



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN  
EDUCACIÓN**

Competencias digitales en el desarrollo de la creatividad de los docentes de  
una universidad pública, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

**AUTOR:**

Contreras Moreno, Giancarlo Roosvelt (orcid.org/0000-0001-9677-9378)

**ASESORES:**

Dr. Santa Maria Relaiza, Hector Raul (orcid.org/0000-0003-4598-7032)

Dr. Vidal Soldevilla, Javier Rolando (orcid.org/0000-0002-7739-1914)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

Este trabajo lo dedico a la razón de mi vida, a Dios por siempre estar presente en cada momento y al maravilloso ángel que es mi madre porque siempre seguí sus enseñanzas y sus palabras, porque sin su amor no hubiera Sido esto posible, a mi familia por siempre confiar en mí y a mi príncipe Thiago por ser el pedacito de cielo que Dios me regalo.

*Giancarlo Roosevelt Contreras Moreno*

### **Agradecimiento**

A la universidad por su apoyo constante por sus enseñanzas impartidas con maravillosos docentes, a mi maestro el Dr. Santa María por más que ser un docente es un amigo, a mis hermanos por su apoyo constante.

*Giancarlo Roosevelt Contreras Moreno*

## Índice de Contenidos

|   | Pág.        |
|---|-------------|
| <b>Carátula</b> .....   | <b>i</b>    |
| <b>Dedicatoria</b> .....  | <b>ii</b>   |
| <b>Agradecimiento</b> .....   | <b>iii</b>  |
| <b>Índice de Contenidos</b> .....   | <b>vi</b>   |
| <b>Índice de Tablas</b> .....   | <b>v</b>    |
| <b>Índice de Figuras</b> .....  | <b>vi</b>   |
| <b>Resumen</b> .....  | <b>vii</b>  |
| <b>Abstract</b> .....   | <b>viii</b> |
| <b>Resumo</b> .....   | <b>ix</b>   |
| <b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....  | <b>1</b>    |
| <b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....  | <b>5</b>    |
| <b>III. METODOLOGÍA</b> .....   | <b>19</b>   |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación .....   | 19          |
| 3.2. Variables y operacionalización.....  | 20          |
| 3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis..... | 20          |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....                          | 21          |
| 3.5. Procedimientos .....   | 23          |
| 3.6. Método de análisis de datos .....  | 24          |
| 3.7. Aspectos éticos.....   | 24          |
| <b>IV. RESULTADOS</b> .....   | <b>25</b>   |
| Análisis descriptivo.....   | 25          |
| Prueba de normalidad.....   | 27          |
| Análisis inferencial.....   | 28          |
| <b>V. DISCUSIÓN</b> .....   | <b>41</b>   |
| <b>VI. CONCLUSIONES</b> .....   | <b>46</b>   |
| <b>VII. RECOMENDACIONES</b> .....   | <b>49</b>   |
| <b>VIII. PROPUESTA</b> .....  | <b>50</b>   |
| <b>REFERENCIAS</b> .....  | <b>52</b>   |
| <b>ANEXOS</b> .....   | <b>61</b>   |

|           | <b>Índice de Tablas</b>  | <b>Pág.</b> |
|-----------|--|-------------|
| Tabla 1:  | Validez del contenido por juicio de expertos del instrumento a medir   | 22          |
| Tabla 2:  | Interpretación del coeficiente de confiabilidad  | 23          |
| Tabla 3:  | Resultados del análisis de confiabilidad de los instrumentos   | 23          |
| Tabla 4:  | Niveles y frecuencia de la variable competencias digitales y sus dimensiones.  | 25          |
| Tabla 5:  | Niveles y frecuencia de la variable desarrollo de la creatividad y sus dimensiones   | 26          |
| Tabla 6:  | Prueba de normalidad de las variables competencias digitales y desarrollo de la creatividad  | 27          |
| Tabla 7:  | Ajuste del modelo y Pseudo R <sup>2</sup> que explica la influencia de las competencias digitales en el desarrollo de la creatividad.                  | 28          |
| Tabla 8:  | Prueba paramétrica de la incidencia significativa entre de las competencias digitales en el desarrollo de la creatividad.                              | 29          |
| Tabla 9:  | Ajuste del modelo y Pseudo R <sup>2</sup> que explica la influencia de la alfabetización tecnológica en el desarrollo de la creatividad.               | 30          |
| Tabla 10: | Prueba paramétrica de la influencia significativa de la alfabetización tecnológica en el desarrollo de la creatividad.                                 | 30          |
| Tabla 11: | Ajuste del modelo y Pseudo R <sup>2</sup> que explica la influencia de la búsqueda y tratamiento de la información en el desarrollo de la creatividad. | 31          |
| Tabla 12: | Prueba paramétrica de la influencia significativa de la búsqueda y tratamiento de la información en el desarrollo de la creatividad.                   | 32          |
| Tabla 13: | Ajuste del modelo y Pseudo R <sup>2</sup> que explica la influencia del pensamiento crítico en el desarrollo de la creatividad.                        | 33          |
| Tabla 14: | Prueba paramétrica de la influencia significativa del pensamiento crítico en el desarrollo de la creatividad.  | 34          |
| Tabla 15: | Ajuste del modelo y Pseudo R <sup>2</sup> que explica la influencia de la comunicación y colaboración en el desarrollo de la creatividad.              | 35          |
| Tabla 16: | Prueba paramétrica de la influencia significativa de la  | 35          |

|           |   |    |
|-----------|---|----|
|           | comunicación y colaboración en el desarrollo de la creatividad.   |    |
| Tabla 17: | Ajuste del modelo y Pseudo $R^2$ que explica la influencia de la ciudadanía digital en el desarrollo de la creatividad.       | 36 |
| Tabla 18: | Prueba paramétrica de la influencia significativa de la ciudadanía digital en el desarrollo de la creatividad.                | 37 |
| Tabla 19: | Ajuste del modelo y Pseudo $R^2$ que explica la influencia de la creatividad e innovación en el desarrollo de la creatividad. | 38 |
| Tabla 20: | Prueba paramétrica de la influencia significativa de la creatividad e innovación en el desarrollo de la creatividad.          | 39 |

|           | <b>Índice de Figuras</b>  | <b>Pág.</b> |
|-----------|---|-------------|
| Figura 1. | Niveles y frecuencia de la variable competencias digitales y sus dimensiones.       | 25          |
| Figura 2. | Niveles y frecuencia de la variable desarrollo de la creatividad y sus dimensiones. | 26          |

## Resumen

El estudio tuvo como objetivo Determinar cómo las competencias digitales influyen en el desarrollo de la creatividad de los docentes, el paradigma fue positivista, el tipo de investigación fue básica con un diseño no experimental transeccional correlacional causal, el enfoque fue cuantitativo y el tipo de muestreo probabilístico. Con respecto la muestra estuvo compuesta por 123 docentes, para el recojo de los datos se usaron 2 cuestionarios, que presentaron una alta fiabilidad y coherencia interna alcanzando 0,779 para el cuestionario competencias digitales y 0,802 para desarrollo de la creatividad, indicándonos una fuerte confiabilidad. Los resultados obtenidos el 2,4% de los encuestados demostraron un nivel poco adecuado sobre las competencias digitales y un 16,3% se ubicaron en un nivel medio con relación al desarrollo de la creatividad. Asimismo, se obtuvo una puntuación de Wald de 1259,565 con una significancia de 0,000, el ajuste del modelo y Pseudo R2 demuestra un valor Nagelkerke 0,428 y la prueba de contraste de la razón de verosimilitud indica que el modelo logístico es significativo con un Chi cuadrado de 11,299; concluyendo que las competencias digitales influyen significativamente sobre el desarrollo de la creatividad.

**Palabras clave:** *Creatividad, alfabetización digital, pensamiento crítico, ciudadanía digital, competencia digital.*



## **Abstract**

The study aimed to determine how digital skills influence the development of teachers' creativity, the paradigm was positivist, the type of research was basic with a non-experimental transectional causal correlational design, the approach was quantitative and the type of sampling probabilistic. With respect to the sample, it was made up of 123 teachers. Two questionnaires were used to collect the data, which presented high reliability and internal coherence, reaching 0.779 for the digital skills questionnaire and 0.802 for the development of creativity, indicating strong reliability. The results obtained 2.4% of the respondents showed an inadequate level on digital skills and 16.3% were located at a medium level in relation to the development of creativity. Likewise, a Wald score of 1259.565 with a significance of 0.000 was obtained, the fit of the model and Pseudo R2 shows a Nagelkerke value of 0.428 and the contrast test of the likelihood ratio indicates that the logistic model is significant with a Chi square of 11,299; concluding that digital skills significantly influence the development of creativity.

**Keywords:** *Creativity, digital literacy, critical thinking, digital citizenship, digital competence.*

## Resumo

O estudo teve como objetivo determinar como as habilidades digitais influenciam o desenvolvimento da criatividade dos professores, o paradigma foi positivista, o tipo de pesquisa foi básico com um desenho correlacional causal transeccional não experimental, a abordagem foi quantitativa e o tipo de amostragem probabilística. Com relação à amostra, composta por 123 professores, foram utilizados dois questionários para coleta de dados, que apresentaram alta confiabilidade e consistência interna, chegando a 0,779 para o questionário de habilidades digitais e 0,802 para o desenvolvimento da criatividade, indicando forte confiabilidade. Os resultados obtidos 2,4% dos respondentes apresentaram um nível inadequado em habilidades digitais e 16,3% se situaram em um nível médio em relação ao desenvolvimento da criatividade. Da mesma forma, obteve-se um escore Wald de 1259,565 com significância de 0,000, o ajuste do modelo e Pseudo R2 mostra um valor de Nagelkerke de 0,428 e o teste de contraste da razão de verossimilhança indica que o modelo logístico é significativo com um qui quadrado de 11,299 ; concluindo que as habilidades digitais influenciam significativamente no desenvolvimento da criatividade.

**Palavras-chave:** *Criatividade, letramento digital, pensamento crítico, cidadania digital, competência digital.*



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, SANTA MARIA RELAIZA HECTOR RAUL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Competencias digitales en el desarrollo de la creatividad de los docentes de una universidad pública, 2022", cuyo autor es CONTRERAS MORENO GIANCARLO ROOSVELT, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Agosto del 2022

| <b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>   | <b>Firma</b>  |
|--|---|
| SANTA MARIA RELAIZA HECTOR RAUL<br><b>DNI:</b> 09904625<br><b>ORCID:</b> 0000-0002-4546-3995 | Firmado electrónicamente<br>por: HSANTAMARIAR el<br>10-08-2022 18:11:12 |

Código documento Trilce: TRI - 0406773