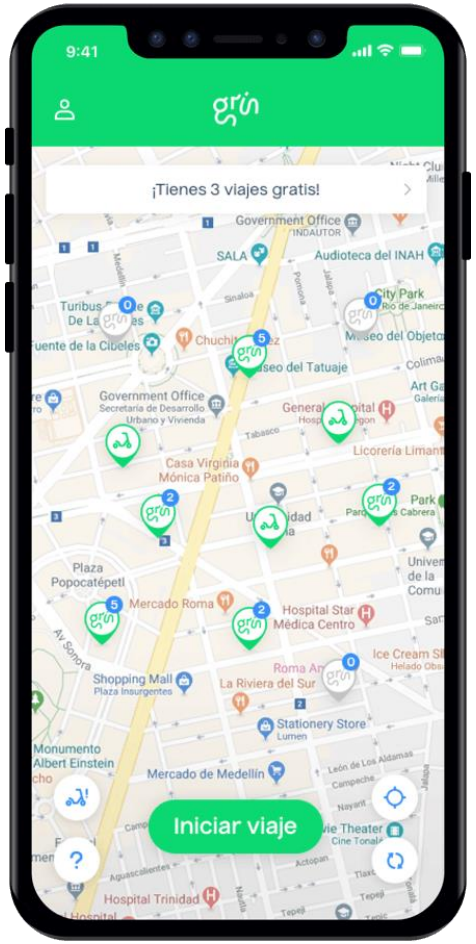
Retos y Desafíos

¿ Qué hacer ? …

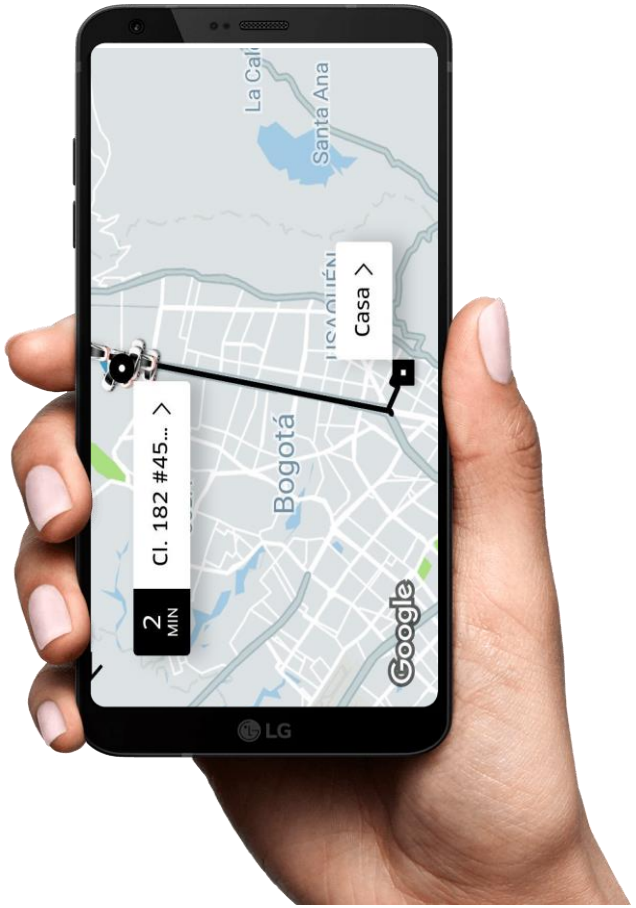

Fase 1
Idea
Fase 2
Planteamiento del problema
Fase 3
Inmersión inicial en el campo
Fase 4
Concepción del diseño del estudio
Fase 5
Definición de la muestra inicial del estudio y acceso a ésta
Fase 6
Recolección de los datos
Fase 7
Análisis de los datos
Fase 8
Interpretación de resultados
Fase 9
Elaboración del reporte de resultados
CONTEXTO

Google Trips

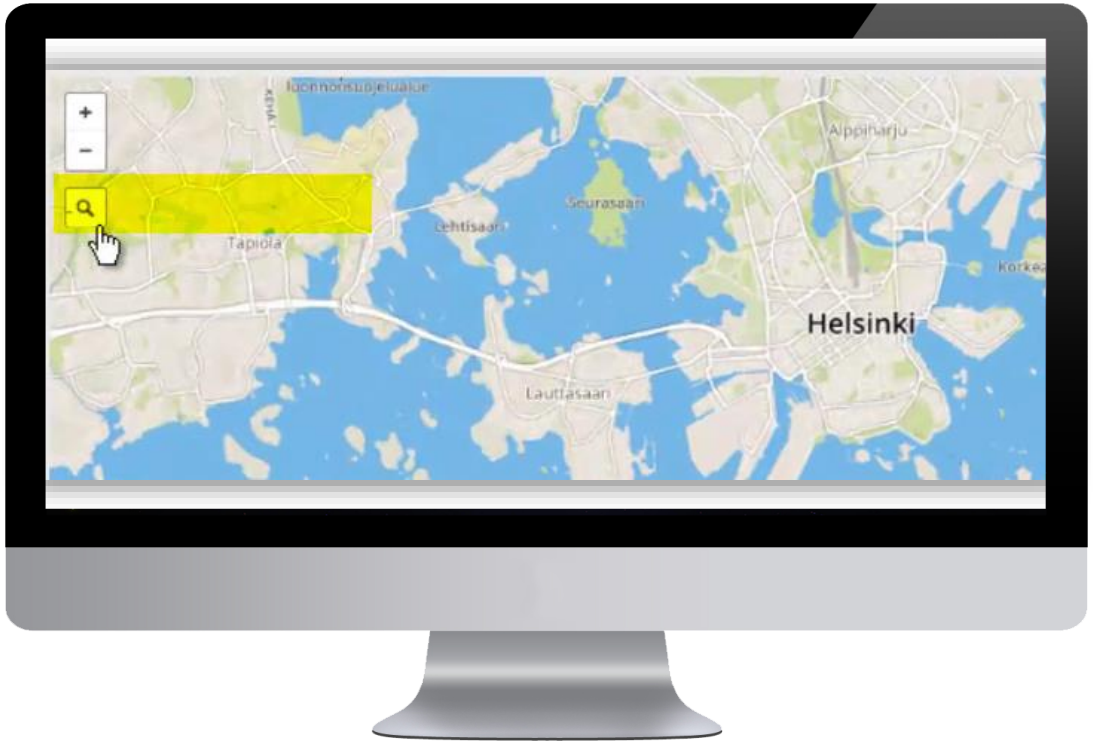


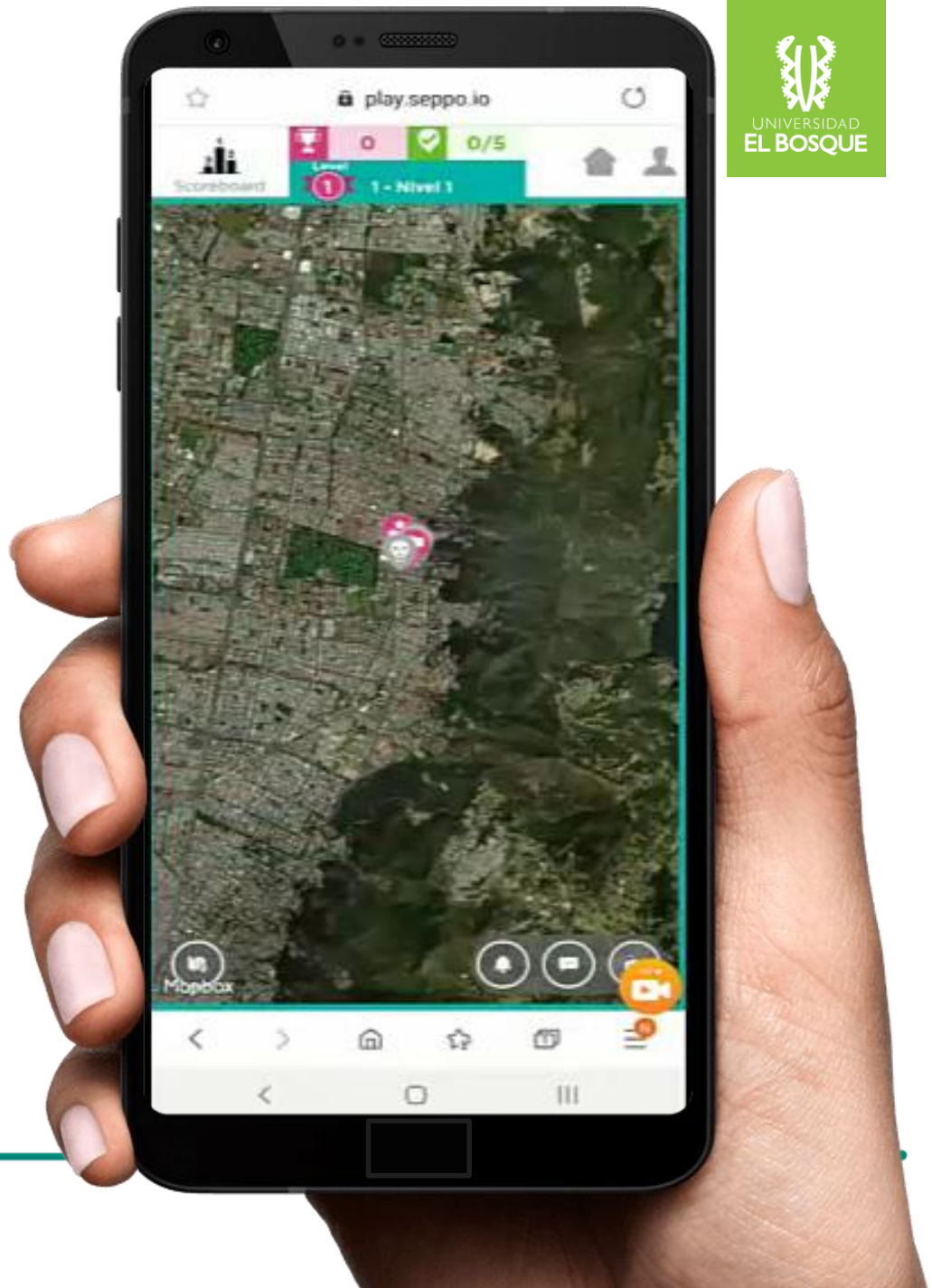


Uber



Aprendizaje Ubicuo





Plataforma de Gamificación Ubicua

Propuesta de Valor

Sistematización de Experiencias
Gamificación
Monitoreo en Tiempo Real

Nivel de Madurez

TLR 9: Investigación Aplicada, Generación de Nuevo Conocimiento, Desarrollo, Innovación

Escalable

Adaptable – Interoperabilidad – Infraestructura – Sector Empresarial

Casos de Éxito

Transferencia: 57 docentes – 12 Experiencias de Investigación Formativa (rural, inclusión, interculturalidad y robótica infantil)

Valor Pro futuro

velandiacristian@unbosque.edu.co

cristian.velandia@gmail.com

3123947894