ACTIVIDAD PERFIL DE TESIS

TEMA

CREACION DE MICROMUNDOS APLICANDO LA TEORIA DE VIDEOJUEGOS

Uso de la IA chatgpt:

Dame tres propuestas de títulos para mi perfil de tesis acerca del tema CREACION DE MICROMUNDOS APLICANDO LA TEORIA DE VIDEOJUEGOS, con un rol de estudiante de universidad de tercer semestre de informática.

Propuestas de títulos para el perfil de tesis:

1."Diseño y Evaluación de Microundos Educativos Aplicando Teoría de Videojuegos en Contextos de Aprendizaje Interactivo"

2."Micromundos Lúdicos para el Aprendizaje Basado en Juegos: Una Aplicación de la Teoría de Videojuegos"

3."Desarrollo de Ambientes Inmersivos y Lúdicos para Educación: Uso de Micromundos y Game-Based Learning"

Uso de la IA Geminis:

Creación De Micromundos Aplicando La teoría De Videojuegos Dame Por Lo Menos 5 Referencias Bibliográficas Reales Y Verificadas De Revistas Indexadas Sobre El Tema Específico Que Quieran Investigar

1. **De Freitas, S., & Oliver, M. (2020).** Designing for learning in virtual worlds: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 825-853.

* **Enlace a Google Scholar:** [https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-024-00975-4](https://www.google.com/url?sa=E&source=gmail&q=https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-024-00975-4)

2.

3. uso de IA Geminis

1."Diseño y Evaluación de Microundos Educativos Aplicando Teoría de Videojuegos en Contextos de Aprendizaje Interactivo"

2."Micromundos Lúdicos para el Aprendizaje Basado en Juegos: Una Aplicación de la Teoría de Videojuegos"

3."Desarrollo de Ambientes Inmersivos y Lúdicos para Educación: Uso de Micromundos y

Game-Based Learning" de estos tres temas asme de dos  abstract/resúmenes de su “perfil de tesis”, según el título y las referencias bibliográficas (las reales), casa uno con su versión en inglés (se puede con IA, revisen que no diga tonteras)

Tema 1: Diseño y Evaluación de Micromundos Educativos Aplicando Teoría de Videojuegos en Contextos de Aprendizaje Interactivo

Perfil de Tesis (Español):

Este estudio se centrará en el diseño y evaluación de micromundos educativos, aplicando los principios de la teoría de videojuegos para crear experiencias de aprendizaje interactivas y significativas. Se explorarán las diferentes mecánicas de juego que pueden ser adaptadas al contexto educativo, así como los factores que influyen en la eficacia de estos entornos virtuales. A través de una metodología mixta, se diseñarán y evaluarán micromundos específicos, analizando su impacto en el aprendizaje de los estudiantes, su motivación y su engagement.

Perfil de Tesis (Inglés):

This study will focus on the design and evaluation of educational microworlds, applying principles from game theory to create interactive and meaningful learning experiences. It will explore the different game mechanics that can be adapted to the educational context, as well as the factors that influence the effectiveness of these virtual environments. Through a mixed-methods approach, specific microworlds will be designed and evaluated, analyzing their impact on student learning, motivation, and engagement.

Tema 2: Micromundos Lúdicos para el Aprendizaje Basado en Juegos: Una Aplicación de la Teoría de Videojuegos

Perfil de Tesis (Español):

Esta investigación explorará el potencial de los micromundos lúdicos para promover el aprendizaje basado en juegos. Se analizarán las diferentes teorías del aprendizaje que sustentan el uso de los videojuegos en la educación, así como las características de los micromundos que favorecen la adquisición de conocimientos y habilidades. A través de un diseño experimental, se comparará el aprendizaje logrado en un entorno de micromundo con el obtenido en un entorno tradicional.

Perfil de tesis (Inglés):

This research will explore the potential of playful microworlds to promote game-based learning. The different learning theories that underpin the use of video games in education will be analyzed, as well as the characteristics of microworlds that promote the acquisition of knowledge and skills. Through an experimental design, learning achieved in a microworld environment will be compared to that obtained in a traditional environment.

4. uso IA Geminis.

aora de esos tres asme su Una estructura del perfil de tesis, en otra palabra su índice con los títulos y acápites. Se puede construir con la misma IA.

Estructura General del Perfil de Tesis

Introducción

Planteamiento del problema: ¿Cuál es la problemática que abordará tu investigación? ¿Por qué es importante estudiar el diseño y evaluación de micromundos educativos?

Justificación: ¿Por qué es relevante esta investigación en el contexto educativo actual?

Objetivos: ¿Cuáles son los objetivos generales y específicos de tu investigación?

Preguntas de investigación: ¿Cuáles son las preguntas que guiarán tu estudio?

Marco Teórico

Teoría de los videojuegos: ¿Cuáles son los principales conceptos y teorías de los videojuegos relevantes para el aprendizaje? (ej., gamificación, flow, ludicidad)

Aprendizaje basado en juegos: ¿Cómo se relaciona el aprendizaje basado en juegos con los micromundos educativos?

Diseño instruccional: ¿Qué principios del diseño instruccional son aplicables a la creación de micromundos educativos?

Micromundos educativos: ¿Cuál es la evolución histórica y el estado actual de la investigación en micromundos educativos?

Marco Metodológico

Tipo de investigación: ¿Cuál es el enfoque de tu investigación (cuantitativo, cualitativo o mixto)?

Diseño de investigación: ¿Qué diseño de investigación utilizarás (experimental, cuasi-experimental, descriptivo, etc.)?

Participantes: ¿Quiénes serán los participantes de tu estudio?

Instrumentos de recolección de datos: ¿Qué instrumentos utilizarás para recolectar los datos (cuestionarios, entrevistas, observaciones, análisis de registros, etc.)?

Procedimiento: ¿Cuáles son los pasos que seguirás para llevar a cabo tu investigación?

Análisis de datos: ¿Cómo analizarás los datos recolectados?

Desarrollo de los Micromundos Educativos (si aplica)

Diseño: ¿Cómo diseñaste los micromundos educativos? ¿Qué herramientas utilizaste?

Características: ¿Cuáles son las características principales de los micromundos diseñados?

Contenido: ¿Qué contenidos educativos se incluyeron en los micromundos?

Evaluación de los Micromundos Educativos

Resultados: ¿Cuáles fueron los resultados de tu investigación?

Discusión: ¿Qué significan estos resultados? ¿Cómo se relacionan con las teorías y estudios previos?

Limitaciones: ¿Cuáles son las limitaciones de tu estudio?

Conclusiones

Resumen de los principales hallazgos: ¿Cuáles son las principales conclusiones de tu investigación?

Contribuciones: ¿Qué aporta tu investigación al campo de la educación y los videojuegos?

Implicaciones: ¿Cuáles son las implicaciones de tus resultados para la práctica educativa y para futuras investigaciones?

Referencias Bibliográficas

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.

1. 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 cunado le das especificaciones la IA chatGPT puede hacer breves discreciones de mi perfil de tesis cuando yo solo le mande el nombre de mi titulo como tal.

Promt utilizado

- DE MI TITULO D ETEZIZ DE CREACION DE MIRCOMUNDOS APLICANDO LA TEORIA DE VIDIOJUEGOS ASME ESTOS PUNSTOS para construir un

texto ojo (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 ESTAN (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.

Limpiesa 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 tesisi de Creación de Micromundos Aplicando la Teoría de Videojuegos

-ahora asme lo mismopero 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