



## **Departamento de Posgrados**

**Aplicación de usos y gratificación para medir la interacción social en los  
estudiantes de bachillerato a través de juegos de roles en una sociedad  
digital ficticia.**

**Maestría en Educación**

**Mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC**

**Autora: Mónica Catalina Pacheco Brito**

**Director: Esteban Crespo Martínez, PhD.**

**Cuenca-Ecuador**

**2026**

## **Agradecimiento**

Deseo expresar mi más profundo y sincero agradecimiento, de corazón a mi familia que han sido mis pilares de vida. En especial a mi madre, que ha sido ejemplo de perseverancia ante los ideales y anhelos en la vida, constancia en los momentos difíciles y un oasis en los tiempos de cambios drásticos, que durante el presente han sido suficientes, para tener una vida pacífica por la siguiente década. Agradezco a mis hermanos, que me apoyan en cada proyecto que he iniciado con paciencia y entusiasmo, de cerca o a la distancia, están presentes dándome energía para continuar.

No puedo dejar de mencionar a mis fieles compañeros de cuatro patitas, durante este proceso de construcción y cambios, quienes, sin palabras, estuvieron junto a mí en las largas noches, me recordaron la incondicionalidad de quienes te apoyan.

También, quiero agradecer a los amigos que se hicieron por el camino, aquellos con los que se construyeron aprendizajes y se escribieron historias, entre compañeros y docentes, que hicieron posible este trabajo.

Finalmente, quiero agradecer al Padre Romel, quién fue parte fundamental de este trabajo, sin su apoyo, no podría presentar este proyecto o siquiera haber cursado la maestría.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo de titulación, a mi familia, mi espacio seguro y luz que guía cada reto que tomo. A mis hermanos que me brindaron palabras de aliento en el cansancio, cuando el final se veía imposible. Este logro es también suyo, porque estuvieron ahí en las largas noches, cuidando de mí Yo, cuando yo misma me olvidaba.

A mis amadas mascotas, mi familia elegida, mis guardianes secretos durante las largas noches y las cortas madrugadas. Con su calidez acompañándome con su cariño sincero, mostrando su apoyo a su manera.

A mis amigos quienes me apoyaron con su característica forma de ser a seguir adelante, cambiando muchos aspectos de mi vida, con decisiones difíciles y otras que eran necesarias, todas orientadas a seguir adelante y asumir nuevos retos, recordándome descansar cuando es necesario, para encontrar a la musa.

Estas páginas son el reflejo del amor que me rodea y del profundo agradecimiento que habita en mi corazón.

## **Resumen**

La presente investigación aborda el uso de las TICS en el entorno educativo aplicando la teoría de Usos y Gratificaciones. El objetivo es realizar un estudio aplicando la teoría de Usos y Gratificaciones sobre la interacción social de los estudiantes de bachillerato en la materia de Educación para la Ciudadanía, mediante juegos de roles dentro de una sociedad digital ficticia. La metodología aplicada fue mixta: cualitativa y cuantitativa, guiado por el diseño de modelo instruccional Design Thinking. Incluyó un diagnóstico previo para medir conocimientos básicos de los estudiantes, continuó con la interacción de roles en la plataforma Minecraft Education; finalmente, se aplicó un nuevo diagnóstico para observar el cambio con respecto a los resultados de la evaluación inicial. En este sentido se concluyó que la aplicación de Minecraft permitió el alcance de conocimientos que normalmente se ejercen en una realidad próxima como ciudadanos activos.

**Palabras clave:** Gamificación, Usos y Gratificaciones, Constructivismo, Minecraft Education, Roles, Educación para la Ciudadanía.

## **ABSTRACT**

This research addresses the use of ICTs in the educational environment, applying the Uses and Gratifications theory. The objective is to conduct a study applying the Uses and Gratifications theory to the social interaction of high school students in the subject of Citizenship Education, through role-playing games within a fictional digital society. The methodology employed was mixed: qualitative and quantitative, guided by the Design Thinking instructional design model. It included a preliminary assessment to measure students' basic knowledge, followed by role-playing on the Minecraft Education platform; finally, a second assessment was administered to observe the change with respect to the results of the initial evaluation. In this regard, it was concluded that the application of Minecraft facilitated the acquisition of knowledge typically used in real-life situations as active citizens.

**Keywords:** Gamification, Uses and Gratifications, Constructivism, Minecraft Education, Roles, Education for citizenship.

PAUL ESTEBAN  
CRESPO  
MARTINEZ

Firmado digitalmente  
por PAUL ESTEBAN  
CRESPO MARTINEZ  
Fecha: 2026.06.01  
15:43:09 -05'00'