ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN EN EL INTERÉS POR EL DISEÑO DE INTERIORES EN ESTUDIANTES DE GRADO NIVEL SECUNDARIA DE LIMA METROPOLITANA

Tesis para obtener el Título Profesional Licenciado en

Arquitectura de Interiores

AUTORES:

MONICA ARIADNA ABANTO MOSCOSO
(0000-0002-3071-4296)

VIOLETA SELENE GUTARRA CASTILLO

(0009-0003-6390-2546)

Asesor
JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
(0000-0002-3436-5249)

Lima-Perú
2024

3199 - TESIS - GUTARRA Y ABANTO.docx

My Files

My Files

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:523078545

Fecha de entrega

4 nov 2025, 7:48 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 nov 2025, 10:10 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

3199 - TESIS - GUTARRA Y ABANTO.docx

Tamaño del archivo

10.5 MB

46 páginas

7478 palabras

43.877 caracteres

21% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

15% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Tabla de contenido

Resumen **¡Error! Marcador no definido.8**

Capítulo I: El Problema **¡Error! Marcador no definido.**1.1. Planteamiento del Problema **¡Error! Marcador no definido.**11

1.3. Objetivos de investigación 11**Capítulo II: Marco Teórico** **¡Error! Marcador no definido.**2.1. Mapa de Literatura **¡Error! Marcador no definido.**13

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica **¡Error! Marcador no definido.Capítulo III: Metodología** **¡Error! Marcador no definido.**3.1. Muestra, Unidad de Análisis v Muestreo **¡Error! Marcador no definid**

3.3. Operacionalización de Variables **¡Error! Marcador no definido.**26

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos **¡Error! Marcador no definido.Capítulo IV: Resultados** **¡Error! Marcador no definido.**4.1. Análisis de Resultados **¡Error! Marcador no definido.**33

4.3. Recomendaciones **¡Error! Marcador no definido.Referencias** **¡Error! Marcador no definido.38**

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de la literatura de la tecnología y nivel de conocimiento entorno a la falta de orientación y videojuegos de simulación. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2. Resultados de la pregunta ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación, como Los Sims? Como resultado, se puede tener en cuenta que el 34.4% lo ha jugado ocasionalmente. 31

Figura 3. Resultados de la pregunta ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a la semana a jugar videojuegos de simulación? Como resultado, se puede tener en cuenta que el 40.6% lo juega 1-3 horas. 31

Figura 4. Resultados de la pregunta ¿Qué tan familiarizado(a) estás con el videojuego 'Los Sims'? De los resultados obtenidos, se puede tener en cuenta que el 34.4% ha escuchado hablar del videojuego. 32

Figura 5. Resultados de la pregunta ¿Ha cambiado tu nivel de interés en el diseño de interiores después de jugar videojuegos de simulación como Los Sims? Los resultados obtenidos, se puede tener en cuenta que el 53.1% están más interesados en el diseño interior. 32

Figura 6. Resultados de la pregunta ¿Puedes identificar preferencias estilísticas en el diseño de interiores que hayas desarrollado a través de los videojuegos? Como se puede apreciar en la Figura 5, la gran mayoría en el área encuestada mencionó que el 78.1% si lo han desarrollado. 32

Figura 7. Resultados de la pregunta ¿Has considerado modificar tus aspiraciones profesionales después de jugar videojuegos de simulación? Se puede ver en la Figura 6 que el 68.8% si ha considerado modificar sus aspiraciones profesionales después de jugar videojuegos de simulación. 33

Figura 8. Resultados de la pregunta ¿Has pensado en carreras vinculadas al diseño de interiores a raíz de tu participación en videojuegos? El 56,3% de los encuestados admitió que si ha pensado en carreras vinculadas al diseño interior. El 43,8% mencionó que no considera carreras vinculadas al diseño de interiores. 33

Figura 9. Resultados de la pregunta ¿Has experimentado cambios emocionales después de jugar videojuegos de simulación? Según la Figura 8, el 68.8% si experimentó cambios emocionales después de jugar el videojuego de simulación. El 31,3% no tuvo cambios emocionales. 34

Figura 10. Resultados de la pregunta 'La participación en videojuegos de simulación ha aumentado mi interés en el diseño de interiores'. El 34,4% estuvo de acuerdo totalmente con el videojuego de simulación aumentó el interés en diseño de interiores. 34

Figura 11. Resultados de la pregunta 'Creo que mi estilo personal está influenciado por las experiencias en videojuegos de simulación'. 34

Figura 12. Resultados de la pregunta 'La interacción con videojuegos de simulación ha afectado positivamente mis decisiones profesionales'. 35

Figura 13. Resultados de la pregunta 'Recomiendo la aplicación de principios de diseño de juegos en la vida real para mejorar la calidad de vida'. 35

Figura 15. Adolescente interactuando con el videojuego de simulación Los Sims 3. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 14. Ejecución de ejercicio en el videojuego de simulación Los Sims 3. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 16. Evaluación de consentimiento informado de adolescentes. **¡Error! Marcador no definido.**

Resumen

La tesis aborda la problemática de la indecisión vocacional entre estudiantes de secundaria en Perú, específicamente en relación con la elección de la carrera de Diseño de Interiores. A pesar del interés manifestado por los estudiantes en áreas creativas y de diseño, existe una brecha significativa entre este interés y la elección efectiva de la mencionada carrera universitaria. La investigación se centra en la falta de orientación vocacional, afectando aproximadamente al 80% de los jóvenes que completan la educación básica.

La carencia de información sobre la carrera de Diseño de Interiores contribuye a la percepción errónea de la disciplina, lo que resulta en una disminución en la matriculación en comparación con otras disciplinas. La falta de recursos educativos, workshops o simuladores accesibles para los estudiantes de secundaria en Perú agrava esta situación. La investigación destaca la importancia de abordar esta problemática para ofrecer a los jóvenes la oportunidad de explorar una carrera creativa y artística como el Diseño de Interiores. Las preguntas de investigación se centran en la influencia de los videojuegos en la generación de interés por el diseño interior, el potencial de un videojuego simulador para el desarrollo creativo en esta área, y la viabilidad de un videojuego como herramienta efectiva para cultivar un interés duradero enhy el diseño interior. Los objetivos de la investigación incluyen analizar el impacto de un videojuego simulador en el interés de los estudiantes por el diseño de interiores, desarrollar dicho videojuego con el propósito de comprender su contribución al

fortalecimiento creativo en este ámbito, y determinar la eficacia del videojuego como herramienta para afirmar y consolidar el interés de los estudiantes en el diseño de interiores.

El marco teórico aborda factores socioculturales y educativos que contribuyen a la indecisión vocacional, así como antecedentes de investigación que exploran el potencial educativo de los videojuegos en diversos contextos. Se destaca la relevancia de la gamificación y el uso de videojuegos en la educación. La metodología implica la participación de 30 adolescentes de Lima Metropolitana, explorando la relación entre la exposición a videojuegos de simulación, especialmente Los Sims, y el interés por el diseño de interiores. Se utilizarán encuestas, entrevistas y la observación de la interacción con el videojuego como métodos de recolección de datos.

El estudio demuestra una diferencia estadísticamente significativa en la elección de la carrera de diseño de interiores entre adolescentes de nivel secundario, respaldando la hipótesis del capítulo II. Los resultados señalan un evidente interés entre los participantes, con un 53.1% mostrando mayor inclinación hacia el diseño de interiores después de jugar Los Sims 3. La validez de los hallazgos se fortaleció mediante la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos, empleando un instrumento de medición validado y un focus group para explorar la creatividad adolescente. Se recomienda a futuros investigadores utilizar este estudio como referencia, centrándose en los elementos específicos de Los Sims 3 que generan interés en el diseño de interiores y considerando diferencias de impacto según género y grupo socioeconómico. Estas sugerencias buscan contribuir al conocimiento académico e industrial, aprovechando los resultados en beneficio de los adolescentes y el desarrollo profesional.

Cinco palabras clave: Videojuegos de simulación, Diseño de interiores ,orientación vocacional, adolescencia, Los Sims.

Abstract

The thesis addresses the issue of vocational indecision among high school students in Peru, specifically regarding the choice of the Interior Design career. Despite students' expressed interest in creative and design areas, there is a significant gap between this interest and the effective selection of the mentioned university major. The research focuses on the lack of vocational guidance, affecting approximately 80% of young people completing basic education. The lack of information about the Interior Design career contributes to a misguided perception of the discipline, resulting in lower enrollment compared to other disciplines. The absence of educational resources, workshops, or accessible simulators for high school students in Peru exacerbates this situation. The research highlights the importance of addressing this issue to provide young people with the opportunity to explore a creative and artistic career such as Interior Design.

The research questions focus on the influence of video games in generating interest in interior design, the potential of a simulator video game for creative development in this area, and the feasibility of a video game as an effective tool for cultivating lasting interest in interior design. The research objectives include analyzing the impact of a simulator video game on students' interest in interior design, developing such a video game to understand its contribution to creative strengthening in this field, and determining the effectiveness of the video game as a tool to affirm and consolidate students' interest in interior design.

The theoretical framework addresses sociocultural and educational factors contributing to vocational indecision, along with research background exploring the educational potential of

video games in various contexts. The relevance of gamification and the use of video games in education is emphasized. The methodology involves the participation of 30 adolescents from Lima Metropolitana, exploring the relationship between exposure to simulation video games, especially The Sims, and interest in interior design. Surveys, interviews, and observation of interaction with the video game will be used as data collection methods.

The study demonstrates a statistically significant difference in the choice of the interior design career among secondary-level adolescents, supporting the hypothesis of Chapter II. The results indicate clear interest among participants, with 53.1% showing increased inclination toward interior design after playing The Sims 3. The validity of the findings was strengthened by combining quantitative and qualitative methods, using a validated measurement instrument and a focus group to explore adolescent creativity. Future researchers are recommended to use this study as a reference, focusing on specific elements of The Sims 3 that generate interest in interior design and considering differences in impact by gender and socioeconomic group. These suggestions aim to contribute to academic and industrial knowledge, leveraging the results for the benefit of adolescents and professional development.

Five keywords: Simulation video games, Interior design, Vocational guidance, Adolescence, The Sims.

Capítulo I: El Problema

La problemática se centra en la indecisión que experimentan los estudiantes de secundaria en Perú al considerar la carrera de Diseño de Interiores como una alternativa académica. A pesar de mostrar interés en áreas creativas y de diseño, muchos estudiantes muestran reticencia en elegir esta carrera universitaria, lo que indica una brecha entre el interés y la elección de esta disciplina como carrera profesional.

1.1.Planteamiento del Problema

La investigación aborda la problemática centrada en la falta de orientación vocacional que afecta aproximadamente al 80% de los jóvenes que finalizan sus estudios básicos. Este grupo se enfrenta a la incertidumbre en cuanto a la elección de una carrera, destacándose particularmente la carencia de información sobre la carrera de Diseño de Interiores. Esta falta de conocimiento conduce a una percepción errónea sobre el campo del Diseño de Interiores, resultando en una disminución en la matriculación en comparación con otras disciplinas. Esta tendencia negativa se manifiesta a través de varios factores, como la percepción limitada de la amplitud y complejidad de la disciplina, así como la falta de comprensión acerca de sus posibilidades de aplicación y su impacto en diversas industrias. A nivel nacional, la carencia de información sobre la carrera de Diseño de Interiores en Perú se agrava, ya que no existen suficientes recursos educativos, workshops o simuladores accesibles para los estudiantes de secundaria. En particular, en el área metropolitana, se observa una falta de información localizada sobre la carrera. Este vacío informativo limita las oportunidades para que los estudiantes adquieran conocimientos sobre la profesión y consideren el Diseño de Interiores como una opción viable para su desarrollo académico y profesional.

La importancia de abordar esta problemática radica en ofrecer a los jóvenes la oportunidad de explorar una carrera creativa y artística, como el Diseño de Interiores. Al proporcionar

información precisa y accesible, se busca inspirar a los estudiantes a considerar esta disciplina como una elección gratificante. Esto no solo impactará positivamente en su desarrollo personal y profesional, sino que también contribuirá a satisfacer la creciente demanda de profesionales en el mercado laboral relacionado con el diseño de espacios visualmente atractivos y funcionalmente eficientes.

1.2.Preguntas de investigación

¿Cuál es la influencia de los videojuegos en la generación de interés por el diseño interior entre los estudiantes?

¿Hasta qué punto un videojuego simulador puede potenciar de manera significativa el desarrollo creativo orientado al diseño interior?

¿Puede considerarse un videojuego simulador como un canal efectivo y confiable para cultivar el interés genuino y duradero en el diseño interior?

1.3. Objetivos de investigación

Analizar el impacto del videojuego simulador en la consolidación del interés de los estudiantes por el diseño de interiores.

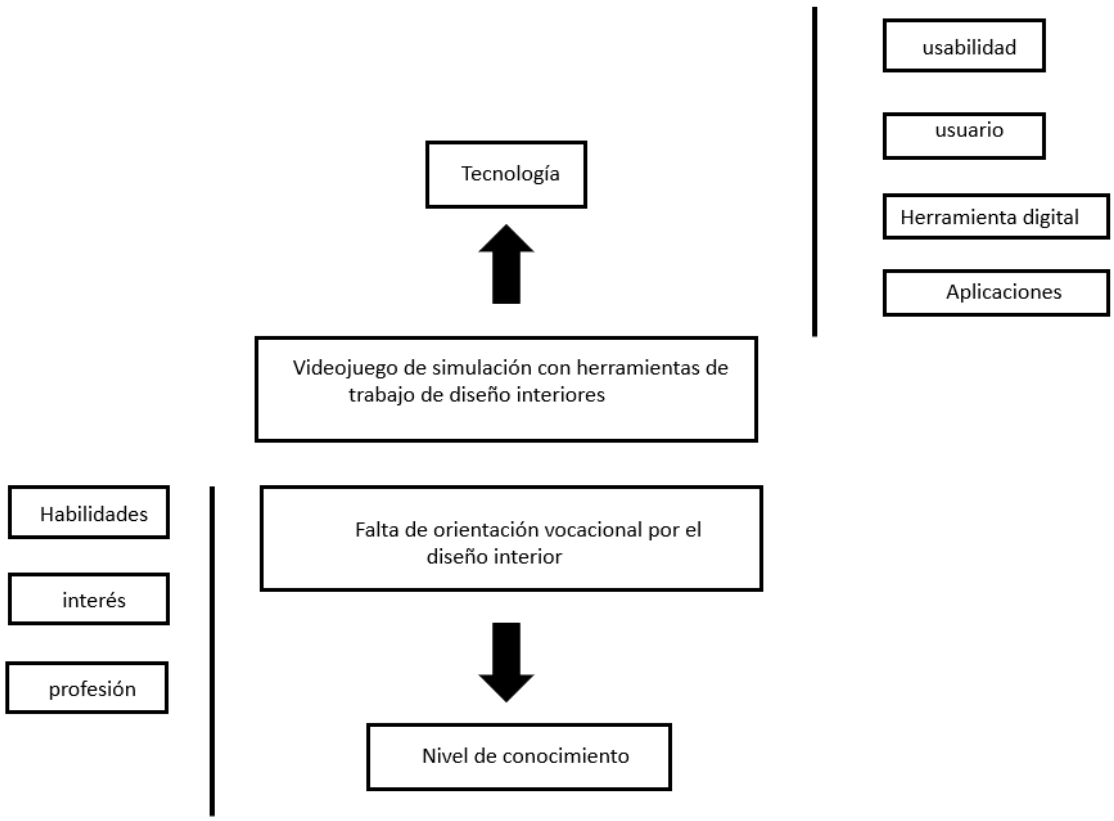
Desarrollar un videojuego simulador con el propósito de comprender específicamente su contribución al fortalecimiento creativo en el ámbito del diseño de interiores.

Determinar la eficacia del videojuego simulador como herramienta para afirmar y consolidar el interés de los estudiantes en el diseño de interiores

Capítulo II: Marco Teórico

Se llevará a cabo una minuciosa identificación de los factores socioculturales y educativos que contribuyen a la indecisión en la elección de la carrera de Diseño de Interiores por parte de estudiantes de secundaria en Perú. Simultáneamente, se realizará una evaluación exhaustiva para comprender el impacto directo de esta falta de decisión en la orientación vocacional y académica de los estudiantes peruanos. A partir de estos análisis, se propondrán estrategias y recomendaciones a nivel nacional con el objetivo de mejorar de manera sustancial el proceso de orientación vocacional, buscando así promover una elección más informada y acertada de la carrera de Diseño de Interiores entre los estudiantes en Perú. Este enfoque integral tiene como meta abordar las carencias identificadas, contribuyendo de manera significativa a una toma de decisiones más consciente y alineada con las aspiraciones académicas y profesionales de los estudiantes peruanos.

2.1. Mapa de Literatura



2.2. Antecedentes de Investigación

Gros, Begoña (2010)

La investigación principal tiene como objetivo el análisis del potencial educativo de los videojuegos, con la intención de ampliar tipológicamente estos juegos y explorar sus posibilidades formativas. Se toma como antecedente una experiencia en un aula de primaria en España, en la cual se empleó un diseño de investigación experimental-cuasi experimental. En este contexto, se utilizaron juegos a nivel escolar con el propósito de facilitar la comprensión de las materias y fortalecer los cursos a través de enfoques educativos lúdicos. Los resultados obtenidos indicaron que los juegos educativos jugaron un papel significativo

en la mejora de la comprensión de los cursos en el aula, permitiendo un enfoque interdisciplinario al aprendizaje a través de diversas disciplinas. Este antecedente, vinculado a la investigación principal, ofrece una perspectiva valiosa para explorar la relación entre los videojuegos, la experiencia en el aula y los procesos de aprendizaje. La contribución de Gros, B., como se presenta en la Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia (2(4)), proporciona una base sólida para comprender los videojuegos como recursos formativos y su potencial para conectar experiencias con aprendizajes. Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia, 2(4).

Cortés Gómez, S., García Pernía, M. R., & Lacasa, P. (2015).

La investigación se propone centrarse en la integración innovadora de videojuegos comerciales y redes sociales como recursos educativos en entornos escolares, dentro del proyecto "Los videojuegos. Educar en una Sociedad Global". Tomando como referencia la experiencia de adolescentes forjando su identidad en aulas de un colegio en España, el diseño de investigación adopta un enfoque experimental-cuasi experimental y utiliza una perspectiva etnográfica. El artículo subraya cómo profesores e investigadores, en sus interacciones con los alumnos, incorporaron videojuegos y redes sociales. Los resultados revelan que el uso de juegos de simulación, como Los Sims, y las conversaciones en clase o en línea, permitieron entender cómo los adolescentes construyen su identidad y participan en redes sociales, incluso creando nuevas narrativas a partir de sus experiencias de juego. Esta investigación ofrece una valiosa ventana para comprender el impacto del videojuego en la construcción de la identidad adolescente y sus dinámicas sociales en el entorno educativo. Gómez, S. C., Pernía, M. R. G., & Lacasa, P. (2012). Videojuegos y redes sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. Revista de Educación a Distancia (RED), (33).

Pérez Latorre, Ó. (2012)

El estudio se ha focalizado en conectar a las personas, particularmente a los adolescentes, con la comprensión del videojuego a través de la experiencia lúdica, generando emociones. Este enfoque se respalda en el antecedente del discurso e investigación lúdica, buscando establecer un vínculo entre las personas y los videojuegos. El diseño de la investigación ha adoptado una perspectiva experimental-cuasi experimental. De manera lúdica, el videojuego se ha empleado como herramienta para comprender los resultados del impacto y alcance en la sociedad adolescente. La dimensión lúdica del videojuego emerge como un elemento esencial para entender su influencia en la sociedad contemporánea. Los videojuegos, por su naturaleza, ofrecen experiencias interactivas que trascienden la mera diversión; son plataformas que posibilitan explorar narrativas, desafíos y mundos imaginarios. Al vincularlo de esta manera, se facilita un análisis dimensional y lúdico que revela cómo el videojuego se convierte en un acompañamiento fundamental para comprender a la persona. Pérez Latorre, Ó. (2012). El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego. El lenguaje videolúdico, 0-0.

Azabache-caracciolo, (2010)

El objetivo de la investigación se enfoca en la aplicación de videojuegos en la educación superior, abarcando todos sus niveles. Su principal propósito es fomentar la participación de docentes universitarios, investigadores y desarrolladores en el estudio de marcos teóricos, así como en el diseño y desarrollo de estrategias educativas basadas en videojuegos, con la intención de contribuir al avance y la integración efectiva de esta

herramienta en el ámbito académico superior. Se presenta como antecedente la concepción tradicional de que los videojuegos son un paradigma exclusivamente destinado para niños, proponiendo un enfoque distinto dirigido a jóvenes universitarios. El diseño de la investigación sigue una estructura experimental-cuasi experimental, haciendo uso de juegos serios como recurso para las materias dirigidas a los jóvenes universitarios. Como resultado, se establece una vinculación curricular de los juegos creados para la educación superior y jóvenes. La utilidad y el vínculo de la investigación radican en la posibilidad de analizar cómo los estudiantes logran utilizar un recurso como el videojuego en el contexto de la educación superior. Azabache-caracciolo, h. Videojuegos en la educación superior. In vi congreso.

El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes.

Este estudio tiene como objetivo ofrecer evidencia científica acerca de los impactos del uso de videojuegos en la vida social, así como los posibles efectos psicológicos y fisiológicos en niños y adolescentes. Se llevó a cabo una exhaustiva revisión de la literatura, seleccionando investigaciones experimentales y meta-análisis que proporcionan información sobre los efectos, tanto positivos como negativos, de los videojuegos en este grupo demográfico. La revisión destaca la amplitud de la industria de los videojuegos, que continuará su crecimiento, mientras que niños, adolescentes y adultos dedican un tiempo considerable a dispositivos electrónicos; una tendencia que probablemente persistirá debido a la globalización y el acceso generalizado a estos dispositivos. Se reconoce la importancia tanto del juego tradicional como de los videojuegos en el desarrollo de niños y adolescentes, subrayando la necesidad de gestionar cuidadosamente la exposición y el contenido de estos

últimos. El diseño de investigación adoptado es de naturaleza experimental-cuasi experimental, centrándose en la investigación de videojuegos y los efectos que estos pueden tener en rasgos psicológicos y fisiológicos. Los resultados, particularmente en relación con la salud visual, se basan en la comparación de niños de 6 a 14 años de edad (731 personas con miopía y 587 personas con visión normal) que utilizaban videojuegos y realizaban otras actividades (Jones-Jordan, Mitchell, Cotter, Kleinstein, Manny, Mutti, Twelker, Sims, & Zadnik, 2011). La utilidad de esta investigación radica en el vínculo entre la psicología de los niños y adolescentes con los videojuegos, explorando sus efectos tanto a nivel psicológico como fisiológico. Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación, (21), 43-49.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Los Videojuegos como herramienta de creación de espacios virtuales y su aplicación en la Arquitectura real

En el proceso analítico llevado a cabo, se examinaron las herramientas disponibles en cada videojuego y se estableció una comparación con las proporcionadas por software dedicados exclusivamente a la arquitectura. El objetivo subyacente fue determinar si los videojuegos, como Minecraft u otros similares, podrían tener aplicaciones concretas en el ámbito arquitectónico, una interrogante respaldada por la afirmación de Jenkins (2006, 20) sobre el valor educativo potencial de estas plataformas. El estudio destaca cómo diversas organizaciones y países, como la Organización de las Naciones Unidas (ONU), han capitalizado las herramientas de juegos como Minecraft para llevar a cabo proyectos de urbanismo y arquitectura. Un ejemplo ilustrativo es el proyecto "Block by Block" iniciado por

la ONU en 2011, en colaboración con estudiantes vietnamitas de 15 y 16 años, con el propósito de transformar áreas peligrosas en vecindarios seguros y funcionales. Este enfoque resalta la relevancia de explorar cómo los videojuegos pueden servir como herramientas para la creación de espacios virtuales, y cómo esta capacidad puede extrapolarse al ámbito de la arquitectura real. En términos concisos, la investigación aborda cómo la tecnología de los videojuegos se emplea para diseñar entornos digitales, y cómo estos diseños pueden influir y beneficiar la planificación y conceptualización de proyectos arquitectónicos en el mundo físico, aprovechando la versatilidad y la capacidad interactiva de los videojuegos para mejorar la práctica y comprensión arquitectónica. Barraza, A. A. Los Videojuegos como herramienta de creación de espacios virtuales y su aplicación en la Arquitectura real.

Los Sims: un videojuego para la Educomunicación

A lo largo del tiempo, los videojuegos han ganado relevancia en la sociedad moderna no sólo como formas recreativas, sino también como herramientas educativas. La investigación en educación mediática ha contribuido a comprender este fenómeno, permitiendo integrar plataformas de juego en propuestas pedagógicas. Este ensayo se propone analizar "Los Sims" (2000, Maxis) para definir sus características educomunicativas. Siguiendo la premisa de Pilar Lacasa, que sugiere que los juegos informáticos son medios para "pensar y reflexionar apasionadamente", se busca fomentar la autonomía crítica a través de esta práctica educomunicacional. Teniendo características el juego permite la construcción de viviendas desde cero para los personajes virtuales creados. La herramienta de construcción facilita erigir casas de manera simple y entretenida, permitiendo a los jugadores convertirse en arquitectos y diseñar infraestructuras según sus ideas. Esta experiencia posibilita la vinculación del aprendizaje a través de la acción, ya que los usuarios pueden participar

activamente en la creación y planificación de entornos virtuales. Teniendo importancia en términos generales, podemos afirmar que la educomunicación, cuando se transmite a través de la diversión, tiene el potencial de brindar beneficios positivos específicos a un individuo. Este enfoque introduce la necesidad educativa en un contexto social y humanístico, permitiendo comprender la esencia, el sentido y la relevancia de la educomunicación. Alcalá, J. R. F. (2020). Los Sims: un videojuego para la Educomunicación. Anuario ININCO/Investigaciones de la Comunicación, 32(1), 112-122.

El uso del videojuego Los Sims 3 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria

En esta investigación, se emplean las dinámicas propias de los juegos dentro del ámbito educativo, integrando el videojuego Los Sims 3 como una herramienta didáctica para facilitar el aprendizaje del inglés. Ambos componentes se presentan como recursos motivadores con el respaldo de la Asociación Española de Videojuegos, la cual destaca la prevalencia del interés de los alumnos de primaria por los videojuegos, convirtiendo esta estrategia en una efectiva para impulsar el aprendizaje del inglés de manera amena y motivadora. La propuesta se concentra en la elaboración de un cortometraje como ejemplo de narración digital, abordando las cuatro destrezas del inglés y estimulando la creatividad de los estudiantes. Adoptando un enfoque comunicativo, la metodología se apoya en prácticas innovadoras como el aprendizaje por tareas (Task-Based Learning) y la clase invertida (flipped classroom). La esencia de la iniciativa radica en crear una propuesta de innovación didáctica para estudiantes de sexto grado en la que, con la aplicación de técnicas de gamificación y el videojuego Los Sims 3, los alumnos generen un cortometraje como expresión narrativa digital, abordando de manera integral las habilidades del inglés: hablar,

escuchar, leer y escribir. La importancia de este estudio reside en su contribución a una modalidad innovadora de enseñanza centrada en el enfoque comunicativo, incorporando herramientas motivadoras como la gamificación y los videojuegos para el aprendizaje del inglés en el ámbito de la educación primaria. Rubio, P. G., & Pertusa, J. M. Y. (2019). El uso del videojuego Los Sims 3 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria.

Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza

La investigación se orientó hacia la comprensión de las motivaciones que incitan a estudiantes de secundaria en Chile a participar en videojuegos de estrategia. A través de la observación directa de sesiones de juego, se identificaron aspectos fundamentales como la sensación de inmersión en un escenario, la capacidad para resolver situaciones complejas y la apreciación de la incertidumbre. Desde un enfoque educativo, estos hallazgos sugieren que dichos elementos podrían desempeñar un papel crucial en la mejora del diseño de situaciones de enseñanza al integrar tecnologías digitales en el entorno escolar. La investigación aborda específicamente variables al examinar el uso de videojuegos desde una perspectiva pedagógica, reconociendo la influencia de las prácticas sociales asociadas con las tecnologías digitales tanto en entornos informales como en contextos formales de aprendizaje. Además, se destaca la relevancia de los nuevos hábitos sociales de comunicación e intercambio de información en este ámbito, según lo planteado por Buckingham (2002 y 2005). En términos prácticos, el estudio resalta que la integración de videojuegos en el ámbito educativo puede considerarse valiosa, presentando estos juegos como herramientas que permiten la interacción directa de los estudiantes y ofrecen oportunidades concretas para el desarrollo de habilidades en diversas áreas académicas. Garrido Miranda, J. M. (2013). Videojuegos de estrategia:

algunos principios para la enseñanza. Revista electrónica de investigación educativa, 15(1), 62-74.

El juego de roles y la orientación vocacional - profesional.

La metodología empleada en la investigación sigue un enfoque cualitativo, utilizando talleres, observación participante y reflexiones registradas en un diario pedagógico como los principales medios para recopilar información con el propósito de desarrollar un rol teatral. Para alcanzar los objetivos específicos de la investigación, se llevaron a cabo cuatro talleres estrechamente relacionados con cada uno de ellos. Es destacable que este proyecto académico se enfoca en la psicología, estableciendo una colaboración con el departamento de psicología de la institución educativa para mejorar el instrumento de recopilación de información. La relevancia de este enfoque radica en la necesidad de comprender a fondo los juegos de roles desde una perspectiva psicológica. Esto resalta la conclusión de la investigación, la cual se desenvuelve dentro de este marco psicológico para abordar integralmente los juegos de roles. Ramírez Montoya, D. (2018). El juego de roles y la orientación vocacional-profesional (Bachelor 's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).

Perspectivas de una experiencia de ocio virtual

En este estudio pretendemos revelar los significados atribuidos por jugadores en el contexto del ocio virtual, a partir de las relaciones desarrolladas en la experiencia con el juego Los Sims 3. Para hacer comprensible su dinámica, presentamos el juego y los valores que la hacen atractiva para la gente. Teniendo como característica de observar que el interés virtual del ocio, señalado por Schwartz (2003), complementa la proposición original de Dumazedier (1980), que describe cinco intereses o contenidos culturales: artístico; intelectuales; físicos; práctico y social. La importancia de imaginaciones fertilizadoras se refiere a la capacidad creativa y las motivaciones asociadas con el juego analizado; B) "Intentar escapar de la caja invisible" destaca las idealizaciones y perspectivas de futuro estimuladas durante la experiencia de juego en la experiencia virtual con las personas. Souza, PCA, da Silva Carmo, C. y Junior, LG (2013). Los Sims 3: perspectivas de una experiencia de láser virtual. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer , 16 (2).

Jugar con Los Sims como un espacio propio

La conceptualización de las investigaciones sobre la utilización de medios populares por parte de las mujeres destaca cómo ellas pueden emplear géneros en disputa para construir su propio espacio. Se indaga sobre si este fenómeno persiste cuando el medio en cuestión es un juego digital y la comunidad asociada opera en línea. Este análisis se lleva a cabo mediante un enfoque netnográfico. Las características examinadas incluyen estudios sobre relajación, experimentación, toma de control y vision boards. Las variables de estudio se centran en aspectos psicológicos para comprender cómo los individuos se conectan con el juego "Sims 3" tanto en su uso habitual como en perspectiva futura. La referencia a la investigación de Iversen, SM (2014), titulada "Jugar con Los Sims como un espacio propio"

en Estudios de Medios Feministas, Volumen 14(5), pp. 727-742, respalda este enfoque. Iversen, SM (2014). Jugar con Los Sims como un espacio propio. *Estudios de medios feministas* , *14* (5), 727-742.

La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación:

Se presenta una experiencia con Los Sims, un complejo simulador de la vida diaria que cautiva a los jugadores al exigirles gestionar múltiples variables simultáneamente, generando un ambiente de incertidumbre y desafío accesible para jugadores de todos los niveles. La pregunta de investigación se centra en el impacto del uso de un juego de participación constructiva, como Los Sims, en la identificación y análisis del sistema social, considerando el contexto y los participantes involucrados. Se estableció un grupo de observación compuesto por 14 estudiantes de 12 y 13 años, concluyendo su primer año de ESO en un instituto del área metropolitana de Barcelona. Las variables consideradas en el grupo de observación incluyeron el equilibrio de género, la experiencia previa con el juego, la diversidad académica y la presencia de estudiantes inmigrantes. Los resultados, derivados de los datos recopilados, se organizaron en torno a cuatro temas principales: perspectiva de género, trabajo en grupo, alfabetización digital y la percepción de los jugadores sobre el juego. Gros, B., Aguayos, J., Almazan, L., Bernat, A., Camas, M., Cardenas, J., & Vilella, X. (2003). La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación: una experiencia con Los Sims. *Comunicación y Pedagogía*, (191), 23-29.

Capítulo III: Metodología

El estudio, que involucra a 30 adolescentes, tiene como objetivo explorar el impacto de los videojuegos de simulación, especialmente Los Sims, en el interés de los estudiantes de

secundaria de Lima Metropolitana por el diseño de interiores. Se pretende examinar las experiencias de los participantes con el fin de identificar posibles conexiones entre la exposición a los juegos Sims y sus preferencias profesionales. Este análisis contribuirá a una comprensión más profunda de la relación existente entre los videojuegos de simulación y las decisiones profesionales de los adolescentes en la zona de Lima Metropolitana.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra estará conformada por un grupo de 30 adolescentes, con edades comprendidas entre los 14 y 15 años, actualmente inscritos en educación secundaria. La recolección de datos se llevará a cabo mediante un grupo focal que se enfocará en indagar sobre la relación entre los videojuegos, específicamente Los Sims, y el interés de los participantes en el diseño de interiores. Previo al grupo focal, se proporcionará a los adolescentes una detallada exposición del proyecto de investigación a través de una charla informativa. Luego, cada participante dispondrá de 20 minutos para familiarizarse con el juego y explorar libremente una casa virtual con dimensiones de 4x3 en Los Sims. Los resultados serán analizados considerando las respuestas recopiladas durante el grupo focal y las acciones realizadas durante la interacción con el videojuego, utilizando un método de muestreo no probabilístico por conveniencia para seleccionar intencionalmente a los participantes.

3.2. Diseño de Investigación

La elección de investigación es un grupo de 30 adolescentes, edades entre 14 y 15 años, matriculados en educación secundaria, se justifica por la relevancia de esta etapa en la formación de intereses profesionales. La adolescencia es un periodo crucial para explorar cómo la exposición a videojuegos, como los Sims, influye en las preferencias y decisiones futuras.

Este grupo de edad se seleccionó debido a su inmersión en un entorno educativo determinante y su fase clave de desarrollo cognitivo y creativo. El método no probabilístico por conveniencia se adoptó para facilitar la participación, y el enfoque en los Sims permite explorar directamente la conexión entre la simulación virtual y el interés por el diseño de interiores en adolescentes. En conjunto, estas elecciones estratégicas se alinean con el objetivo de comprender integralmente la influencia de los videojuegos en las decisiones profesionales de los adolescentes.

3.3. Operacionalización de Variables

La investigación, inspirada en la perspectiva de Jane McGonigal acerca de los impactos positivos de los videojuegos en la vida cotidiana, se propone profundizar en la relación entre la participación en videojuegos de simulación, específicamente Los Sims, y el interés por el diseño de interiores en adolescentes. La recolección de datos se llevará a cabo mediante encuestas y entrevistas sensibles, abordando indicadores como la frecuencia y duración del juego, así como la familiaridad con videojuegos de simulación, con un enfoque especial en Los Sims. La evaluación del interés en diseño de interiores se centrará en medir cambios antes y después del estudio, junto con la identificación de preferencias estilísticas expresadas por los participantes. Las experiencias y percepciones durante la interacción con

videojuegos serán exploradas a través de detalladas descripciones proporcionadas por los adolescentes, permitiendo una comprensión más profunda de la relación percibida entre la participación en juegos y el diseño de interiores. La investigación busca, de manera integral, arrojar luz sobre la compleja relación entre la tecnología lúdica y las elecciones profesionales y personales de los jóvenes, utilizando una Escala de Likert para un análisis preciso de los indicadores emocionales y de interés.

3.4. Consentimiento Informado

Los participantes en la investigación fueron debidamente informados sobre la naturaleza y el propósito del estudio, y expresaron su aceptación para participar. El estudio se adhirió a los estándares éticos establecidos por el Instituto Toulouse Lautrec. Se implementó el consentimiento informado de los participantes, garantizando la claridad del estudio y asegurando la estricta confidencialidad de sus datos (anexo 1).

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recolección de información se llevó a cabo mediante un instrumento de medición diseñado para identificar y validar la efectividad del videojuego simulador como herramienta para cultivar el interés de los estudiantes en el Diseño de Interiores, arrojando un coeficiente de validez de 0.98. En este instrumento se permitió medir los siguientes componentes:

Exposición a Videojuegos: Alegría, Calma, asombro, nerviosismo.

Interés en Diseño de Interiores: Optimismo, maravilla, presión.

Decisiones Profesionales: Pánico, ansiedad, reacción afectiva.

Durante la fase del estudio, los participantes exploraron una casa virtual en Los Sims de manera presencial durante 20 minutos. Se examinaron sus acciones, elecciones de diseño y comentarios verbales relativos al diseño de interiores. Además, se recopiló información a través de una breve encuesta en Google Forms para evaluar la comprensión de la actividad por parte de los adolescentes.

En el análisis de la información, se implementó un focus group presencial para recopilar datos de los adolescentes. Este enfoque permitió evaluar la facilidad con la que manejaron la plataforma y explorar las emociones específicas experimentadas durante la práctica, proporcionando una comprensión más profunda de la experiencia de los adolescentes con el videojuego simulador de diseño de interiores.

Capítulo IV: Resultados

La investigación revela una diferencia estadísticamente significativa en la elección de la carrera de diseño de interiores entre adolescentes de nivel secundario, respaldando la hipótesis del capítulo II. Los resultados indican un claro interés por parte de los participantes, con un 53.1% mostrando mayor interés en el diseño de interiores después de jugar Los Sims 3. La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos fortaleció la validez de los hallazgos, utilizando un instrumento de medición validado y un focus group para explorar la creatividad de los adolescentes. Se recomienda a futuros investigadores utilizar este estudio como base y explorar específicamente los elementos en Los Sims 3 que generan interés en el diseño de interiores, considerando diferencias de impacto entre géneros y grupos socioeconómicos. Estas recomendaciones buscan enriquecer el conocimiento académico e industrial, aprovechando los resultados para el beneficio de los adolescentes y el desarrollo profesional.

4.1. Análisis de Resultados



Figura 2. Resultados de la pregunta ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos de simulación, como Los Sims? Como resultado, se puede tener en cuenta que el 34.4% lo ha jugado ocasionalmente.



Figura 3. Resultados de la pregunta ¿Cuánto tiempo sueles dedicar a la semana a jugar videojuegos de simulación? Como resultado, se puede tener en cuenta que el 40.6% lo juega 1-3 horas.



Figura 4. Resultados de la pregunta ¿Qué tan familiarizado(a) estás con el videojuego 'Los Sims'? De los resultados obtenidos, se puede tener en cuenta que el 34.4% ha escuchado hablar del videojuego.

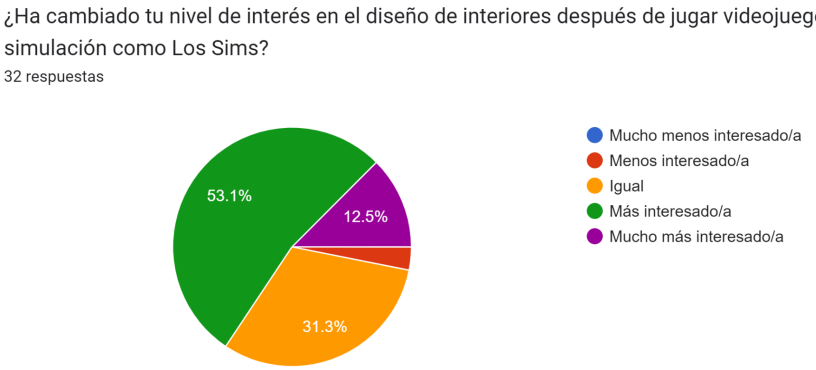


Figura 5. Resultados de la pregunta ¿Ha cambiado tu nivel de interés en el diseño de interiores después de jugar videojuegos de simulación como Los Sims? Los resultados obtenidos, se puede tener en cuenta que el 53.1% están más interesados en el diseño interior.

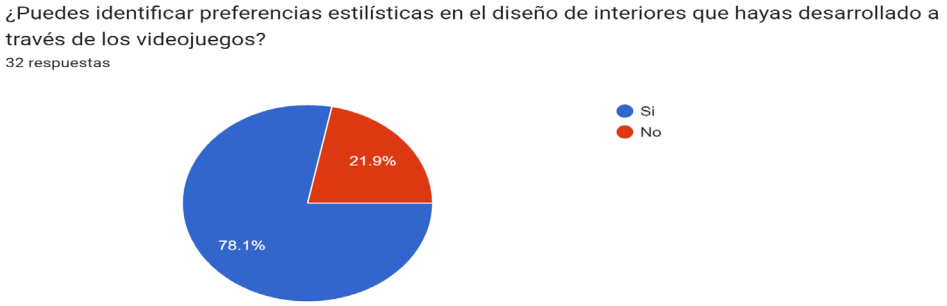


Figura 6. Resultados de la pregunta ¿Puedes identificar preferencias estilísticas en el diseño de interiores que hayas desarrollado a través de los videojuegos? Como se puede

apreciar en la Figura 5, la gran mayoría en el área encuestada mencionó que el 78.1% si lo han desarrollado.

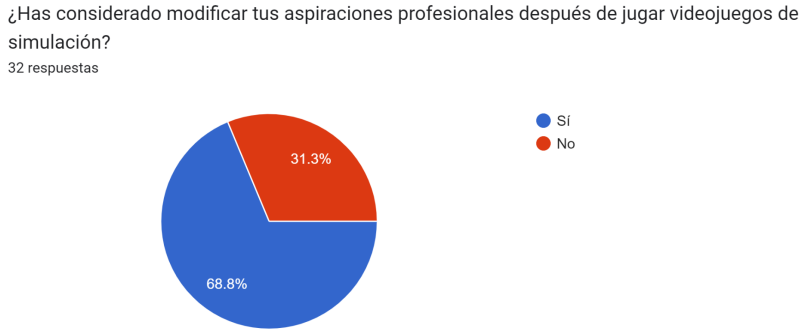


Figura 7. Resultados de la pregunta ¿Has considerado modificar tus aspiraciones profesionales después de jugar videojuegos de simulación? Se puede ver en la Figura 6 que el 68.8% si ha considerado modificar sus aspiraciones profesionales después de jugar videojuegos de simulación.



Figura 8. Resultados de la pregunta ¿Has pensado en carreras vinculadas al diseño de interiores a raíz de tu participación en videojuegos? El 56,3% de los encuestados admitió que si ha pensado en carreras vinculadas al diseño interior. El 43,8% mencionó que no considera carreras vinculadas al diseño de interiores.

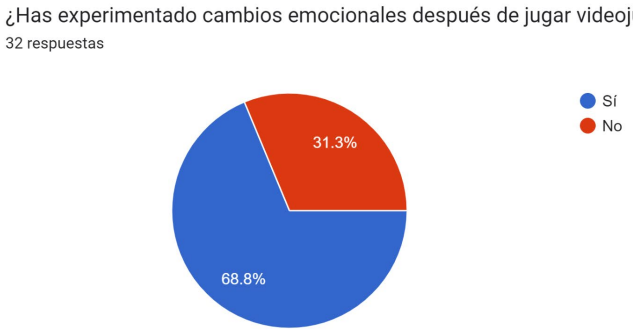


Figura 9. Resultados de la pregunta ¿Has experimentado cambios emocionales después de jugar videojuegos de simulación? Según la Figura 8, el 68.8% si experimentó cambios emocionales después de jugar el videojuego de simulación. El 31,3% no tuvo cambios emocionales.

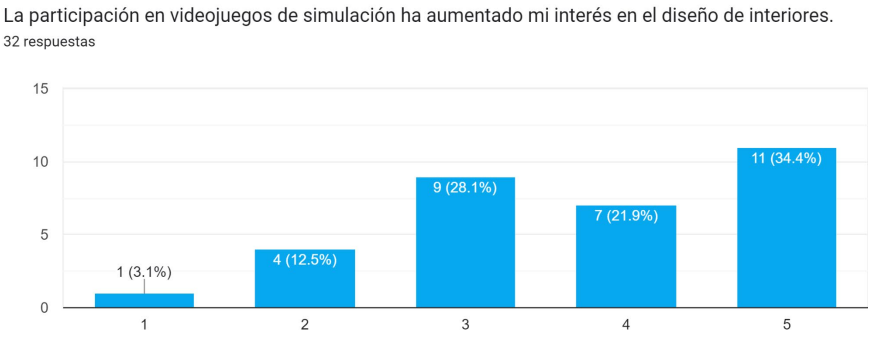


Figura 10. Resultados de la pregunta 'La participación en videojuegos de simulación ha aumentado mi interés en el diseño de interiores'. El 34,4% estuvo de acuerdo totalmente con el videojuego de simulación aumentó el interés en diseño de interiores.

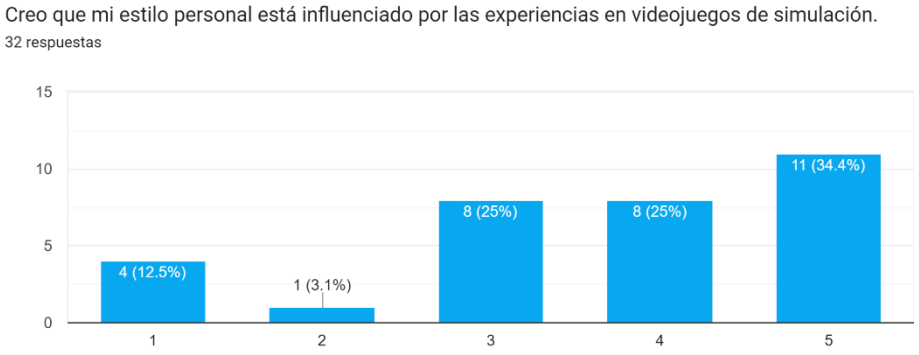


Figura 11. Resultados de la pregunta 'Creo que mi estilo personal está influenciado por las experiencias en videojuegos de simulación'.

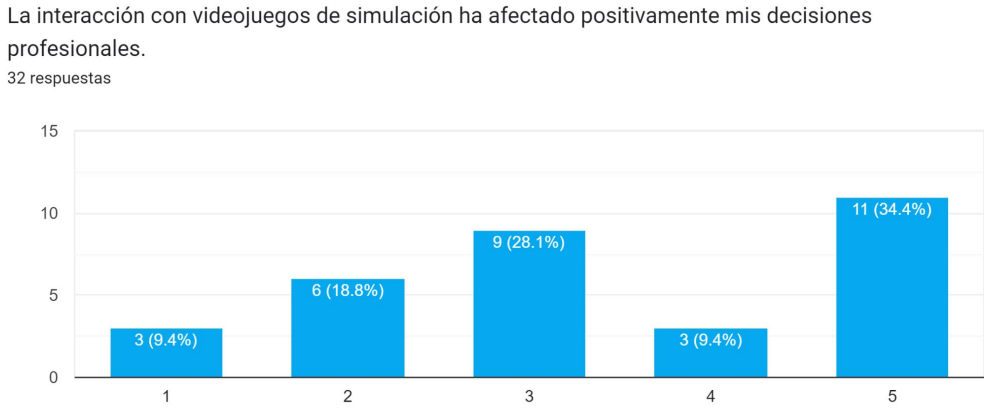


Figura 12. Resultados de la pregunta 'La interacción con videojuegos de simulación ha afectado positivamente mis decisiones profesionales'.

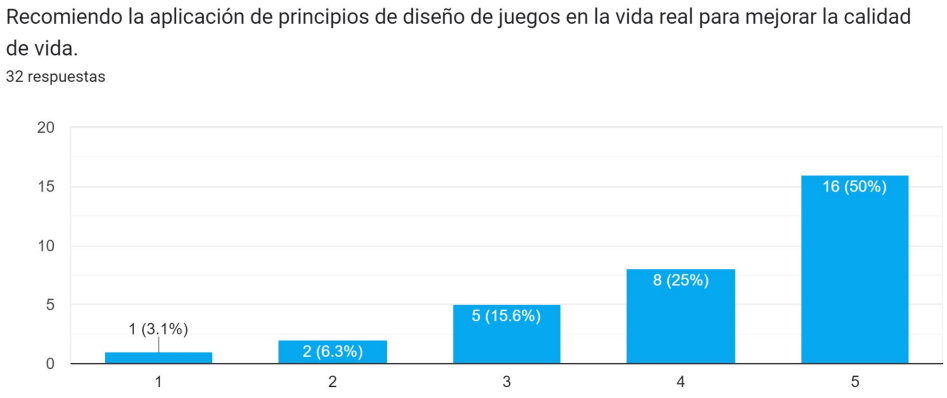


Figura 13. Resultados de la pregunta 'Recomiendo la aplicación de principios de diseño de juegos en la vida real para mejorar la calidad de vida'.

4.2. Discusión de Resultados

Los resultados de la investigación ofrecen una perspectiva reveladora sobre la elección de la carrera de diseño de interiores entre adolescentes de nivel secundario, arrojando una diferencia estadísticamente significativa que respalda la hipótesis delineada en el capítulo II. (Ver Figura 6) Se destaca el claro interés manifestado por los participantes del grupo estudiado, consolidando la validez de la relación entre los adolescentes y la carrera

mencionada. Este hallazgo no solo confirma la pertinencia de la teoría previa, sino que también sugiere la presencia de una tendencia discernible entre este grupo demográfico.

Además, los resultados (Ver Figura 4) proporcionan un análisis de la respuesta hacia el juego Los Sims 3, revelando que un significativo 53.1% de los participantes mostraron un marcado interés. Este descubrimiento sugiere que Los Sims 3 no solo es bien recibido por los adolescentes, sino que también puede considerarse un medio efectivo para fomentar el interés en el diseño de interiores. La capacidad del juego para permitir a los jugadores construir y personalizar virtualmente sus propias viviendas se posiciona como un factor clave que estimula el interés de este grupo demográfico específico.

En el proceso de investigación, se implementó un instrumento de medición preexistente, validado con un coeficiente de confiabilidad destacado de 0.97. Este instrumento no solo proporcionó una evaluación precisa y consistente del interés de los adolescentes en la carrera de diseño interior, sino que también desarrolló una base sólida para la interpretación de los resultados. Paralelamente, el grupo focal llevado a cabo, con una duración de 20 minutos, involucró activamente a los participantes en la experiencia de juego con Los Sims 3. Este enfoque, al integrar métodos cuantitativos y cualitativos, permitió una exploración profunda de la creatividad individual de cada, revelando conexiones más ricas con la carrera mencionada.

En conclusión, la combinación integral de datos cuantitativos y cualitativos no solo fortaleció la validez de los resultados obtenidos en el estudio, sino que también proporcionó una comprensión más profunda y matizada de la relación entre los adolescentes y la carrera de diseño de interiores. Estos hallazgos no solo tienen implicaciones prácticas para la orientación vocacional, sino que también contribuyen al entendimiento más amplio de cómo los

videojuegos de simulación pueden influir positivamente en las preferencias y elecciones de carrera de los adolescentes.





Figura SEQ Figura * ARABIC 14. Ejecución de ejercicio en el videojuego de simulación Los Sims 3.

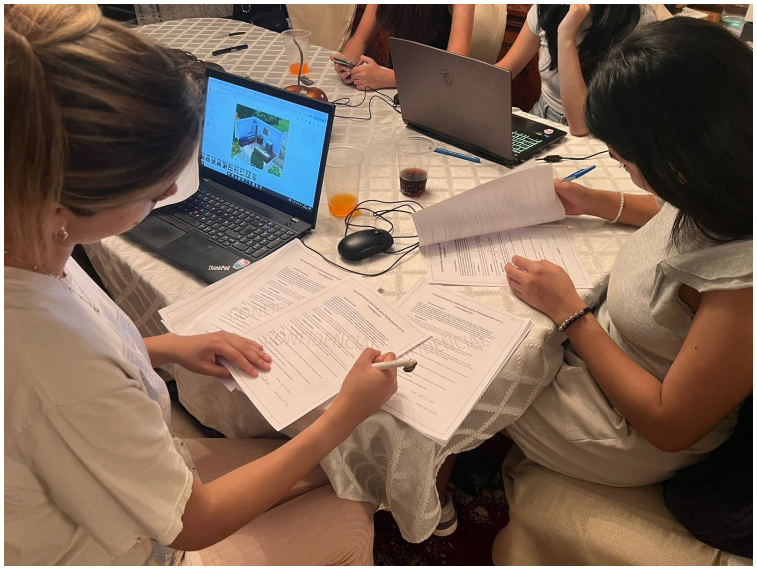
4.3. Recomendaciones

El objetivo principal de este estudio es investigar la posible conexión entre la elección de la carrera de diseño de interiores por parte de adolescentes de nivel secundario y su nivel de interés en el videojuego de simulación Los Sims 3. La investigación tiene como finalidad determinar si hay una diferencia estadísticamente significativa en la preferencia por esta carrera entre los adolescentes que demuestran interés en el juego mencionado. Además, se propone explorar de qué manera la participación en Los Sims 3 puede influir de manera positiva en el interés de los adolescentes hacia el diseño de interiores. Se emplearán tanto métodos cuantitativos como cualitativos para obtener una comprensión holística de esta relación, buscando así aportar al conocimiento sobre los factores que pueden incidir en las decisiones vocacionales de los adolescentes. En resumen, este estudio se plantea como un esfuerzo por elucidar y comprender los elementos que pueden influir en las elecciones de carrera en esta etapa crucial del desarrollo juvenil.

En cuanto a las recomendaciones para futuras investigaciones, se sugiere a los investigadores interesados en abordar fenómenos similares, considerar los resultados y la metodología de este estudio como base para sus propias investigaciones. Se recomienda explorar en profundidad la variable de estudio y la muestra, entre otros aspectos relevantes, con el fin de contribuir al avance y enriquecimiento del conocimiento en el campo. También se alienta a investigar posibles aplicaciones prácticas de los hallazgos en contextos educativos y profesionales para una comprensión más completa y una contribución significativa al área de estudio.

Finalmente, desde una perspectiva futura, se sugiere dirigir investigaciones adicionales para analizar más a fondo los elementos específicos dentro de Los Sims 3 que generan un mayor interés en el diseño de interiores entre adolescentes. Explorar la duración y la frecuencia de la

exposición al juego como variables moduladoras del interés vocacional también podría proporcionar valiosos insights. Se recomienda considerar las posibles diferencias de impacto entre géneros y grupos socioeconómicos, así como colaborar con instituciones educativas para desarrollar juegos que sirvan como herramientas efectivas para la exploración de carreras. Estas recomendaciones buscan enriquecer tanto el ámbito académico como la industria, aprovechando los hallazgos de este estudio para beneficio de los adolescentes y el desarrollo profesional.



Referencias

Salvat, B. G. (2010). Conectando la experiencia con los aprendizajes: los videojuegos como recurso para la formación. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, *2*(4). https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2010.4.28861

Gómez, S. C. (2012). *Videojuegos y redes sociales. El proceso de identidad en los Sims 3*. https://revistas.um.es/red/article/view/233141

Óliver, P. L. (2012). *El lenguaje videolúdico : Análisis de la significación del videojuego*. Laertes - Torrossa. https://www.torrossa.com/en/resources/an/2515677

Alcalá, J. R. F. (2020). *Los Sims: un videojuego para la educomunicación*. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ai/article/view/20702

García, (2019). *El uso del videojuego Los Sims 4 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria* https://zaguan.unizar.es/record/87255/files/TAZ-TFG-2019-4736.pdf?version=

Azabache, A.(2010) *videojuegos en la educación superior* https://www.aidu-asociacion.org/wp-content/uploads/2019/12/TC-COM-196.pdf

González, C. S. G., & Blanco, F. (2008). *Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje*. *Education in the Knowledge Society*, *9*(3), 69-92. https://doi.org/10.14201/eks.16790

Martín, A. S. (2011). La historieta española de 1900 a 1951. *Arbor-ciencia Pensamiento Y Cultura*, *187*(Extra_2), 63-128. https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2114

Grupo, F. (2003). La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación: una experiencia con los Sims. *Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, *191*, 23-28. http://www.xtec.cat/~abernat/altres%20articles/sims.pdf

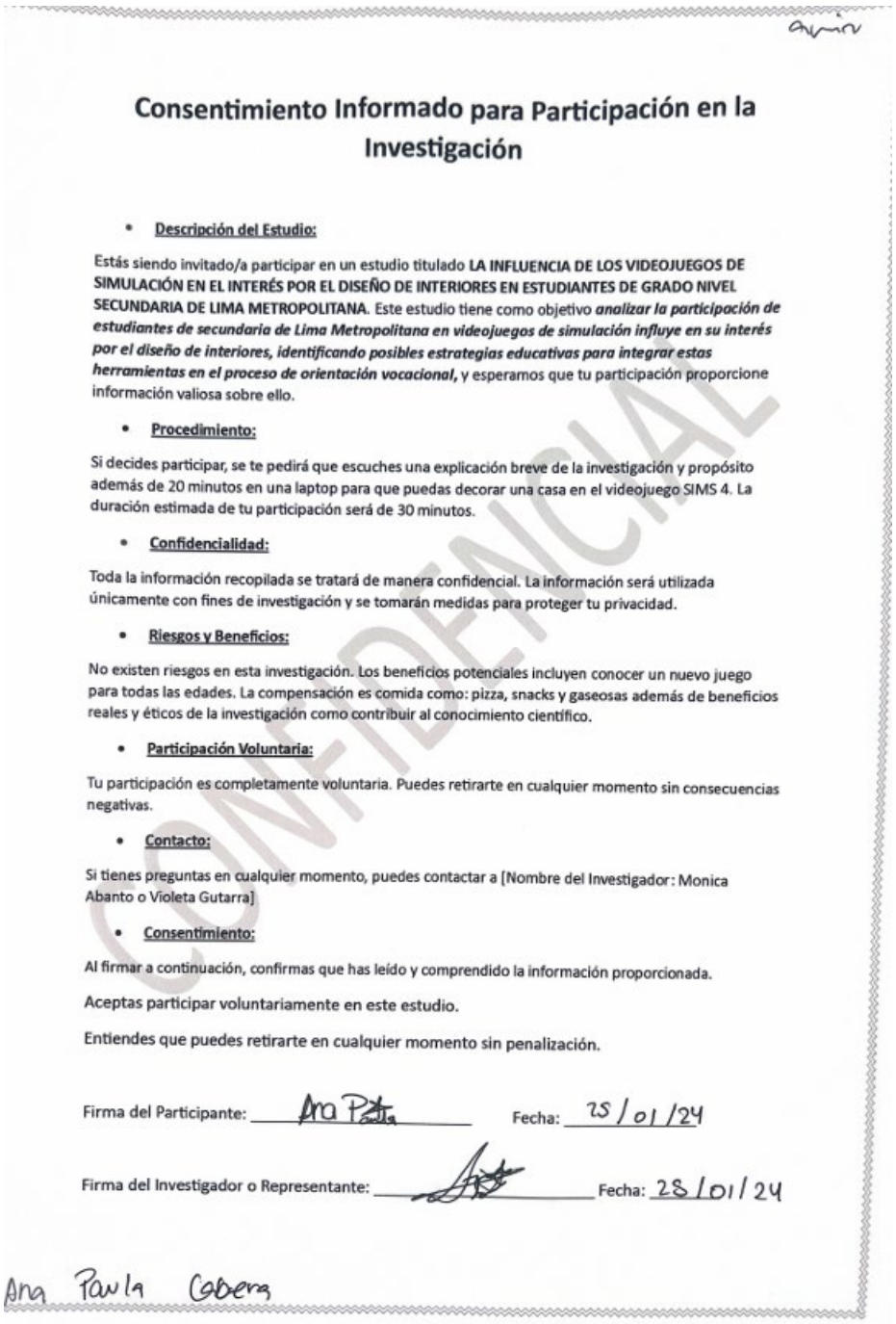
Miranda, J. M. (2013). Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, *15*(1), 62-74. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4397641.pdf

Rubio, P. G., & Pertusa, J. M. Y. (2019). El uso del videojuego Los Sims 3 como herramienta motivadora en la enseñanza/aprendizaje de inglés en primaria.

Ramírez Montoya, D. (2018). El juego de roles y la orientación vocacional-profesional (Bachelor 's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).

Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado



Consentimiento Informado para Participación en la Investigación

- **Descripción del Estudio:**

Estás siendo invitado/a participar en un estudio titulado **LA INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN EN EL INTERÉS POR EL DISEÑO DE INTERIORES EN ESTUDIANTES DE GRADO NIVEL SECUNDARIA DE LIMA METROPOLITANA**. Este estudio tiene como objetivo ***analizar la participación de estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana en videojuegos de simulación influye en su interés por el diseño de interiores, identificando posibles estrategias educativas para integrar estas herramientas en el proceso de orientación vocacional,*** y esperamos que tu participación proporcione información valiosa sobre ello.

- **Procedimiento:**

Si decides participar, se te pedirá que escuches una explicación breve de la investigación y propósito además de 20 minutos en una laptop para que puedas decorar una casa en el videojuego SIMS 4. La duración estimada de tu participación será de 30 minutos.

- **Confidencialidad:**

Toda la información recopilada se tratará de manera confidencial. La información será utilizada únicamente con fines de investigación y se tomarán medidas para proteger tu privacidad.

- **Riesgos y Beneficios:**

No existen riesgos en esta investigación. Los beneficios potenciales incluyen conocer un nuevo juego para todas las edades. La compensación es comida como: pizza, snacks y gaseosas además de beneficios reales y éticos de la investigación como contribuir al conocimiento científico.

- **Participación Voluntaria:**

Tu participación es completamente voluntaria. Puedes retirarte en cualquier momento sin consecuencias negativas.

- **Contacto:**

Si tienes preguntas en cualquier momento, puedes contactar a [Nombre del Investigador: Monica Abanto o Violeta Gutarra]

- **Consentimiento:**

Al firmar a continuación, confirmas que has leído y comprendido la información proporcionada.

Aceptas participar voluntariamente en este estudio.

Entiendes que puedes retirarte en cualquier momento sin penalización.

Firma del Participante: Ana Paula Fecha: 28/01/24

Firma del Investigador o Representante: Fecha: 28/01/24

Ana Paula Cabera

CONFIDENCIAL

Para visualizar todos los consentimientos informados:

https://drive.google.com/drive/folders/1zKwYkEV12JFCiNS3yhsrEkCJrvnzRUmB

Anexo 2. Validación de Criterios de Expertos.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	28/01/24
Validador	Clara Victoria Arcila del Campo
Cargo e institución donde labora	Arquitecta – CLARA ARQUITECTURA
Instrumento a validar	Focus Group presencial
Objetivo del instrumento	Evaluación de habilidades y análisis de opiniones
Autor(es) del instrumento	Monica Abanto y Violeta Gutarra

II. Criterios de validación del instrumento

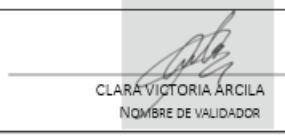
Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	-
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	-
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	-
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	-
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	-
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	-
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	-
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	-
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.		X		-
	TOTAL		2	27	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.96$$



CLARA VICTORIA ARCILA
NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 3. Validación de Criterios de Expertos II.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	27/01/24
Validador	Arizema Aliaga Dominguez
Cargo e institución donde labora	CEO - LGNA
Instrumento a validar	Focus Group presencial
Objetivo del instrumento	Evaluación de habilidades y análisis de opiniones
Autor(es) del instrumento	Monica Abanto y Violeta Gutarra

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	-
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	-
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	-
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	-
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.		X		-
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	-
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	-
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	Si están de acuerdo para niños menores de edad y esta entendible.
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	-
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	-
	TOTAL		2	27	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 0.97$$

GIANELLA ARIZEMA ALIAGA DOMINGUEZ ARQUITECTO CAP.

ARIZEMA ALIAGA

NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 4. Validación de Criterios de Expertos III.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	27/01/24
Validador	Harold Martínez
Cargo e institución donde labora	Diseñador de Interiores – TECA ARQUITECTURA
Instrumento a validar	Focus Group presencial
Objetivo del instrumento	Evaluación de habilidades y análisis de opiniones
Autor(es) del instrumento	Monica Abanto y Violeta Gutarra

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	-
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	-
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	-
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	-
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	-
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	-
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	-
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	-
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	-
	TOTAL			30	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 1$$

HAROLD MARTINEZ
NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 4. Validación de Criterios de Expertos IIII.

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	26 - 01 - 24
Validador	Lucero Sota Calderón
Cargo e institución donde labora	Jefa de diseño - DUE
Instrumento a validar	Focus Group Presencial
Objetivo del instrumento	Evaluación de habilidades y analisis de opiniones
Autor(es) del instrumento	Monica Abanto y Violeta Guraira

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	Sí miden lo previsto en los objetivos
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	-
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	-
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	Sí, ya que es dinamico para los niños
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	-
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	-
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	Sí, escritos y juego de acuerdo a la edad
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	-
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	-
	TOTAL			30	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D+R+B}{30} = 1$$

Lucero Sota Calderón
NOMBRE DE VALIDADOR