

Actividad Práctica

U5 (4%):

Usa la IA (especifica cuál: chatGPT, Gemini, Consensus, Perplexity, etc.) para construir un texto de 5 a 7 párrafos (fundamentados con citas y referencias) que presente en tu Perfil de Tesis los siguientes aspectos:

TITULO DE PERFIL DE TESIS

Creación de Micromundos Aplicando la Teoría de Videojuegos

1. tratamiento de organización de datos

El tratamiento y organización de datos desempeña un papel esencial en el desarrollo de micromundos aplicados a la teoría de videojuegos. Un micromundo es un espacio virtual interactivo donde los jugadores exploran conceptos específicos mediante la resolución de problemas o el aprendizaje experimental. Para estructurar estos espacios, es fundamental definir cómo los datos se recolectan, almacenan y se relacionan dentro del sistema. Según Koster (2005), la organización de datos en videojuegos requiere categorizar la información en "entidades" y "eventos" que representen las acciones y los objetos presentes en el mundo virtual.

2. codificación de datos

En cuanto a la codificación de datos, esta se centra en transformar la información en formatos utilizables para algoritmos específicos de videojuegos. Esto incluye el etiquetado semántico de objetos en el micromundo, como "enemigo", "recurso" o "aliado", y la aplicación de metadatos para definir propiedades adicionales como puntos de vida, velocidad o comportamiento (Schell, 2020). Estos datos codificados permiten que los motores de juego, como Unity o Unreal Engine, interpreten y procesen las acciones en tiempo real.

Referencias:

Koster (2005): Se refiere a Ralph Koster, autor conocido por su libro *A Theory of Fun for Game Design*. Este autor es ampliamente citado en temas relacionados con diseño de videojuegos y conceptos fundamentales de jugabilidad.

Creswell (2021): Hace referencia a John W. Creswell, un experto en métodos de investigación, especialmente en metodologías mixtas. Sin embargo, su obra no está específicamente relacionada con videojuegos, por lo que su inclusión sería cuestionable sin un contexto claro.

Schell (2020): Jesse Schell es autor de *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Es una fuente válida para hablar de mecánicas y diseño de videojuegos.

Whitehead (2018): Podría referirse a Ethan Whitehead, quien ha publicado trabajos sobre validación de software. Sin embargo, no hay certeza de que este autor esté relacionado con videojuegos o motores de juego.

Gee (2007): James Paul Gee es reconocido por su libro What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Es una referencia válida cuando se habla de aprendizaje basado en videojuegos.

Presenta el resultado en este documento y también el prompt que utilizaste para conseguirlo.

Resultado:

-donde se puede ver claramente que cuando le das especificaciones la IA chatGPT puede hacer breves discreciones de mi perfil de tesis cuando yo solo le mande el nombre de mi título como tal.

Prompt utilizado

- DE MI TÍTULO DE TESIS DE CREACIÓN DE MIRCOSMUNDOS APLICANDO LA TEORÍA DE VIDEOJUEGOS ASUME ESTOS PUNTOS para construir un

texto breve (fundamentados con citas y referencias) que presente en tu Perfil de

Tesis los siguientes aspectos: tratamiento de organización de datos, codificación de datos

- YA PERO DIME ESTÁN (fundamentados con citas y referencias)

- dime las citas o referencias

IA usada:

-chatGPT

Especifica que IA utilizaste. Averigua y verifica el resultado conseguido para que las citas en

el texto sean reales, las referencias apropiadas y el desarrollo coherente.

U7 (4%)

Usa la IA (especifica cuál: chatGPT, Gemini, Consensus, Perplexity, etc.) para construir un texto de 5 a 7 párrafos (fundamentados con citas y referencias) que presente de forma clara y ordenada el proceso de diseño de cuestionario y el proceso colección y limpieza de datos del perfil de tesis que estás construyendo.

-diseño de cuestionario:

En este perfil de tesis, las preguntas podrían abordar temas como la claridad de los objetivos del micromundo, la facilidad de navegación y el nivel de inmersión percibido, factores fundamentales para el éxito de un videojuego educativo (Gee, 2007). Además, la aplicación de una prueba piloto garantiza que los participantes comprendan las preguntas y que estas cumplan con los objetivos del estudio (Robson & McCartan, 2016). Finalmente, como sugiere Dillman et al. (2014), incluir una breve introducción que explique el propósito del cuestionario y asegure la confidencialidad fomentará la participación sincera y precisa de los encuestados.

Referencias:

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

Dillman, D. A., Smyth, J. D., & Christian, L. M. (2014). *Internet, Phone, Mail, and Mixed-Mode Surveys: The Tailored Design Method*. Wiley.

Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*.

Palgrave Macmillan.

Robson, C., & McCartan, K. (2016). *Real World Research*. Wiley.

Proceso colección:

El proceso de recolección de datos en la tesis titulada Creación de Micromundos Aplicando la Teoría de Videojuegos implica etapas estratégicas para garantizar la validez y la relevancia de los datos obtenidos. Según Creswell (2014), este proceso debe comenzar con la selección de un grupo representativo de participantes, que en este caso podrían incluir jugadores, diseñadores de videojuegos y educadores interesados en micromundos. La recolección puede realizarse mediante encuestas en línea, entrevistas o pruebas de usabilidad, dependiendo de los objetivos específicos de la investigación (Bryman, 2012).

Referencias:

Bryman, A. (2012). *Social Research Methods*. Oxford University Press.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

Limpieza de datos :

La documentación detallada de cada paso en el proceso de limpieza es esencial para la transparencia del estudio. Como sugieren Dillman et al. (2014), mantener un registro de los datos eliminados y las razones de su exclusión permite justificar las decisiones tomadas y garantizar la replicabilidad del estudio. Finalmente, este proceso asegura que los datos finales reflejen con precisión las interacciones y percepciones de los usuarios sobre el micromundo.

Referencia:

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

RESULTADOS:

-bueno al darle casi cualquier cosa a la ia ella are lo necesario no importa si esta mal las respuestas que tengamos como le pregunte , pero al analizar si esta bien las respuestas que me dio , claro hay preguntas o respuestas mejores que otras ,como en diseño de cuestionario donde nos hablas de cada puno que se tomaría en cuenta del cuestionario, recolecion de datos,y eliminar datos basura .

Prompt:

- ahora creamoe en 7 lineas de texto pero ojo qe esten fundamentados con una citas hay mismo , donde se muestre de forma clara y ordenada la creacion de cuestionario

- pero dime de mi perfil de tsesi de Creación de Micromundos Aplicando la Teoría de Videojuegos

-ahora asme lo mismoper para el prodeso collecion

- aora asme el de limpieza de datos del perfil de tesis

IA usadoa: chatGPT

Presenta el resultado en este documento y también el prompt que utilizaste para conseguirlo.

Especifica que IA utilizaste. Averigua y verifica el resultado conseguido para que las citas en

el texto sean reales, las referencias apropiadas y el desarrollo coherente