

Evaluación Práctica TRA 136

Nombre: Ronaldo

Apellido: Charca Condori

CI: 10070215

U3 (4%):

Título del artículo	"The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature"
Título en español:	"El impacto cultural de los videojuegos: una revisión sistemática de la literatura"
Referencia APA del artículo	Melo-Sánchez, J. (2023). <i>The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature</i> . Education Sciences, 13(11), 1116.
Doi	https://doi.org/10.3390/educsci13111116
Enlace	https://www.mdpi.com/2227-7102/13/11/1116
Diseño de la investigación (fundamentar)	Un estudio sobre el impacto cultural de los videojuegos es más adecuado si se utiliza un enfoque cuantitativo. Esto se debe a que permite medir y analizar datos numéricos, como horas de juego, géneros preferidos y cambios en el comportamiento. Con estos datos, podemos identificar patrones, hacer comparaciones y llegar a conclusiones más objetivas sobre cómo los videojuegos influyen en nuestra cultura.
IA	Gemini

Prompt utilizado (por entero, incluyendo ajustes, reiteraciones, versiones diferentes y mejoras hasta el prompt final exitoso. No te olvides especificar qué IA utilizaste (Chatgpt, Gemini, consensus, o lo que usaste)

USO DE LA IA GEMINI PROM

- Búscame paginas indexadas de google escolar que sean De la carrera de infromatica mas cerca de la creación de videojuegos
- De esas paginas dame sus doi y lus links reales verificalos
- Revisa los doi qe no me direcciona a nada , los

- Links no sirve solo me mandad a una misma pagina que no sirve
 - Aslo otra vez busca el doi original de google escolar
 - Dame sus referencias apa del articulo
- Dime como puedo hacer un diseño de las paginas indexadas

Título del artículo	Videojuegos para el desarrollo de competencias en Educación Superior
Referencia APA del artículo	Sierra-Daza, M. C., Martín-del-Pozo, M., & Fernández-Sánchez, M. R. (2023). Videojuegos para el desarrollo de competencias en Educación Superior. <i>Revista Fuentes</i> , 25(2), 228–241.
Doi	https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.22687
Enlace	https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/22687
Diseño de la investigación (fundamental)	el impacto de los videojuegos en el desarrollo de competencias en estudiantes de educación superior. El enfoque cuantitativo permite identificar patrones y correlaciones en los estudios existentes, proporcionando una visión clara de cómo los videojuegos influyen en competencias como habilidades técnicas, interpersonales y sistémicas.

Prompt utilizado (por entero, incluyendo ajustes, reiteraciones, versiones diferentes y mejoras hasta el prompt final exitoso. No te olvides especificar qué IA utilizaste (Chatgpt, Gemini, consensus, o lo que usaste)

USO DE LA IA GEMINI PROM

- Búscame paginas indexadas de google escolar que sean De la carrera de infomatica mas cerca de la creación de videojuegos
 - De esas paginas dame sus doi y lus links reales verificalos
 - Revisa los doi que no me direcciona a nada , los Links no sirve solo me mandad a una misma pagina que no sirve
 - Aslo otra vez busca el doi original de google escolar
 - Dame sus referencias apa del articulo
- Dime como puedo hacer un diseño de las paginas indexadas

U4 (4%):

Trabajando con una herramienta de IA, diseña un prompt suficientemente detallado para que el resultado te sugiera dos artículos de revista indexada que tengan:

1. Muestreo probabilístico (enlace)
2. Muestreo no probabilístico (enlace)

Resumí en un párrafo el instrumento que usaron en cada uno de los artículos.

Título del artículo	Real time enhanced random sampling of online social networks
Referencia APA del artículo	Haralabopoulos, G., & Anagnostopoulos, I. (2013). Real time enhanced random sampling of online social networks. <i>Journal of Network and Computer Applications</i> , 40(1), 1-13.
Doi	https://doi.org/10.1016/j.jnca.2013.10.016
Enlace	https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1084804513002592
Probabilístico	El artículo utiliza muestreo aleatorio mejorado (random sampling), que es una técnica probabilística. Este método selecciona nodos de manera aleatoria dentro de redes sociales online (OSNs), como Twitter, con la incorporación de mejoras que aumentan la eficiencia del proceso al considerar limitaciones operativas como restricciones de acceso a datos (API).
Resumen Instrumento : use la IA Gemini ya que al usar otras IA me mandaban doi falsos o link que no me llevaban a nada	
IA	Gemini

Título del artículo	The Ethics of Researching Friends: On Convenience Sampling in Qualitative Management and Organization Studies
Referencia APA del artículo	Brewis, J. (2014). The ethics of researching friends: On convenience sampling in qualitative management and organization studies. <i>British Journal of Management</i> , 25(4), 849–862.
Doi	https://doi.org/10.1111/1467-8551.12064
Enlace	https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-8551.12064
NO Probabilistico	es no probabilístico porque el criterio de selección no es aleatorio , sino basado en relaciones personales y conveniencia, lo que no cumple los principios del muestreo probabilístico. Si necesitas más ejemplos o una comparación, házmelo saber
Resumen Instrumento : use la IA Géminis por que al investigar sobre revistas indexadas que sean no probabilísticas otras ia me mandaban link de revistas que si eran probabilísticas	
IA	Gemini

Prompt utilizado (por entero, incluyendo ajustes, reiteraciones, versiones diferentes y mejoras hasta el prompt final exitoso. No te olvides especificar qué IA utilizaste (Chatgpt, Gemini, consensus, o lo que usaste)

USO DE LA IA GEMINI
PROM

-Dime una revista indexada que usen : 1. Muestreo probabilistico (enlace)

2. Muestreo no probabilistico (enlace)

-luego muéstrame su doi , link real

- te pido que sean las revistas que usen el muestreo probabilistico y no probabilistico mas no quiero revistas de esos dos

-porfavor verifica de los doi sean reales no me direcciona anada

-ahora el link me manda a una pagina desconocida areglalo

-dime cual es probabilistico y cual es no probabilistico .

