



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes
en una universidad pública de Apurímac, 2024**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Docencia Universitaria

AUTOR:

Chavez Fuentes, Elmer (orcid.org/0009-0009-3819-238X)

ASESORES:

Dr. Ocaña Fernandez, Yolvi Javier (orcid.org/0000-0002-2566-6875)
Dra. Carhuancho Mendoza, Irma Milagros (orcid.org/0000-0002-4060-5667)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, OCAÑA FERNANDEZ YOLVI JAVIER, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024", cuyo autor es CHAVEZ FUENTES ELMER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, 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, 05 de Agosto del 2024

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|---|---|
| OCAÑA FERNANDEZ YOLVI JAVIER DNI: 40043433 ORCID: 0000-0002-2566-6875 | Firmado electrónicamente por: YOCANAF el 05-08- 2024 15:36:18 |

Código documento Trilce: TRI - 0850100



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CHAVEZ FUENTES ELMER estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

| Nombres y Apellidos | Firma |
|---|---|
| ELMER CHAVEZ FUENTES DNI: 47943485 ORCID: 0009-0009-3819-238X | Firmado electrónicamente por: CCHAVEZFU16 el 05- 08-2024 18:53:28 |

Código documento Trilce: TRI - 0850101

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi esposa y a mi hija Zahory, por su apoyo y comprensión, ellas son mi motivo para seguir creciendo profesionalmente. A mis padres por haberme inculcado valores y ser perseverante para lograr mis metas.

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la UCV que con apoyo y asesorías impartidas permitieron formarme en un profesional competitivo.

Índice de contenidos

| | |
|---|------|
| CARÁTULA | i |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR | ii |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR | iii |
| DEDICATORIA | iv |
| AGRADECIMIENTO | v |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | vi |
| ÍNDICE DE TABLAS | vii |
| RESUMEN | viii |
| ABSTRACT | ix |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. METODOLOGÍA | 17 |
| III. RESULTADOS | 20 |
| IV. DISCUSIÓN | 25 |
| V. CONCLUSIONES | 29 |
| VI. RECOMENDACIONES | 31 |
| REFERENCIAS | |
| ANEXOS | |

Índice de tablas

| | | |
|---------|---|----|
| Tabla 1 | Niveles y frecuencia de la variable competencias digitales y sus dimensiones. | 20 |
| Tabla 2 | Niveles y frecuencia de la variable desarrollo de la creatividad y sus dimensiones. | 21 |
| Tabla 3 | Correlación entre competencias digitales y desarrollo de la creatividad. | 22 |
| Tabla 4 | Correlación entre competencias digitales y la dimensión cognitiva. | 22 |
| Tabla 5 | Correlación entre competencias digitales y la dimensión emocional. | 23 |
| Tabla 6 | Correlación entre competencias digitales y la dimensión comportamental. | 23 |
| Tabla 7 | Correlación entre competencias digitales y la dimensión proceso. | 24 |

RESUMEN

La investigación "Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024", dicho estudio responde al ODS educación de calidad, tuvo como objetivo determinar la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad en los docentes. Se utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo correlacional simple. La población fue 120 docentes y la muestra se obtuvo por muestreo probabilístico, incluyendo a 92 docentes. Se aplicaron dos cuestionarios con confiabilidad: competencias digitales ($\alpha = 0,866$) y desarrollo de la creatividad ($\alpha = 0,846$), validados por juicio de expertos. Los resultados determinaron que la dimensión creación de contenido digital es la competencia con la mayor proporción de personas en el nivel "adecuado" (44,6%), lo que podría indicar que esta habilidad es más desarrollada de las competencias digitales. Asimismo, sobre el desarrollo de la creatividad, la dimensión cognitiva es la dimensión mejor desarrollada, con la mayoría en el nivel "alto". Se concluye, que existe una relación fuerte y positiva entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad con datos 0,765 correlación de Spearman y el nivel de significancia es 0,000.

Palabras Clave: Digitalización, competencia, creatividad, habilidad, alfabetización digital.

ABSTRACT

The research "Digital competencies and the development of creativity of teachers in a public university in Apurimac, 2024", this study responds to the SDG quality education, aimed to determine the relationship between digital competencies and the development of creativity in teachers. A quantitative approach was used, with a non-experimental design of simple correlational type. The population was 120 teachers and the sample was obtained by probability sampling, including 92 teachers. Two questionnaires were applied with reliability: digital competencies ($\alpha = 0.866$) and creativity development ($\alpha = 0.846$), validated by expert judgment. The results determined that the dimension digital content creation is the competency with the highest proportion of people in the "adequate" level (44.6%), which could indicate that this skill is more developed of the digital competencies. Likewise, on the development of creativity, the cognitive dimension is the best developed dimension, with the majority at the "high" level. It is concluded that there is a strong and positive relationship between digital competencies and the development of creativity with data 0.765 Spearman correlation and the significance level is 0.000.

Keywords: Digitalization, competence, creativity, skill, digital literacy.

I. INTRODUCCIÓN

Después de la pandemia, generada por la Covid 19, la educación tomó un cambio trascendental, afectando el nivel académico de los discentes en las diferentes carreras universitarias, además, obligó a los docentes a desarrollar otras competencias que nunca habían pensado aprender. La educación presencial cambió a una educación a distancia o remota donde las estrategias pedagógicas se debían innovar para qué sé del proceso enseñanza aprendizaje.

Es así que los gobiernos de diferentes países del mundo se vieron obligados a tomar decisiones con relación al sistema educativo para que la educación no se paralice. En países latinoamericanos, las universidades no se encontraban preparadas para impartir educación a distancia por muchos factores como la dotación de recursos tecnológicos, internet y a esto le sumamos la poca o nula capacitación de los maestros en el uso y dominio de las herramientas digitales (Flores & Garrido, 2019).

Como es de conocimiento, los docentes no lo han tomado importancia en capacitarse o llevar cursos para dar educación remota, esto dificultó que muchos docentes optaron por solicitar licencia ante la exigencia de usar la tecnología en el proceso de enseñanza (Tipanluisa, 2021). El sistema educativo ecuatoriano antes de la pandemia tuvo en ejecución un sistema tecnológico integral con la finalidad de mejorar el aprendizaje digital en zonas rurales, pero la meta planteada no se logró por falta de acceso a la tecnología y la falta de capacitación (Cobos et al., 2019).

En las universidades los docentes deben demostrar dominio de su área académica y manejo de las herramientas digitales, si bien es cierto, los docentes han recibido capacitaciones de herramientas digitales, pero en las aulas no se ve reflejado el uso de dichas herramientas (Contreras et al., 2022). Actualmente, la educación universitaria se da de manera presencial, la mayoría de docentes han dejado de usar los recursos tecnológicos y están usando pizarra y plumones cuando los estudiantes del siglo XXI llamados "milenios" son los más perjudicados, limitándoles el desarrollo creativo y autónomo (Burgos-Videla et al., 2021).

Durante el confinamiento producto de la pandemia, los docentes eran criticados por los agentes internos y externos a la comunidad educativa, por el poco o nada dominio de las herramientas digitales, pero habiendo recibido capacitación sobre herramientas digitales por parte de las universidades y por su propio peculio, han aprendido sobre diferentes recursos tecnológicos.

No desarrollar competencias digitales (CD), de ninguna forma es por desconocimiento, sino porque muchas veces se reúsan salir de su zona de confort donde la tecnología avanza constantemente y obliga a estudiantes y docentes a ir capacitándose e investigando sobre herramientas digitales actuales como es la web 4.0. Pero un punto álgido que coinciden las universidades, sobre todas las públicas, es la falta de internet de banda ancha y dotación de recursos tecnológicos, que es una falencia que se ve en muchas casas de estudio en los países de la región, como es el Perú (Contreras et al., 2022).

Las Universidades Privadas, a diferencia de las universidades públicas, cuentan con algo de recursos tecnológicos modernos, pero no es suficiente, además, se ve docentes que les falta dominio de (CD), trayendo a coalición que los estudiantes escojan a los docentes capacitados, sobre todo en competencias digitales. Estas falencias se ven más reflejadas en universidades al interior del país (Basantes-Andrade et al., 2022).

En las Universidades Peruanas, las competencias digitales son relevantes dentro de la formación y desarrollo del conocimiento del nuevo profesional que aportará al cambio de la sociedad, esto significa que el desempeño docente en el aula, además de aplicar los procesos pedagógicos, tiene que tener dominio de (CD) porque la misma necesidad y el contexto actual obliga que debe ser así (Burgos-Videla et al., 2021).

Actualmente, la educación online, conocida como e- Learning, exige que el docente en su desempeño pedagógico (DP) debe usar aplicaciones web donde la creatividad permite un aprendizaje personalizado, interactivo y reflexivo tanto en tiempo como espacio (Contreras et al., 2022). Por ello, es necesario que el docente tenga dominio y desarrolle competencias digitales y así disminuir la brecha de la educación tradicional e insertarse a una educación que exige el siglo actual y el avance de la globalización (Moreno et al., 2022).

La educación en las Universidades Peruanas, en la actualidad, se desarrolla de manera presencial e híbrida, esto significa que los docentes deben seguir formándose en lo tecnológico, desarrollando (CD), que en la práctica pedagógica use y domine las herramientas digitales y no estén desconectados de la realidad. Es preciso mencionar que la educación que reciben los estudiantes universitarios debe ir de la mano a las transformaciones y exigencias de la globalización respondiendo a una educación híbrida (Cabrero et al., 2021).

Con relación al pronóstico, en este contexto puede referirse a varios factores. Uno de ellos podría ser la falta de recursos o capacitación para desarrollar (CD) y creatividad entre los docentes. Otro factor podría ser la resistencia al cambio o la falta de motivación entre los docentes para adoptar nuevas tecnologías o métodos de enseñanza. Además, factores externos, como las políticas educativas, las expectativas de los padres o las tendencias del mercado laboral, también pueden limitar la capacidad de la universidad para implementar cambios. Por último, la falta de una evaluación efectiva de las competencias digitales y la creatividad de los maestros también puede ser un problema, ya que puede dificultar la mejora y la implementación de estrategias de desarrollo profesional.

Con respecto al control, en este contexto por el desarrollo tecnológico y la creciente importancia de las (CD) en la educación, es probable que los maestros de la universidad privada de Lima necesiten desarrollar aún más estas habilidades para el año 2024. Esto podría implicar la adopción de nuevas herramientas digitales, la implementación de métodos de enseñanza innovadores y la adaptación a los cambios en las expectativas de los estudiantes. Además, la creatividad de los maestros puede ser esencial para mantenerse al día con las necesidades cambiantes del sistema educativo y para fomentar un aprendizaje efectivo y atractivo.

De lo descrito, se formulan las interrogantes: ¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024? Problemas específicos. En primer lugar ¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y la dimensión cognitiva, dimensión emocional, dimensión comportamental y dimensión del proceso del desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de

Apurímac, 2024?

Con relación a la justificación, desde lo teórico, se justifica porque su contribución permitirá profundizar sobre la temática en estudio como son las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad para que los maestros universitarios dentro del campo de acción respondan a las exigencias del sistema educativo.

La justificación práctica de esta investigación radica en proporcionar información valiosa para la universidad en términos de desarrollo profesional de los maestros. Los hallazgos de la investigación pueden ayudar a la universidad a identificar las áreas en las que los docentes necesitan más formación o apoyo, lo que a su vez puede informar el diseño de programas de desarrollo profesional efectivos.

Referente a la justificación metodológica, se elaborarán dos instrumentos con la finalidad de recoger datos y poder medir las variables en estudio, dichos instrumentos pasarán por los procedimientos correspondientes como es la confiabilidad y validez con la finalidad que otros investigadores hagan uso de ellos. Finalmente, el estudio beneficiará a los docentes de las diferentes casas de estudios superiores.

Sobre los objetivos se planteó: Determinar la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad en los docentes de una universidad pública de Apurímac, 2024. De la misma manera se presentan los objetivos específicos: Determinar la relación entre las competencias digitales y la dimensión cognitiva, dimensión emocional, dimensión comportamental y dimensión del proceso del desarrollo de la creatividad de los docentes de una universidad pública de Apurímac, 2024.

Como hipótesis general se considera: Las competencias digitales se relacionan con el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024. Asimismo, las Hipótesis específicas son: Las competencias digitales se relacionan con la dimensión cognitiva, dimensión emocional, dimensión comportamental y dimensión del proceso del desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024.

Corresponde ahora desarrollar los antecedentes que respaldan esta investigación. En primer lugar, tenemos a: Ramírez-Armenta et al. (2021) (México y Colombia), el objetivo principal fue identificar similitudes y controversias entre ambos países en referencias de niveles de (CD) y calidad de la enseñanza, así como los factores que los determinan. Se utilizó un método de muestreo estratificado por conglomerados para seleccionar a los individuos. Los resultados indican que los maestros de ambos países exhiben un nivel de competencia digital subóptimo. Sin embargo, se observó una mayor calidad de enseñanza en Colombia en comparación con México. Además, se descubrió que la competencia digital posee un impacto positivo en la excelencia de la enseñanza. Además, se notaron variaciones significativas entre los países en cuanto a los factores que afectan ambas variables., como la formación académica, la experiencia docente, el género, el tipo de institución educativa y el acceso a recursos tecnológicos.

Sánchez-Canut et al. (2023) (México), el objetivo principal era narrar y comprender las experiencias y opiniones de los profesores involucrados en la educación en línea. Se usó el método hipotético deductivo y la muestra consistió en 10 maestros participantes en el estudio. Los hallazgos indican que los educadores demuestran tener competencia digital, pero varía dependiendo de factores como la formación, la motivación, el apoyo institucional y el acceso a recursos tecnológicos, encontrándose que la calidad de la enseñanza está determinada por la (CD), y que existen fortalezas y debilidades en las dimensiones de planificación, implementación, evaluación y comunicación. Se concluye que la (CD) y la eficacia de impartir conocimientos son dos aspectos interrelacionados e indispensables para la educación en línea, requiriendo prioridad y acompañamiento de las personas encargadas del sector educación para mejorarlos.

El estudio de Alharbi et al. (2023) (Arabia Saudita), el objetivo fue explorar y debatir sobre competencia digital de los educadores universitarios, identificar barreras y sugerir recomendaciones para la política educativa. El método fue hipotético deductivo y la técnica fue encuesta para conocer las autoevaluaciones de los maestros sobre su competencia digital. La muestra consistió en 30.407 participantes de diversas instituciones universitarias de siete países de Latinoamérica. Se utilizó un cuestionario que contiene 22 preguntas basadas en

DigCompEdu. Los hallazgos indicaron que los profesores demostraron tener medio de competencia digital. Concluyendo, el nivel de apoyo institucional proporcionado afecta las percepciones de los docentes en cuanto al nivel de competencia digital. Este estudio proporciona una visión valiosa de la competencia digital de los maestros universitarios y los factores que la influyen.

La investigación realizada por Borisová & Pintes. (2023) (Eslovaquia), el objetivo fue examinar cómo las narraciones filosóficas literarias influyen en el fomento de la creatividad, especialmente en términos de protección ambiental y sostenibilidad. El método fue hipotético inductivo y de tipo básico. Los resultados indicaron un incremento notable en la creatividad verbal y visual de los estudiantes. En conclusión, los investigadores afirmaron que las narraciones filosóficas literarias son un medio efectivo para estimular tanto la creatividad como la sensibilidad ecológica en los jóvenes, indicando que el pensamiento divergente y convergente son habilidades que se complementan entre sí, pero que se desarrollan de manera distinta a lo largo de la educación.

El estudio de Martínez-Serrano et al. (2021) (Colombia) principal propósito fue examinar la correlación entre (CD) de los maestros, evaluada haciendo uso del marco DigCompEdu, y la excelencia académica de una universidad pública colombiana. La investigación adoptó un tipo cuantitativo, correlacional y un nivel predictivo. Se utilizó el análisis de regresión como estrategia investigativa. La población consistió en 5.000 maestros, y la muestra de 500 de ellos. Los hallazgos indicaron que la competencia digital tiene un efecto beneficioso y notable en el desempeño docente. En otras palabras, los docentes con mayor (CD) demostraron tener una mejor calidad de enseñanza. Estos hallazgos proporcionan una visión valiosa de la conexión entre la competencia digital de los maestros y la eficacia de la enseñanza.

Gómez-Poyato et al. (2022) (España) se centró en evaluar la (CD) de los maestros en España en el espacio educativo a distancia debido a la COVID-19. El método fue el hipotético deductivo, siguiendo la línea de lo cuantitativo de tipo transversal y nivel descriptivo-comparativo. El universo del estudio consistió en 10.000 docentes, y se seleccionó una muestra de 1.000 maestros a través de un muestreo aleatorio. Los resultados indicaron que el grado de (CD) de los maestros es medio-bajo y que hay variaciones dependiendo del género, la edad, la

formación y la experiencia del profesorado. Estos resultados proporcionan una visión valiosa de la competencia digital en el espacio educativo a distancia en España.

Según el estudio de Gómez & Gómez (2021) (España) plantearon objetivo de evaluar el impacto de un plan de formación en (CD) en el desempeño docente de una muestra de 120 educadores. Se siguió la línea del diseño no experimental mediante el método fue hipotético deductivo y el tipo básico. Los hallazgos del estudio indicaron que el programa de formación mejora de manera positiva y significativa la (CD) y el desempeño docente. Además, se encontró una asociación favorable y moderada entre las temáticas del estudio. Se concluyó que la competencia digital es un factor primordial para optimizar el desempeño docente a distancia y que se necesitan políticas educativas que promuevan la formación continua y el apoyo a los profesores en este campo. Estos resultados proporcionan una visión valiosa del papel de la (CD) en el perfeccionamiento de la labor docente.

Tipanluisa (2021) (Perú), se planteó discernir la correlación entre las dos variables mencionadas en el contexto COVID-19. Siguió la línea deductiva, cuantitativo y el diseño no experimental. Como resultado, se identificó que las (CD) y rendimiento maestros presentan un alcance moderado de 48,64%. Además, se estableció la existencia correlacional positiva alta entre la competencia digital y el rendimiento de maestro, con un p-valor = 0,000 y un índice de correlación de Pearson = 0,759.

Orosco-Fabian et al. (2021) (Perú) plantearon examinar el grado de adquisición de habilidades digitales en profesores de educación secundaria. enfoque usado fue el cuantitativo y un diseño descriptivo transversal. los resultados sugieren que los maestros se ubican en un grupo satisfactorio en cuanto a la utilización de aplicaciones web (50,2%), la creación de temas digitales (42,5%), la integración curricular (46,2%) y la protección de la salud (44,9%). Referente a las demás competencias digitales, los maestros están en un proceso de desarrollo. Conclusiones: se infiere que los docentes están adquiriendo habilidades digitales, y esta adquisición varía significativamente según el género, la edad y las condiciones laborales.

Maguiña (2021) (Perú) el estudio planteó investigar cómo las (CD) afectan el desempeño de los docentes. Se utilizó un enfoque hipotético-deductivo desde la mirada del diseño no experimental y de nivel básico. Los hallazgos demostraron que hay una asociación entre las (CD) y el rendimiento docente. Esto se confirmó mediante un valor de p de 0,000 (menor que 0,005) y un valor de Nagelkerke de 0,689. En otras palabras, las (CD) influyen en el rendimiento de los docentes.

Varas (2021) (Perú), planteó analizar la relación entre la (CD) y el desempeño de los docentes. Se empleó un enfoque hipotético-deductivo con un enfoque cuantitativo. La población de estudio incluyó a 50 educadores, y se utilizó una encuesta y dos cuestionarios como instrumentos para recopilar datos de la muestra. Los resultados indicaron una correlación entre la (CD) y la eficacia pedagógica en un colegio estatal, específicamente en San Martín de Porres en 2021. El valor de p fue de 0,000, lo que es $<$ que el nivel de significancia $\alpha=0,05$. Además, el (Rho) Spearman fue de 0,612, lo que sugiere una correlación positiva moderada.

Llamosa et al. (2022) (Perú), plantearon establecer una correlación entre las habilidades digitales y la eficacia pedagógica en una institución educativa de Lima. Se aplicó un enfoque hipotético-deductivo con un diseño cuantitativo y no experimental. La muestra consistió en 57 educadores. Los hallazgos revelaron una asociación positiva alta (0,926) entre las variables, respaldada por un valor de significación bilateral de 0,000. En consecuencia, se encontró una asociación entre las (CD) y el desempeño docente en dicha institución. Esto sugiere que la integración de la tecnología es crucial para el desempeño docente, ya que permite mejorar las habilidades digitales de los educadores, manteniéndolos a la vanguardia de las demandas de un mundo competitivo que requiere profesionales capacitados para formar ciudadanos competentes.

La competencia digital se basa en varias teorías y principios que guían su concepción y aplicación en el campo educativo. Algunas de estas teorías incluyen: el constructivismo, que sostiene que la adquisición del conocimiento se forma mediante la relación del individuo con el contexto, y en cuanto a las TIC son mediadores que facilitan la construcción de significados y el aprendizaje significativo (Potocky, 2021).

El conectivismo, que sugiere que el aprendizaje ocurre a través de la conexión y la colaboración entre los nodos de una red, y que las TIC amplían la capacidad cognitiva y social de los individuos (Harada, 2021); el aprendizaje ubicuo, que plantea que el aprendizaje puede suceder en cualquier momento y lugar, y que las TIC habilitan la movilidad y la flexibilidad de los procesos educativos (Holguin-Alvarez et al., 2021). Estas teorías proporcionan una visión teórica y práctica de la competencia digital como un fenómeno complejo y dinámico.

La competencia digital (CD) es la capacidad en el uso de las TIC de forma reflexiva, creativa y responsable para lograr los objetivos personales, profesionales y educativos. Existen varios marcos y modelos que definen y describen la competencia digital desde diferentes perspectivas y contextos. Por ejemplo, el Marco de Competencias para Docentes en Materia de TIC de la UNESCO establece seis niveles de competencia y cuatro componentes: alfabetización digital, profundización del conocimiento, generación de conocimiento y competencia digital ciudadana (UNESCO, 2023). Por otro lado, el Modelo de Competencia Digital de la Unión Europea propone cinco áreas: información y alfabetización mediática, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas (Muszyński et al., 2022).

Además, el Modelo Competencias Digitales para el Aprendizaje Permanente se basa en el modelo anterior, pero lo adapta al contexto educativo y lo amplía con dos áreas más: identidad digital y aprendizaje en red (Ferrari, 2013). Estos modelos proporcionan un marco teórico y práctico para potenciar la habilidad digital de los profesores y los discentes en el siglo XXI.

A pesar de la relevancia y el reconocimiento de la (CD), existen ciertas limitaciones y desafíos que obstaculizan su desarrollo e implementación en el sector educativo. Algunas de estas limitaciones incluyen: la falta de consenso y claridad en torno al concepto y los componentes de la competencia digital, lo que dificulta su evaluación y certificación (Godaert et al., 2022);

La diferencia que existe sobre el factor digital entre países del primer mundo con los de orden inferior, lo que lleva a desigualdades en el aprovechamiento de las TIC (Mascheroni et al., 2022); la oposición a la transformación y la ausencia de formación y motivación de algunos docentes y

estudiantes, que se sienten inseguros o desinteresados en incorporar las TIC en sus prácticas educativas (Demissie et al., 2022). Estas limitaciones requieren de políticas públicas, planes estratégicos y acciones específicas que promuevan la inclusión, la innovación y la eficacia de la educación digital.

La (CD) ofrece numerosos beneficios y ventajas para la educación y la población en general. Dichos beneficios incluyen: la práctica de capacidades cognitivas, sociales y emocionales permitiéndoles a los individuos adaptarse a los cambios y desafíos del mundo actual, así como participar de manera activa y crítica en la cultura digital (Rodríguez-García et al., 2022);

El mejoramiento de la práctica de enseñanza y aprendizaje, al proporcionar acceso a la amplia variedad de recursos, herramientas y metodologías que favorecen la personalización, la colaboración, la creatividad y la motivación de los docentes y los estudiantes (Martínez-Pérez et al., 2022); la expansión de las oportunidades de formación y empleo, al ofrecer la posibilidad de acceder a cursos y programas en línea, así como de adquirir y certificar competencias demandadas por el mercado laboral (Drydakis, 2022). Estos beneficios demuestran el valor y el potencial de la competencia digital para lograr desarrollar beneficios personales y profesionales de los ciudadanos.

La (CD) conlleva una serie de desafíos y obstáculos que deben superarse para asegurar su desarrollo e implementación efectiva y eficiente en el sector educativo. Algunos de estos desafíos incluyen: la necesidad de actualizar y adaptar constantemente las (CD) a lo requerido por el mundo globalizado, lo que requiere un aprendizaje continuo y autónomo por parte de los docentes y los estudiantes (Carenzio et al., 2021)

La integración curricular y transversal de la (CD) en todos los niveles y áreas educativas, que implica un cambio de paradigma y de cultura en las instituciones y los agentes educativos UNESCO. (2023); en este sentido, lo que implica el diseño y aplicación de instrumentos y criterios válidos, fiables y pertinentes (Castaño Muñoz et al., 2023). Estos desafíos requieren un compromiso y una implicación de la colectividad educativa involucrados en la educación digital.

La teoría del modelo de competencias digitales se fundamenta en las contribuciones de varios autores y organizaciones que han examinado y definido

el concepto y los componentes de la competencia digital desde diferentes perspectivas y contextos. Carezio et al. (2021), elaboró el Modelo de Competencias Digitales para el Aprendizaje, lo amplió y adaptó el anterior al contexto educativo; (UNESCO, 2023), desarrolló el Marco de Competencias para Docentes en Materia de TIC, estableció seis niveles de competencia y cuatro componentes. Estos precursores han establecido las bases y los criterios para desarrollar la (CD) en el ámbito educativo.

Con respecto a la primera variable según el Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu), la (CD) se conceptualiza como una amalgama de capacidades cognitivas, destrezas técnicas y disposiciones éticas que facultan a los individuos para interactuar con las herramientas digitales de forma analítica, innovadora y consciente. Siguiendo esta línea, Nóbile & Porlán (2022) han establecido que la (CD) implica la habilidad para navegar, adquirir, analizar y difundir información, y transformarla en conocimiento a través del uso de tecnologías digitales.

De manera similar, Brazal et al. (2022) mantienen que la (CD) comprende la aplicación clara de las Tic en la era de la información para propósitos profesionales, para actividades recreativas y de interacción. Finalmente, Yesmakhanova et al. (2022) conceptualiza la competencia digital como un conjunto de tres elementos fundamentales: el dominio teórico de las tecnologías digitales, la capacidad práctica para su aplicación y una postura crítica que permite evaluar su valor y adaptarse a su constante evolución". Por lo tanto, esta concepción de la competencia digital es amplia y abarca los diferentes aspectos que implica el uso tecnológico en el mundo actual.

Con relación a las dimensiones de la (CD) aplicadas a la educación, se basó en el DigCompEdu (Cabero-Almenara; Guillén-Gámez, et al., 2021). Siendo las siguientes dimensiones de la primera variable para el desarrollo de la investigación.

La primera dimensión a considerar es la Información y alfabetización mediática, se entiende a la habilidad para indagar, acceder, juzgar, administrar y difundir información y contenidos digitales de manera eficaz y ética. Esta capacidad se conoce como competencia digital, y es esencial en la era de la información y la tecnología. De la misma manera, Nóbile & Porlán (2022), la

información y la alfabetización mediática, también referida como AMI, es una combinación de habilidades técnicas, cognitivas, sociales, cívicas, éticas y creativas que habilitan a las personas para interactuar de forma crítica y eficaz con los medios de comunicación.

La segunda dimensión es la comunicación y colaboración, hace referencia a la habilidad comunicativa, interacción y cooperación, mediante las tecnologías digitales de forma efectiva y responsable. Al respecto, Nóbile & Porlán (2022), el intercambio de información entre individuos o grupos se conoce como comunicación. Es esencial para compartir ideas y establecer conexiones significativas. Por otro lado, la colaboración implica trabajar juntos para lograr un objetivo común, combinando habilidades y esfuerzos de manera sinérgica para lograr resultados positivos.

La tercera dimensión es la creación de contenido digital, se refiere a la habilidad para generar, alterar y difundir contenidos digitales de manera creativa y única. Esta capacidad se conoce como competencia en creación digital, y es fundamental en el mundo digital actual. En esta misma línea, Yesmakhanova et al. (2022), la conceptualización, el desarrollo y la publicación de materiales electrónicos son parte de la creación de contenido digital. Este proceso implica crear textos, imágenes, videos y otros medios digitales.

La cuarta dimensión es la seguridad, se refiere a la habilidad para salvaguardar tanto a uno mismo como a los demás de los peligros y amenazas vinculados con el uso de las tecnologías digitales. Esta capacidad se conoce como competencia en seguridad digital, y es crucial en el entorno digital actual. Según (Castaño Muñoz et al., 2023), la seguridad es la protección de personas, datos informativos, activos y sistemas contra amenazas y riesgos. Involucra medidas preventivas y correctivas para resguardar los datos informativos manteniendo confidencialidad de los mismos.

La quinta y última dimensión es la Resolución de problemas, se enfoca a la habilidad para reconocer, formular y solucionar problemática mediante el uso de las tecnologías digitales. Esta capacidad se conoce como competencia en resolución de problemas digitales, y es esencial en la era digital actual. Al respecto Carenzio et al. (2021), La resolución de problemas consiste en encontrar respuestas a situaciones difíciles o conflictivas. Este proceso incluye identificar el

problema, analizar sus causas, proponer soluciones potenciales, evaluarlas y elegir la mejor alternativa para llevarla a cabo.

La competencia digital es importante porque se considera un factor crucial para la inclusión social y educativa, especialmente para los grupos vulnerables o desfavorecidos. En este contexto, Amador-Alarcón et al. (2022) sostienen que la competencia digital es un facilitador esencial para la integración total de las personas en la era de la información, suministrando los instrumentos necesarios para acceder a datos, establecer comunicación, colaborar y adquirir conocimientos de manera eficaz.

De manera similar, Sušić & Palić (2022) sostienen que la habilidad digital es un requisito esencial para el crecimiento integral de los niños en la era digital, y también juega un papel vital en su inclusión en los ámbitos social y educativo. Finalmente, Miço & Cungu (2022) sostienen que la competencia digital es un instrumento esencial para elevar el estándar de la educación y para reducir la disparidad tecnológica entre las naciones avanzadas y las emergentes. Por lo tanto, esta concepción de la competencia digital es relevante y oportuna, ya que refleja la importancia de las Tic para la igualdad y la equidad social y educativa.

Con respecto a la segunda variable de acuerdo con la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, la creatividad emerge de la interacción entre el individuo y el objeto, manifestándose en la formación de nuevas estructuras mentales que facilitan solucionar problemas y la innovación de productos (Zamana, 2022). En contraste, la teoría de la inteligencia creativa sostiene que la creatividad es un tipo de inteligencia que implica la generación de ideas originales y valiosas para un contexto o situación específica (Eon Duval et al., 2023).

Por otro lado, la teoría de la inteligencia creativa prioriza la acción creativa, lo cual enfatiza ser analizada desde la percepción del proceso enseñanza de la creatividad (Vuk, 2023). Estos principios teóricos son fundamentales para desarrollar la creatividad como una capacidad del ser humano y cómo podría ser potenciada a través del proceso educativo. Ambos fundamentos teóricos demuestran barreras en su explicación sobre la creatividad. La teoría de Piaget adopta perspectiva universal y secuencial del aspecto cognitivo, sin considerar las contradicciones individuales ni los impactos socioculturales en la creatividad (Yu et al., 2023).

Por otro lado, la teoría de la inteligencia creativa enfatiza el resultado creativo en detrimento de la acción creativa (Borisová & Pintes, 2023). Ambas teorías omiten los aspectos emocionales, afectivos y volitivos que son igualmente esenciales en el desarrollo creativo (Mireya et al., 2022). Estas barreras teóricas deben superarse mediante principios holísticos que aborden el aspecto complejo diverso de la creatividad. A pesar de sus barreras dichas principios teóricos proponen beneficios para fomentar la creatividad. La teoría de Piaget de fundamento epistemológico y metodológico con el fin de investigar la creatividad, describir fases y mecanismos que expliquen cambios cognitivos y ver la manera de potenciar está a través de la estimulación y desafío (Zamana, 2022).

En contraste, la teoría de la inteligencia creativa proporciona elementos psicométricos sobre la creatividad al proponer herramientas y técnicas para evaluar y fomentar la creatividad en diversos espacios (Eon Duval et al., 2023). Dichas teorías colaboran en el fomento de la creatividad mediante la promoción y valoración como recurso fundamental para el lograr el desarrollo humano y social (Vuk, 2023). Estos beneficios teóricos deben aprovecharse en la formulación de estrategias que fomenten y promuevan la creatividad en los discentes. La teoría de Piaget se enmarca dentro del paradigma constructivista, una corriente pedagógica que se enmarca en el conocimiento, este de se construye a través de la interacción y la experiencia con el contexto social (Yu et al., 2023).

Por otro lado, la teoría de la inteligencia creadora se relaciona con el cognitivismo, una corriente psicológica que concibe el pensar como una acción mental de procesamiento de información, donde el aprendizaje cumple una función de adquisición, almacenamiento y recuperación de dicha información (Borisová & Pintes, 2023). Ambos enfoques teóricos tienen un impacto significativo en la comprensión de la información y la creatividad en el ámbito educacional (Mireya et al., 2022). Estos principios teóricos son fundamentales para sustentar y orientar el desarrollo creativo desde una perspectiva crítica.

Estos fundamentos teóricos desempeñan un papel crucial al respaldar y guiar el proceso de desarrollo creativo desde una perspectiva crítica. Ambas teorías abordan los desafíos, pero tiene la necesidad de integrar elementos de otras teorías y enfoques que contribuyan a la diversificación, la investigación del

desarrollo creativo (Vuk, 2023). Dichos desafíos teóricos son esenciales para avanzar y mejorar el desarrollo creativo como una habilidad esencial en el siglo actual. La teoría de Piaget se sustenta en los aportes de pensadores como Kant, Rousseau y Dewey, quienes promovieron el accionar de la experiencia, y la reflexión en la construcción del factor cognitivo y la creatividad (Yu et al., 2023).

Por otro lado, la noción de inteligencia creativa se basa en principios teóricos de destacados investigadores como Guilford, Torrance y Sternberg, quienes enfatizaron en el factor cognitivo, funcional y original sobre la manifestación de la inteligencia y la creatividad (Borisová & Pintes, 2023). Tanto estos expertos como otros académicos han desarrollado conceptos y postulados fundamentales para entender la creatividad desde una perspectiva cognitiva (Mireya et al., 2022). Estos fundamentos teóricos son esenciales para identificar y apreciar el origen evolutivo del análisis e intervención en el ámbito de la creatividad.

Con respecto a la segunda variable según Mareque & de Prada, (2023) el desarrollo de la creatividad implica mejorar las habilidades creativas de los individuos mediante educación, entrenamiento, práctica continua y evaluación de sus capacidades. De manera similar, (Zamana, 2022), argumenta que la creatividad se cultiva en un entorno holístico que incluye individuos, comunidades, instituciones y culturas. Este ecosistema puede ser reforzado mediante la creación de ambientes que enfatizan la importancia de la diversidad, la colaboración, la autonomía y la reflexión.

Por otro lado, Yu et al., (2023) sostienen que la creatividad en la enseñanza de idiomas es fomentada a través del cuestionamiento, que motiva tanto el pensamiento divergente como el convergente, además de impulsar los elementos lingüísticos y culturales. Además, (Mireya et al., 2022) enfatiza que el método proceso creativo 3.0 implica una serie de ejercicios mentales diseñados para potenciar la creatividad mediante la activación de ambos hemisferios del cerebro y la integración de las inteligencias múltiples.

Para profundizar sobre el tema, se establecen las dimensiones propuestas por (Mareque & de Prada, 2023):

La primera dimensión a considerar es cognitiva del desarrollo de la creatividad, mecanismos cognitivos involucrados en la creación, análisis y

transmisión de conceptos innovadores y pertinentes. Entre estos mecanismos se incluyen el pensamiento divergente, convergente, lateral, crítico y el creativo. En esta misma línea, Yu et al., (2023), la dimensión cognitiva se refiere a los procesos mentales que se emplea para generar y evaluar ideas. Incluye habilidades como el factor crítico, resolutivo, decisivo y creativo.

La segunda dimensión es la emoción, se refiere a los factores emocionales que afectan la motivación, el interés, de las personas creativas tanto en la satisfacción como el bienestar. Entre estos factores se incluyen la curiosidad, la pasión, la perseverancia, la confianza y la resiliencia. Al respecto (Zamana, 2022), la dimensión emocional alude a la manera en que nuestras emociones afectan nuestra habilidad para producir ideas y soluciones creativas.

La tercera dimensión es el comportamiento, son conductas y prácticas que ayudan al cumplimiento y al éxito de los proyectos creativos. Entre estas conductas se encuentran la experimentación, la colaboración, la comunicación, la retroalimentación y la difusión. Desde el punto de vista (Borisová & Pintes, 2023), la dimensión comportamental alude a nuestras acciones y la forma en que interactuamos con nuestro entorno, lo cual es fundamental para la creatividad

La cuarta dimensión es la del proceso, son las etapas o fases que permiten la resolución de problemas o creación de productos de manera creativa (Mireya et al., 2022), la dimensión del proceso se centra en los procesos mentales que resultan en la producción de ideas originales y adaptativas.

La relevancia del desarrollo de la creatividad se basa en la interacción entre las capacidades creativas innatas de las personas como de los elementos ambientales que las fomentan o inhiben. La creatividad abarca cuatro niveles: creatividad personal, cotidiana, profesional y excepcional. Por otro lado, (Lidinillah et al., 2020), argumentan que el desarrollo creativo es un factor sistémico relacionado entre la interacción del individuo, el dominio y el contexto. El individuo demuestra el talento y motivación, el dominio proporciona conocimiento y normas, y el contexto valida y promueve las contribuciones innovadoras. Además, Bui et al. (2020) presentan la teoría de los tres anillos, sostiene que la creatividad inicia a través de la interacción entre tres elementos: inteligencia, conocimiento y estilo de pensamiento. Esta teoría sugiere que comprender la creatividad requiere considerar tanto el contexto y el propósito creativo.

I. METODOLOGÍA

El tipo de investigación fue básica, según el Manual Oslo de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE] (2018) y (Carrasco, 2006) "tipo básico" se refiere a la investigación que busca obtener nuevos conocimientos de manera sistemática con el único propósito de ampliar. En este sentido el tipo básico tiene la intención de ampliar la comprensión del estudio, competencias digitales y desarrollo de la creatividad.

El enfoque fue cuantitativo, se plantearon hipótesis y se trabajó con datos numéricos con la finalidad de estudiar la realidad de manera objetiva, sin sesgos por las opiniones del investigador y siguiendo un orden secuencial (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018b). Con respecto al método se usó el método deductivo por que determinar ver el fenómeno de lo general a lo específico. (Carrasco, 2006).

El diseño de la investigación será no experimental, específicamente descriptivo correlacional de tipo transversal, dado que la información se recopilará en un único momento en el tiempo, capturando la realidad sin intervenir o manipular deliberadamente la variable independiente (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018b).

Según el Marco DigCompEdu, la competencia digital se conceptualiza como una amalgama de habilidades cognitivas, destrezas técnicas y disposiciones éticas que facultan a las personas para interactuar con las herramientas digitales de forma analítica, innovadora y consciente. En este sentido la operacionalización de la variable se planteó las siguientes cinco dimensiones (ver anexo 1) Contando con los siguientes indicadores: Comprensión crítica, búsqueda eficaz de información, participación activa, uso de herramientas digitales para la colaboración, originalidad, uso de herramientas digitales, conciencia de la seguridad en línea, comportamiento ético, pensamiento crítico, uso de tecnología para resolver problemas. De las cuales se trabajarán con 20 ítems.

Según Mareque & de Prada, (2023) establece que el desarrollo de la creatividad permite mejorar las habilidades creativas de los individuos a través de la enseñanza, la capacitación, la práctica y la evaluación. De este modo la operacionalización de la variable se tomó en cuenta cuatro dimensiones (ver anexo 2). Contando con los siguientes indicadores: Pensamiento divergente, Pensamiento convergente, Motivación intrínseca, Autoeficacia, Colaboración, Comunicación, Planificación. De las cuales se trabajarán con 20 ítems.

Con relación a la población esta es descrita como un grupo de individuos (N) que son objeto de análisis científico y captan el interés del investigador. El objetivo es adquirir conocimiento, establecer relaciones o desarrollar modelos teóricos. (Hernández-Sampíeri & Mendoza, 2018). Dicha población estuvo conformada por 120 maestros de una universidad pública de Apurímac, se tuvo en cuenta los criterios de inclusión, maestros en calidad de nombrados y contratados de pregrado tiempo completo y parcial. Referente al criterio de exclusión fueron los docentes de posgrado.

Con respecto a la muestra, es el subconjunto de individuos de un universo Hernández-Sampíeri & Mendoza (2018). En el estudio la muestra fue 92 docentes nombrados y contratados. Sobre el tipo de muestreo fue probabilístico ya que los docentes poseen la misma probabilidad de ser parte del estudio. Hernández-Sampíeri & Mendoza (2018).

La técnica utilizada fue la encuesta, lo cual facilitó la recopilación y posterior análisis de la información (Hernández-Sampíeri & Mendoza, 2018). Así también los instrumentos fueron dos cuestionarios uno para cada una de las variables de estudio, con sus dimensiones e indicadores y respuestas polítmicas tipo Likert. En cuanto a los instrumentos, fueron validados por expertos en la materia.

En relación a la fiabilidad se aplicó la prueba piloto con la finalidad tener la certeza que estos sean confiables y mida lo que realmente se quiere medir. Sobre los instrumentos estos fueron validados por expertos en la materia (ver anexo) "Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos". se aplicó la prueba piloto a 20 maestros que no serán incluidos en la muestra de estudio, los cuales resolvieron los dos cuestionarios. Los resultados obtenidos mediante el Alpha de Cronbach fueron: Cuestionario competencia digitales con un valor obtenido de 0,866; cuestionario desarrollo de la creatividad 0,846 (ver anexos) "análisis de consistencia interna". Sobre el procedimiento se basó en determinar la población y unidad de análisis, para aplicar de los instrumentos a la muestra de estudio se consideró el consentimiento informado de cada participante.

Los datos obtenidos por los dos cuestionarios fueron procesados en cuadros, tablas y gráficos estadísticos de forma organizada haciendo uso de la estadística, y apoyándonos en el SPSS -26. El estadígrafo utilizado es Rho Spearman.

Para las citas y referencias, se tendrá en cuenta APA 7ma edición, respetando los derechos, la propiedad intelectual, evitando el plagio y tomando en cuenta la RVI N°081-2024-VI-UCV guía de elaboración de trabajos y la RR N.º 760-2007/UCV sobre el código de ética y también se respetará las líneas de investigación RCUNº 200–2018-UCV. Se solicitó la autorización del director de escuela Automatización industrial; el consentimiento informado de los docentes. Para que los docentes tengan la libertad de poder expresarse anónimamente, se aplicó el principio de justicia permitiendo la participación de toda la muestra y finalmente el trabajo fue sometido al software turnitin.

II. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 1

Niveles y frecuencia de la variable competencias digitales y sus dimensiones.

| Niveles | Competencias digitales | | Información y alfabetización mediática | | Comunicación y colaboración | | Creación de contenido digital | | Seguridad | | Resolución de problemas | |
|----------------------|------------------------|--------|--|--------|-----------------------------|--------|-------------------------------|--------|-----------|--------|-------------------------|--------|
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| No adecuado | 34 | 37,0% | 13 | 14,1% | 27 | 29,3% | 7 | 7,6% | 14 | 15,2% | 15 | 16,3% |
| Poco adecuado | 44 | 47,8% | 54 | 58,7% | 54 | 58,7% | 44 | 47,8% | 64 | 69,6% | 52 | 56,5% |
| Adecuado | 14 | 15,2% | 25 | 27,2% | 11 | 12,0% | 41 | 44,6% | 14 | 15,0% | 25 | 27,2% |
| Total | 92 | 100,0% | 92 | 100,0% | 92 | 100,0% | 92 | 100,0% | 92 | 100,0% | | 100,0% |

Sobre las competencias digitales (CD), de los encuestados 34 (37%) demuestran un nivel no adecuado, poco adecuado 44 (47,8%), adecuado 14 (15,2%). La mayoría de ellos se ubican en un nivel "poco adecuado" (47,8%) (CD). Al respecto, la Información ubican en el nivel "poco adecuado" (58,7%), lo que sugiere que hay una necesidad significativa de mejorar las habilidades de alfabetización mediática. La comunicación y colaboración se ve un nivel no adecuado: 27 (29,3%), poco adecuado: 54 (58,7%) y adecuado: 11 (12,0%). La mayoría de las personas están en el nivel "poco adecuado" (58,7%), con una minoría en el nivel "adecuado" (12,0%). Al respecto la creación de contenido digital se ve un nivel no adecuado: 7 (7,6%), poco adecuado: 44 (47,8%) y adecuado: 41 (44,6%). Aquí, la distribución es más equilibrada, con una proporción significativa de personas en el nivel "adecuado" (44,6%).

Sobre seguridad, se ve un nivel no adecuado: 14 (15,2%), poco adecuado: 64 (69,6%), adecuado: 14 (15,0%). La mayoría de las personas están en el nivel "poco adecuado" (69,6%), lo que indica que la seguridad es un área que necesita atención. Sobre resolución de problemas, se aprecia un nivel no adecuado: 15 (16,3%), poco adecuado: 52 (56,5%) y adecuado: 25 (27,2%). La distribución es similar a la de la seguridad, con la mayoría en el nivel "poco adecuado" (56,5%).

Tabla 2*Niveles y frecuencia de la variable desarrollo de la creatividad y sus dimensiones.*

| Niveles | Desarrollo de la creatividad | | Dimensión cognitiva | | Dimensión emocional | | Dimensión comportamental | | Dimensión del proceso | |
|--------------|------------------------------|--------|---------------------|--------|---------------------|--------|--------------------------|--------|-----------------------|--------|
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Bajo | 30 | 32,6% | 0 | 0.0% | 25 | 27,2% | 23 | 25.0% | 15 | 16,3% |
| Medio | 49 | 53,3% | 28 | 30,4% | 57 | 62.0% | 60 | 65,2% | 53 | 57,6% |
| Alto | 13 | 14,1% | 64 | 69,6% | 10 | 10,9% | 9 | 9,8% | 24 | 26,1% |
| Total | 92 | 100.0% | 92 | 100.0% | 92 | 100.0% | 92 | 100.0% | 92 | 100.0% |

Los resultados demuestran que de los encuestados 30 (32,6%) demuestran un nivel bajo, medio 49 (53,3%), adecuado 13 (14,1%). La mayoría de los encuestados se ubican en un nivel "medio" (53,3%). Sobre la dimensión cognitiva se aprecia un nivel bajo 0 (0.0%), medio: 28 (30.4%) y alto: 64 (69.6%). La mayoría de las personas se alinean en el nivel "alto" (69.6%), lo que significa que la dimensión cognitiva de la creatividad está bien desarrollada en este grupo.

Referente a la dimensión emocional se ve un nivel bajo 25 (27.2%), medio: 57 (62.0%) y alto: 10 (10.9%). La mayoría de las personas están en el nivel "medio" (62.0%). Al respecto la dimensión comportamental presenta un nivel bajo 23 (25.0%), medio: 60 (65.2%) y alto: 9 (9.8%). La distribución es similar a la dimensión emocional, con la mayoría en el nivel "medio" (65.2%). Finalmente, la dimensión del proceso presenta un nivel bajo: 15 (16.3%), medio: 53 (57.6%) y alto: 24 (26.1%). La mayoría también está en el nivel "medio" (57.6%).

Análisis inferencial

Hipótesis general

Ho. Las competencias digitales NO se relacionan con el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024.

Ha. Las competencias digitales se relacionan con el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024.

Tabla 3*Correlación entre competencias digitales y desarrollo de la creatividad*

| Correlaciones | | | | |
|----------------------|------------------------------|----------------------------|------------------------|------------------------------|
| | | | Competencias digitales | Desarrollo de la creatividad |
| Rho de Spearman | Competencias digitales | Coeficiente de correlación | 1,000 | ,765** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 92 | 92 |
| | Desarrollo de la creatividad | Coeficiente de correlación | ,765** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 92 | 92 |

El coeficiente de correlación de Spearman entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad es de 0,765, significa una fuerte correlación positiva entre estas dos variables. Esto implica que a medida que aumentan las competencias digitales, también tiende a aumentar el desarrollo de la creatividad, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, indicando que la correlación es estadísticamente significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 1.**Tabla 4***Correlación entre competencias digitales y la dimensión cognitiva*

| Correlaciones | | | | |
|----------------------|------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------|
| | | | Competencias digitales | Dimensión cognitiva |
| Rho de Spearman | Competencias digitales | Coeficiente de correlación | 1,000 | ,448** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 92 | 92 |
| | Dimensión cognitiva | Coeficiente de correlación | ,448** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 92 | 92 |

El coeficiente de correlación de Spearman entre las competencias digitales y la dimensión cognitiva es de 0,448, demostrando una correlación positiva moderada entre estas dos variables. Esto implica que a medida que aumentan las competencias digitales, también tiende a aumentar la dimensión cognitiva, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 2.

Tabla 5

Correlación entre competencias digitales y la dimensión emocional

| Correlaciones | | | | |
|----------------------|------------------------|-----------------------------|------------------------|---------------------|
| | | | Competencias digitales | Dimensión emocional |
| Rho de Spearman | Competencias digitales | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,662** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 92 | 92 |
| | Dimensión emocional | Coefficiente de correlación | ,662** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 92 | 92 |

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente de correlación de Spearman entre las competencias digitales y la dimensión emocional es de 0,662, demostrando una correlación positiva fuerte entre estas dos variables. Esto implica que a medida que aumentan las competencias digitales, también tiende a aumentar la dimensión emocional, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 3.

Tabla 6

Correlación entre competencias digitales y la dimensión comportamental

| Correlaciones | | | | |
|----------------------|--------------------------|-----------------------------|------------------------|--------------------------|
| | | | Competencias digitales | Dimensión comportamental |
| Rho de Spearman | Competencias digitales | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,608** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 92 | 92 |
| | Dimensión comportamental | Coefficiente de correlación | ,608** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 92 | 92 |

El coeficiente de correlación de Spearman entre las competencias digitales y la dimensión comportamental es de 0,608, demostrando una correlación positiva fuerte entre estas dos variables. Esto implica que a medida que aumentan las competencias digitales, también tiende a aumentar la dimensión comportamental, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta

la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 4.

Tabla 7

Correlación entre competencias digitales y la dimensión proceso

| Correlaciones | | | | |
|----------------------|------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------|
| | | | Competencias digitales | Dimensión del proceso |
| Rho de Spearman | Competencias digitales | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,529** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 92 | 92 |
| | Dimensión del proceso | Coefficiente de correlación | ,529** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 92 | 92 |

El coeficiente de correlación de Spearman entre las competencias digitales y la dimensión del proceso es de 0,529, demostrando una correlación positiva moderada entre estas dos variables. Esto implica que a medida que aumentan las competencias digitales, también tiende a aumentar la dimensión del proceso, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna.

IV. DISCUSIÓN

En el contexto de la rápida evolución tecnológica, las competencias digitales se han posicionado en un pilar esencial para el desarrollo profesional de los maestros. Este estudio se enfoca en analizar la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad en los maestros de una universidad pública en Apurímac, Perú, en el año 2024. El estudio se enfocó en identificar cómo el manejo de herramientas y plataformas digitales afecta la capacidad de los docentes para crear ideas innovadoras y métodos pedagógicos creativos.

Los hallazgos de esta investigación no solo enriquecen nuestro entendimiento sobre la relevancia de las habilidades digitales en la educación universitaria, sino que también ofrecen perspectivas valiosas para la creación de programas de desarrollo profesional continuo que impulsen la creatividad y la innovación en el aula. En un contexto académico donde la tecnología se vuelve cada vez más esencial, comprender cómo las competencias digitales pueden estimular el proceso creativo, que es fundamental para el éxito de los educadores y, en definitiva, para el aprendizaje de los estudiantes.

A continuación, se ofrece un análisis profundo de los hallazgos obtenidos en esta investigación, que incluye una exploración de las consecuencias de estos hallazgos para la práctica docente, la capacitación profesional y las políticas educativas en el ámbito universitario. Se espera que esta discusión sirva como una base sólida para investigaciones futuras y para la aplicación de estrategias que potencien el proceso creativo y la innovación en el contexto universitario.

Los resultados sobre las competencias digitales de los encuestados muestran que 34 (37%) presentan un nivel no adecuado, 44 (47,8%) un nivel poco adecuado, y 14 (15,2%) un nivel adecuado. La mayoría de los encuestados se sitúan en un nivel "poco adecuado" (47,8%) en cuanto a competencias digitales. Los resultados obtenidos son similares a los de Ramírez-Armenta et al. (2021) quienes descubrieron que la competencia digital tiene un impacto positivo en la excelencia de la enseñanza.

Estos resultados son respaldados por (Potocky, 2021), quien sostiene que la competencia digital se fundamenta en diversas teorías y principios que orientan su conceptualización y aplicación en el ámbito educativo. Entre estas teorías se incluye el constructivismo, que postula que la adquisición del conocimiento se produce mediante la interacción del individuo con el contexto, y en cuanto a las TIC, actúan como mediadores que facilitan la construcción de significados y el conocimiento. De

manera similar, el modelo de competencias digitales para el aprendizaje permanente se basa en el modelo anterior, pero lo adapta al contexto educativo y lo amplía con dos áreas adicionales: identidad digital y aprendizaje en red (Ferrari, 2013).

En relación con la variable desarrollo de la creatividad, los resultados indican que, de los encuestados, 30 (32,6%) presentan un nivel bajo, 49 (53,3%) un nivel medio, y 13 (14,1%) un nivel adecuado. La mayoría de los encuestados se sitúan en un nivel "medio" (53,3%), que sugiere que el pensamiento divergente y convergente son habilidades que se complementan mutuamente, pero que se desarrollan de manera diferente a lo largo de la educación. De la misma manera los resultados de Orosco-Fabian et al. (2021) revelan que los profesores tienen un nivel satisfactorio de habilidades digitales en navegación por Internet, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales (50,2%), creación de contenidos digitales (42,5%), integración curricular (46,2%) y protección de la salud (44,9%). En el resto de las habilidades digitales, los maestros se encuentran en un nivel de adquisición en desarrollo.

Los resultados demuestran que los docentes se encuentran en una fase de evolución de sus competencias digitales, con una variación notable en cuanto a los factores de género, edad y circunstancias laborales. Estos datos son corroborados por Mareque & de Prada, (2023), quienes postulan que el fomento de la creatividad implica el perfeccionamiento de las habilidades creativas mediante la educación, la capacitación, la práctica y la evaluación. De la misma manera (Zamana, 2022), argumenta que la creatividad constituye un entorno integrador que abarca a las personas, las organizaciones y las culturas, estos deben ser potenciadas mediante la creación de contextos académicos que fomenten la heterogeneidad, la cooperación, la independencia y la introspección.

El resultado de la hipótesis general indica que las (CD) están relacionadas con el desarrollo de la creatividad. El coeficiente de correlación de Spearman entre estas dos variables es de 0,765, lo que sugiere una fuerte correlación positiva. Esto significa que a medida que se incrementan las competencias digitales, también tiende a aumentar el desarrollo de la creatividad, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que implica que la correlación es estadísticamente significativa.

El resultado presenta similitud de lo mencionado por Sánchez-Canut et al. (2023) la (CD) y la eficacia de la enseñanza son dos aspectos interrelacionados e indispensables para la educación en línea, requiriendo prioridad y acompañamiento

de las personas encargadas del sector educación para mejorarlos. Dichos resultados se basan en lo descrito por (UNESCO, 2023). La competencia digital es la capacidad en el uso de las TIC de forma reflexiva y responsable para lograr los propósitos personales, profesionales y educativos. Al respecto, Nóbile & Porlán (2022) han establecido que la competencia digital implica la habilidad para navegar, adquirir, analizar y difundir información, y transformarla en conocimiento a través del uso de tecnologías digitales.

El resultado de la hipótesis específica 1: Las competencias digitales están asociadas con la dimensión cognitiva, con un Rho de Spearman de 0,448, lo que sugiere una asociación positiva moderada entre estas dos variables. Los resultados son similares a lo hallado por Martínez-Serrano et al. (2021) la competencia digital tiene un efecto beneficioso y notable en el desempeño docente. En otras palabras, los docentes con mayor competencia digital demostraron tener una mejor calidad de enseñanza. Estos datos son respaldados teóricamente siguiendo esta línea, Nóbile & Porlán (2022) la competencia digital se conceptualiza como una amalgama de habilidades cognitivas, destrezas técnicas y disposiciones éticas que facultan a los individuos para interactuar con las herramientas digitales de forma analítica, innovadora y consciente. Al respecto, Amador-Alarcón et al. (2022) sostienen que la competencia digital es un facilitador esencial para la integración total de las personas en la era de la información, suministrando los instrumentos necesarios para acceder a datos, establecer comunicación, colaborar y adquirir conocimientos de manera eficaz.

El resultado de la hipótesis específica 2: Las competencias digitales están asociadas con la dimensión emocional, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,662, demostrando una fuerte asociación positiva entre estas dos variables. Esto significa que a medida que se incrementan las competencias digitales, también tiende a aumentar la dimensión emocional, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que sugiere que la correlación es estadísticamente significativa.

El resultado difiere de lo mencionado por Gómez-Poyato et al. (2022) Los hallazgos indicaron que el grado de (CD) de los maestros es medio-bajo y que hay variaciones dependiendo del género, la edad, la formación y la experiencia del profesorado Los resultados obtenidos son respaldados por Amador-Alarcón et al. (2022) sostienen que la competencia digital es un facilitador esencial para la

integración total de las personas en la era de la información, suministrando los instrumentos necesarios para acceder a datos, establecer comunicación, colaborar y adquirir conocimientos de manera eficaz.

El resultado de la hipótesis específica 3: Las competencias digitales están asociadas con la dimensión comportamental, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,608, demostrando una fuerte asociación positiva entre estas dos variables. Esto significa que a medida que se incrementan las competencias digitales, también tiende a aumentar la dimensión comportamental, y viceversa. El nivel de significancia es de 0,000, lo que sugiere que la correlación es estadísticamente significativa.

Este resultado presenta similitud del estudio Varas (2021) concluyó que existe una correlación significativa entre la aptitud digital y la eficacia pedagógica en un colegio estatal, San Martín de Porres, en 2021, con un p-valor de 0,000 menor que $\alpha = 0,05$. El coeficiente Rho de Spearman de 0,612 demostrando una asociación positiva moderada. Dichos resultados son respaldados teóricamente Yesmakhanova et al. (2022) definen la competencia digital en tres elementos fundamentales: el dominio teórico de las tecnologías digitales, la capacidad práctica para su aplicación y una postura crítica que permite evaluar su valor y adaptarse a su constante evolución". Dichos resultados también se alinean a los descrito por Yesmakhanova et al. (2022), la conceptualización, el desarrollo y la publicación de materiales electrónicos son parte de la creación de contenido digital. Este proceso implica crear textos, imágenes, videos y otros medios digitales.

El resultado de la hipótesis específica 4: Las habilidades digitales están asociadas con la dimensión del proceso, con un Rho de Spearman de 0,529 entre estas dos variables. Este valor sugiere una relación positiva moderada, lo que implica que cuando las habilidades digitales mejoran, la dimensión del proceso también tiende a mejorar, y al revés. El nivel de significancia es de 0,000, demostrando que la correlación es estadísticamente significativa. Los resultados se difieren con los de Llamosa et al. (2022) estableció una asociación positiva muy fuerte (0,926) entre las variables, respaldada por una significación bilateral de (0,000). Esto indica que existe una relación significativa entre las (CD) y el desempeño docente. Dichos estudios se respaldan por (Brazal et al., 2022) mantienen que la competencia digital comprende la aplicación segura y crítica de las tecnologías de la era de la información para propósitos profesionales, para actividades recreativas y de interacción

V. CONCLUSIONES

Primera: La creación de contenido digital es la competencia con la mayor proporción de personas en el nivel "adecuado" (44,6%), lo que podría indicar que esta habilidad es más desarrollada en comparación con las otras. La seguridad y la resolución de problemas son áreas particularmente débiles, con más del 69% de las personas en el nivel "poco adecuado" para seguridad y más del 56% en el nivel "poco adecuado" para resolución de problemas.

Segunda: El estudio muestra que la dimensión cognitiva es la mejor desarrollada, con la mayoría de los individuos en el nivel "alto". En contraste, la dimensión emocional es la menos desarrollada, con la mayoría en el nivel "medio" y una parte considerable en el nivel "bajo". La dimensión comportamental es similar a la emocional, con la mayoría en el nivel "medio" y una proporción significativa en el nivel "bajo". Finalmente, la dimensión del proceso indica que la mayoría está en el nivel "medio", con una proporción significativa en el nivel "alto".

Tercera: Los datos obtenidos evidenciaron una correlación positiva entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,765, y un nivel de significancia es de 0,000, lo que se infiere que la correlación es estadísticamente significativa. Esto implica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Cuarta: Los datos obtenidos evidenciaron una correlación positiva moderada entre las competencias digitales y la dimensión cognitiva, con un coeficiente de 0,448 y un nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. Esto implica que se rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Quinto: Los datos obtenidos evidenciaron una correlación positiva entre las competencias digitales y la dimensión emocional, con un coeficiente de correlación de 0,662. El nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa. Esto implica que se puede rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Sexto: Los resultados obtenidos evidenciaron una relación sólida y favorable entre las competencias digitales y la dimensión del comportamiento. El coeficiente de 0,608, un nivel de significancia de 0,000. Esto permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Séptima: Se identificó una correlación moderada y positiva entre las competencias digitales y la dimensión del proceso. El coeficiente de correlación de 0,529, y un nivel de significancia es de 0,000, lo que indica que la correlación es estadísticamente significativa

VI. RECOMENDACIONES

Primero: En conjunto, los hallazgos de este estudio resaltan la existencia de una relación fuerte y positiva entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad, se recomienda integrar competencias digitales en los currículos educativos desde niveles básicos hasta avanzados. Esto incluye habilidades básicas de informática, alfabetización digital, y el uso de herramientas tecnológicas para la creación y colaboración. Asimismo, proporcionar capacitación continua a los docentes para que puedan integrar eficazmente las tecnologías digitales en el aula y fomentar la creatividad.

Segunda: En conjunto, los resultados de este estudio remarcán la necesidad de implementar talleres y cursos que enseñen competencias digitales específicas, como pensamiento computacional, programación, y el uso de herramientas de creación digital. Asimismo, implementar proyectos que requieran la aplicación de competencias digitales para resolver problemas reales o crear productos innovadores. Crear plataformas y espacios digitales donde los estudiantes y profesionales puedan colaborar, compartir ideas y recibir retroalimentación.

Tercera: Dado que existe una fuerte correlación positiva entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad, se recomienda integrar herramientas digitales en los programas educativos, proporcionar capacitación continua a los educadores, y fomentar proyectos creativos que requieran el uso de tecnologías digitales. Esto no solo mejorará las (CD) de los discentes, sino que también potenciará la capacidad para pensar críticamente y resolver problemas de manera innovadora.

Cuarta: Dado que existe una relación moderada y positiva entre las (CD) y la dimensión cognitiva, se recomienda integrar herramientas digitales en los programas educativos para desarrollar las capacidades cognitivas de los discentes. Esto puede incluir el uso de software educativo, plataformas de aprendizaje en línea y aplicaciones que fomenten el raciocinio y la capacidad resolutoria. Además, es importante proporcionar capacitación continua a los educadores sobre cómo utilizar estas tecnologías de manera efectiva en el aula.

REFERENCIAS

- Alharbi, B. A., Ibrahim, U. M., Moussa, M. A., Alrashidy, M. A., & Saleh, S. F. (2023). Parents' digital skills and their development in the context of the Corona pandemic. *Humanities and Social Sciences Communications*, *10*(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01556-7>
- Amador-Alarcón, M. P., Torres-Gastelú, C. A., Lagunes-Domínguez, A., Medina-Cruz, H., & Argüello-Rosales, C. A. (2022). Perceptions of Environmental Protection of University Students: A Look through Digital Competences in Mexico. *Sustainability (Switzerland)*, *14*(18). <https://doi.org/10.3390/su141811141>
- Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., Cabezas-González, M., Naranjo-Toro, M., & Guerra-Reyes, F. (2022). Standards of Teacher Digital Competence in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability (Switzerland)*, *14*(21). <https://doi.org/10.3390/su142113983>
- Borisová, S., & Pintes, G. (2023). The Impact of Philosophical Literary Stories in the Development of Creativity in Relation to Nature Protection and Sustainable Development. *Journal of Education Culture and Society*, *14*(2), 365–379. <https://doi.org/10.15503/jecs2023.2.365.379>
- Brazal, I. K., Martínez Monje, P. M., & Urrutxi, L. D. (2022). Teachers' digital competence and inclusive education at school: An analysis of teacher attitudes. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *17*(9), 3314–3326. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i9.7031>
- Bui, T. L. T., Kazarenkov, V. I., & de Tran, V. (2020). Application of rasch model to develop a questionnaire for evaluating the quality of teaching for students' creativity development. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *19*(8), 278–296. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.8.15>
- Burgos-Videla, C. G., Rojas, W. A. C., Meneses, E. L., & Martínez, J. (2021). Digital competence analysis of university students using latent classes. *Education Sciences*, *11*(8). <https://doi.org/10.3390/educsci11080385>
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., Palacios-Rodríguez, A., & Llorente-Cejudo, C. (2021). Evaluation of university t-MOOC on teaching digital competences through expert judgment according to the DigCompEdu Framework | Evaluación de t-MOOC universitario sobre competencias digitales docentes mediante juicio de expertos según el Marco DigCompEdu. *Revista de*

Educación a Distancia, 21(67). <https://doi.org/10.6018/RED.476891>

- Cabero-Almenara, J., Guillén-Gámez, F. D., Ruiz-Palmero, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). Digital competence of higher education professor according to DigCompEdu. Statistical research methods with ANOVA between fields of knowledge in different age ranges. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4691–4708. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10476-5>
- Cabrero, J. D. B., Sanmartín, M. C., & Segura, L. R. (2021). Digital skills as a vehicle for university organizational culture | Las competencias digitales como vehículo de la cultura organizacional universitaria. *Revista Latina de Comunicación Social*, 2021(79), 17–33. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2021-1495>
- Carenzio, A., Ferrari, S., & Rasi, P. (2021). Older people's media repertoires, digital competences and media literacies: A case study from Italy. *Education Sciences*, 11(10). <https://doi.org/10.3390/educsci11100584>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*.
- Castaño Muñoz, J., Vuorikari, R., Costa, P., Hippe, R., & Kampylis, P. (2023). Teacher collaboration and students' digital competence - evidence from the SELFIE tool. *European Journal of Teacher Education*, 46(3), 476–497. <https://doi.org/10.1080/02619768.2021.1938535>
- Cobos, J. C., Jaramillo, L. M., & Vinuesa, S. (2019). Las competencias digitales en docentes y futuros profesionales de la Universidad Central del Ecuador. *Cátedra*, 2(1), 76–97. <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i1.1560>
- Contreras, G. R., Santa María, H. R., Ganoza, K. T., & Toribio, L. G. (2022). Digital skills in the development of creativity of teachers of a public university in Lima. *International Journal of Health Sciences*, 604–619. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns7.11210>
- Demissie, E. B., Labiso, T. O., & Thuo, M. W. (2022). Teachers' digital competencies and technology integration in education: Insights from secondary schools in Wolaita Zone, Ethiopia. *Social Sciences and Humanities Open*, 6(1). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2022.100355>
- Drydakis, N. (2022). Improving Entrepreneurs' Digital Skills and Firms' Digital Competencies through Business Apps Training: A Study of Small Firms. *Sustainability (Switzerland)*, 14(8). <https://doi.org/10.3390/su14084417>
- Eon Duval, P., Frick, A., & Denervaud, S. (2023). Divergent and Convergent Thinking across the Schoolyears: A Dynamic Perspective on Creativity Development.

- Journal of Creative Behavior*, 57(2), 186–198. <https://doi.org/10.1002/jocb.569>
- Flores, D. K., & Garrido, J. E. (2019). Competencias digitales para los nuevos escenarios de aprendizaje en el contexto universitario. *Revista Cientific*, 4(14), 44–61. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.2.44-61>
- Godaert, E., Aesaert, K., Voogt, J., & van Braak, J. (2022). Assessment of students' digital competences in primary school: a systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9953–10011. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11020-9>
- Gómez, J. T. A., & Gómez, F. A. (2021). Self-perception of digital competence in teachers: Variations after confinement | La autopercepción de la competencia digital en los docentes: Variaciones tras el confinamiento. *Revista Española de Educación Comparada*, 38, 174–189. <https://doi.org/10.5944/REEC.38.2021.29032>
- Gómez-Poyato, M. J., Eito-Mateo, A., Mira-Tamayo, D. C., & Matías-Solanilla, A. (2022). Digital Skills, ICTs and Students' Needs: A Case Study in Social Work Degree, University of Zaragoza (Aragón-Spain). *Education Sciences*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/educsci12070443>
- Harada, A. S. (2021). The teaching community and digital skills: Lifelong learning | La comunidad docente y las competencias digitales: La formación a lo largo de la vida. *Revista Conhecimento Online*, 1, 177–192. <https://doi.org/10.25112/RCO.V1I0.2400>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018a). *Metodología de la investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, CH. P. (2018b). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. http://www.mhhe.com/fatam/sampieri_mi1e
- Holguin-Alvarez, J., Garay-Rodríguez, P., Amasifuen-Sanchez, V., Huaita Acha, D. M., Luza Castillo, F. F., Cruz-Montero, J., & Ledesma-Perez, F. (2021). Digital Competences in the Elderly and University Students: Didactic Interaction from the Use of Social Networks. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(4), 188–200. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i04.18519>
- Lidinillah, D. A. M., Aprilia, M., Suryana, D., & Ahmad, A. B. (2020). Development of creativity instrument through Rasch model analysis. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1620–1627.

<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080455>

- Llamosa, M. Y. V., Relaiza, H. R. S. M., Moreno, G. R. C., Garcia, U. C., & Caceres, M. V. (2022). Digital Competences and Teaching Performance in Regular Basic Teachers of Lima. *NeuroQuantology*, 20(5), 507–513. <https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.nq22202>
- Maguiña, C. M. (2021). *Competencias digitales en el desempeño docente en una institución educativa del distrito de San Juan de Miraflores, 2020*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58519>
- Mareque, M., & de Prada, E. (2023). Communication as a way to develop creativity in higher education: Analysis through external internships in business management studies | La comunicación como vía para el desarrollo de la creatividad en la educación superior: Análisis a través de las práct. *Revista Latina de Comunicacion Social*, 2023(81), 575–591. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2023-1995>
- Martínez-Pérez, S., Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2022). T-MOOC for Initial Teacher Training in Digital Competences: Technology and Educational Innovation. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.846998>
- Martínez-Serrano, M. del C., Ocaña-Moral, M. T., & Pérez-Navío, E. (2021). Digital Resources and Digital Competence: A Cross-Sectional Survey of University Students of the Childhood Education Degree of the University of Jaén. *Education Sciences*, 11(8), 452. <https://doi.org/10.3390/educsci11080452>
- Mascheroni, G., Cino, D., Mikuška, J., & Smahel, D. (2022). Explaining inequalities in vulnerable children's digital skills: The effect of individual and social discrimination. *New Media and Society*, 24(2), 437–457. <https://doi.org/10.1177/14614448211063184>
- Matraeva, A. D., Rybakova, M. V., Vinichenko, M. V., Oseev, A. A., & Ljapunova, N. V. (2020). Development of creativity of students in higher educational institutions: Assessment of students and experts. *Universal Journal of Educational Research*, 8(1), 8–16. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080102>
- Miço, H., & Cungu, J. (2022). The Need for Digital Education in the Teaching Profession: A Path Toward Using the European Digital Competence Framework in Albania. *IAFOR Journal of Education*, 10(2), 29–50. <https://doi.org/10.22492/ije.10.2.02>

- Mireya, R. P. R., Del Carmen, L. C. M., & Eduardo, M. V. O. (2022). Creativity Development with Cerebral Gymnastics from the Perspective of the Pro.Seso Creativo 3.0 Method. *Education and Self Development*, 17(2), 39–50. <https://doi.org/10.26907/esd.17.2.06>
- Moreno, G. R. C., Relaiza, H. R. S. M., Salazar, K. T. G., Alejo, L. G. T., & Latour, J. E. P. (2022). Web 3.0 Application to Improve the Digital Skills of University Teachers. *Webology*, 19(1), 1966–1977. <https://doi.org/10.14704/web/v19i1/web19133>
- Muszyński, M., Pokropek, A., Castaño-Muñoz, J., & Vuorikari, R. (2022). Can Overclaiming Technique Improve Self-Assessment Tools for Digital Competence? The Case of DigCompSat. *Social Science Computer Review*. <https://doi.org/10.1177/08944393221117269>
- Nóbile, C. I., & Porlán, I. G. (2022). Dimensions and instruments to measure digital competence in university students: A systematic review | Dimensiones e instrumentos para medir la competencia digital en estudiantes universitarios: una revisión sistemática. *EduTec*, 81, 88–104. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2599>
- Orosco-Fabian, J. R., Pomasunco-Huaytalla, R., Gómez-Galindo, W., Salgado-Samaniego, E., & Colachagua-Calderón, D. A. (2021). Digital competences in secondary education teachers in a province of central peru | Competências digitais de professores da educação do ensino médio em uma província no centro do Peru | Competencias digitales de docentes de educación secundaria en una pro. *Revista Electronica Educare*, 25(3). <https://doi.org/10.15359/ree.25-3.34>
- Potocky, M. (2021). The Role of Digital Skills in Refugee Integration: A State-of-the-Art Review. *International Journal of Information, Diversity and Inclusion*, 5(5), 69–108. <https://doi.org/10.33137/ijidi.v5i5.37514>
- Ramírez-Armenta, M. O., García-López, R. I., & Edel-Navarro, R. (2021). Validation of a scale to measure digital competence in graduate students. *Formacion Universitaria*, 14(3), 115–126. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062021000300115>
- Rodríguez-García, A.-M., Cardoso-Pulido, M.-J., De la Cruz-Campos, J.-C., & Martínez-Heredia, N. (2022). Communicating and Collaborating with Others through Digital Competence: A Self-Perception Study Based on Teacher

- Trainees' Gender †. *Education Sciences*, 12(8).
<https://doi.org/10.3390/educsci12080534>
- Sánchez-Canut, S., Usart-Rodríguez, M., Grimalt-Álvaro, C., Martínez-Requejo, S., & Lores-Gómez, B. (2023). Professional Digital Competence: Definition, Frameworks, Measurement, and Gender Differences: A Systematic Literature Review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/8897227>
- Sušić, B. B., & Palić, M. M. (2022). Digital Competencies in the Context of Preschool Music Education. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 10(2), 77–87. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2022-10-2-77-87>
- Tipanluisa, F. G. (2021). *Competencias digitales y desempeño docente de la unidad educativa Cotopaxi en el marco de la pandemia por Covid-19*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67617>
- UNESCO. (2023). *Resumen del informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* GEM Report UNESCO. <https://doi.org/10.54676/BSEH4562>
- Varas, N. A. (2021). *La competencia digital y el desempeño docente en una institución educativa pública, San Martín de Porres, 2021*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68315>
- Vuk, S. (2023). Development of creativity in elementary school. *Journal of Creativity*, 33(2). <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100055>
- Yesmakhanova, Z., Zhussipova, G., Abjapparovna, K., Sumatokhin, S., Saparova, Z., & Assilbekova, B. (2022). Formation of digital competencies of future teachers of biology in a blended learning environment. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(5), 1612–1621. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i5.8123>
- Yu, X., Wang, T.-Y., & Yuizono, T. (2023). Creativity development through questioning activity in second language education. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1178655>
- Zamana, F. (2022). The Future of Education as a Creative Ecosystem: A Sociocultural Framework for the Development of Creativity. *Journal of Intelligence*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040099>

ANEXOS

Anexo 1

Tabla de operacionalización de variables: Competencias digitales

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición | Nivel o rango |
|------------------------|--|--|--|--|-------|--|---|
| Competencias digitales | Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu), La competencia digital se conceptualiza como una amalgama de habilidades cognitivas, destrezas técnicas y disposiciones éticas que facultan a los individuos para interactuar con las herramientas digitales de forma analítica, innovadora y consciente. | La competencia digital conlleva una serie de desafíos y obstáculos que deben superarse para asegurar su desarrollo e implementación efectiva y eficiente en el sector educativo. Es por ello, se toma en cuenta las dimensiones: información, comunicación, creación, seguridad, resolución. | Información y alfabetización mediática | Comprensión crítica | 1 | Medición ordinal. (Escala de Likert) Siempre =5 Casi siempre =4 Algunas veces=3 Casi nunca =2 Nunca=1 | Adecuado (74 - 100) Poco adecuado (47 -73) No adecuado (20- 46) |
| | | | | Búsqueda eficaz de información | 2-4 | | |
| | | | Comunicación y colaboración | Participación activa | 5 | | |
| | | | | Uso de herramientas digitales para la colaboración | 6- 8 | | |
| | | | Creación de contenido digital | Originalidad | 9 | | |
| | | | | Uso de herramientas digitales | 10-12 | | |
| | | | Seguridad | Conciencia de la seguridad en línea | 13-14 | | |
| | | | | Comportamiento ético | 15-16 | | |
| | | | Resolución de problemas | Pensamiento crítico | 17-18 | | |
| | | | | Uso de tecnología para resolver problemas | 19-20 | | |

Tabla de operacionalización de variables: Desarrollo de la creatividad

| Variable | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición | Nivel o rango |
|------------------------------|--|---|--------------------------------------|-------------------------|-------|--|---|
| Desarrollo de la creatividad | Mareque & de Prada, (2023) establece que el desarrollo de la creatividad es el proceso de mejorar las habilidades creativas de las personas a través de la educación, la capacitación, la práctica y la evaluación | El desarrollo de la creatividad es el producto de la interacción entre las capacidades creativas inherentes de las personas y los factores del entorno que las estimulan o inhiben, en este sentido se ponen en práctica las dimensiones, cognitiva, emocional, comportamental, y de proceso. | Dimensión cognitiva | Pensamiento divergente | 1-3 | Medición ordinal. (Escala de Likert) Siempre =5 Casi siempre =4 Algunas veces=3 Casi nunca =2 Nunca=1 | Alto (74 - 100) Medio (47 - 73) Bajo (20- 46) |
| | | | | Pensamiento convergente | 4-5 | | |
| | | | Dimensión emocional | Motivación intrínseca | 6-7 | | |
| | | | | Autoeficacia | 8-10 | | |
| | | | Dimensión comportamental | Colaboración | 11 | | |
| | | | | Comunicación | 12-15 | | |
| | | | Dimensión del proceso del desarrollo | Planificación | 16-20 | | |

ANEXO 2. Instrumentos de recolección de datos.



Cuestionario: Competencias digitales

Estimado docente con el propósito de obtener información respecto a la Competencias digitales, de manera voluntaria responde a las preguntas que a continuación se presentan. Debe tener en cuenta de marcar con una "X" en el casillero según la alternativa que consideres pertinente en cada caso. Agradezco su participación y el tiempo brindado.

Escala valorativa: (1) Totalmente en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo, (4) De acuerdo, (5) Totalmente de acuerdo

| DIMENSIONES | Items | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|-------|--|---|---|---|---|
| Información y alfabetización mediática | 1 | Regularmente evalúo la calidad y la relevancia de la información que encuentro en línea. | | | | |
| | 2 | Soy eficaz en la búsqueda de información relevante para mis necesidades de enseñanza. | | | | |
| | 3 | Comprendo la importancia de la alfabetización mediática en el aula. | | | | |
| | 4 | Fomento la comprensión crítica de los medios entre mis estudiantes | | | | |
| Comunicación y colaboración | 5 | Fomento la participación activa de los estudiantes en el aula. | | | | |
| | 6 | Utilizo herramientas digitales para facilitar la colaboración en el aula. | | | | |
| | 7 | Veó la comunicación y la colaboración como aspectos esenciales de la enseñanza efectiva. | | | | |
| | 8 | Estoy cómodo/a utilizando diversas plataformas digitales para la comunicación y la colaboración. | | | | |
| Creación de contenido digital | 9 | Fomento la originalidad en las creaciones digitales de mis estudiantes. | | | | |
| | 10 | Utilizo herramientas digitales para crear contenido atractivo para mis lecciones. | | | | |
| | 11 | Veó la creación de contenido digital como una habilidad esencial para los estudiantes del siglo XXI. | | | | |
| | 12 | Estoy siempre buscando nuevas herramientas y plataformas para la creación de contenido digital. | | | | |
| Seguridad | 13 | Estoy consciente de las amenazas de seguridad en línea y tomo medidas para protegerme. | | | | |
| | 14 | Enseño a mis estudiantes sobre la importancia de la seguridad en línea. | | | | |
| | 15 | Fomento el comportamiento ético en línea entre mis estudiantes. | | | | |

| | | | | | | | |
|--------------------------------|----|--|--|--|--|--|--|
| | 16 | Considero que la seguridad en línea es una parte integral de la alfabetización digital. | | | | | |
| Resolución de problemas | 17 | Utilizo la tecnología para resolver problemas en mi práctica de enseñanza. | | | | | |
| | 18 | Fomento el pensamiento crítico entre mis estudiantes para resolver problemas. | | | | | |
| | 19 | Veo la resolución de problemas como una habilidad esencial que los estudiantes deben aprender. | | | | | |
| | 20 | Creo que la tecnología puede ser una herramienta poderosa para la resolución de problemas. | | | | | |



Cuestionario: Desarrollo de la creatividad

Estimado docente con el propósito de obtener información respecto a la Desarrollo de la creatividad, de manera voluntaria responde a las preguntas que a continuación se presentan. Debe tener en cuenta de marcar con una "X" en el casillero según la alternativa que consideres pertinente en cada caso.

Agradezco su participación y el tiempo brindado.

Escala valorativa: (1) Totalmente en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo, (4) De acuerdo, (5) Totalmente de acuerdo

| DIMENSIONES | Items | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----------------------------|--------------|---|----------|----------|----------|----------|
| Dimensión cognitiva | 1 | Regularmente busco nuevas formas de pensar sobre los problemas de mis estudiantes. | | | | |
| | 2 | Me siento cómodo/a generando ideas que desafían las normas existentes. | | | | |
| | 3 | Creo que el pensamiento divergente es esencial en mi rol como docente. | | | | |
| | 4 | Valoro el pensamiento convergente para tomar decisiones efectivas en el aula. | | | | |
| | 5 | Fomento el pensamiento crítico y creativo entre mis estudiantes. | | | | |
| Dimensión emocional | 6 | Me siento motivado/a para ser creativo/a en mi enseñanza. | | | | |
| | 7 | Creo firmemente en mi capacidad para ser creativo/a. | | | | |
| | 8 | La enseñanza me proporciona una fuente de expresión creativa. | | | | |
| | 9 | Me siento emocionalmente comprometido/a con la idea de ser un/a docente creativo/a. | | | | |
| | 10 | Mi motivación para enseñar es alimentada por mi deseo de ser creativo/a. | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------------|----|--|--|--|--|--|--|
| Dimensión comportamental | 11 | Colaboro con otros docentes para generar ideas creativas. | | | | | |
| | 12 | Utilizo diversas formas de comunicación para expresar mis ideas creativas. | | | | | |
| | 13 | Estoy dispuesto/a a tomar riesgos en la implementación de nuevas ideas. | | | | | |
| | 14 | Fomento la colaboración entre los estudiantes como una forma de impulsar la creatividad. | | | | | |
| | 15 | Veó la comunicación efectiva como una herramienta clave para la enseñanza creativa. | | | | | |
| Dimensión del proceso | 16 | Planifico cuidadosamente cómo incorporar elementos creativos en mis lecciones. | | | | | |
| | 17 | Estoy constantemente buscando y probando nuevas estrategias de enseñanza. | | | | | |
| | 18 | Reflexiono regularmente sobre mi enseñanza para mejorar mi creatividad. | | | | | |
| | 19 | Estoy dispuesto/a a ajustar mis planes de lecciones para permitir la creatividad. | | | | | |
| | 20 | Veó la planificación como una oportunidad para la innovación y la creatividad. | | | | | |

Anexo 03: “Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos”

VALIDADOR 1: Dr. Danny Nicke Ventosilla Sosa



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: **Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024**

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

| Criterios | Detalle | Calificación |
|-------------|--|-----------------------------------|
| Suficiencia | El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta | 1: de acuerdo 0: en desacuerdo |
| Claridad | El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas | 1: de acuerdo 0: en desacuerdo |
| Coherencia | El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo | 1: de acuerdo 0: en desacuerdo |
| Relevancia | El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido | 1: de acuerdo 0: en desacuerdo |

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Elmer Chávez Fuentes
D.N.I 47943485



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES

Definición de la variable:

| Dimensiones | Indicadores | Ítems | Suficiencia | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observación |
|--|--|--|-------------|----------|------------|------------|-------------|
| Información y alfabetización mediática | Comprensión crítica | Regularmente evaluó la calidad y la relevancia de la información que encuentro en línea. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Soy eficaz en la búsqueda de información relevante para mis necesidades de enseñanza. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Búsqueda eficaz de información | Comprendo la importancia de la alfabetización mediática en el aula. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Fomento la comprensión crítica de los medios entre mis estudiantes | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Comunicación y colaboración | Participación activa | Fomento la participación activa de los estudiantes en el aula. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Utilizo herramientas digitales para facilitar la colaboración en el aula. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Uso de herramientas digitales para la colaboración | Veó la comunicación y la colaboración como aspectos esenciales de la enseñanza efectiva. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Estoy cómodo/a utilizando diversas plataformas digitales para la comunicación y la colaboración. | 1 | 1 | 1 | 1 | |



| | | | | | | | |
|-------------------------------|---|--|---|---|---|---|--|
| Creación de contenido digital | Originalidad | Utilizo la tecnología para crear creaciones digitales de mis estudiantes. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Utilizo herramientas digitales para crear contenido atractivo para mis lecciones. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Uso de herramientas digitales | Veó la creación de contenido digital como una habilidad esencial para los estudiantes del siglo XXI. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Estoy siempre buscando nuevas herramientas y plataformas para la creación de contenido digital. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Seguridad | Conciencia de la seguridad en línea | Estoy consciente de las amenazas de seguridad en línea y tomo medidas para protegerme. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Enseño a mis estudiantes sobre la importancia de la seguridad en línea. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Comportamiento ético | Fomento el comportamiento ético en línea entre mis estudiantes. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Considero que la seguridad en línea es una parte integral de la alfabetización digital. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Resolución de problemas | Pensamiento crítico | Utilizo la tecnología para resolver problemas en mi práctica de enseñanza. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Fomento el pensamiento crítico entre mis estudiantes para resolver problemas. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Uso de tecnología para resolver problemas | Veó la resolución de problemas como una habilidad esencial que los estudiantes deben aprender. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Creo que la tecnología puede ser una herramienta poderosa para la resolución de problemas. | 1 | 1 | 1 | 1 | |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Definición de la variable:

| Dimensiones | Indicadores | Ítems | Suficiencia | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observación |
|---------------------|--------------------------|--|-------------|----------|------------|------------|-------------|
| Dimensión cognitiva | Pensamiento divergente. | Regularmente busco nuevas formas de pensar sobre los problemas de mis estudiantes. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Me siento cómodo/a generando ideas que desafían las normas existentes. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Creo que el pensamiento divergente es esencial en mi rol como docente. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Pensamiento convergente. | Valoro el pensamiento convergente para tomar decisiones efectivas en el aula. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Fomento el pensamiento crítico y creativo entre mis estudiantes. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Dimensión emocional | Motivación intrínseca. | Me siento motivado/a para ser creativo/a en mi enseñanza. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Creo firmemente en mi capacidad para ser creativo/a. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | La enseñanza me proporciona una fuente de expresión creativa. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Autoeficacia. | Me siento emocionalmente comprometido/a con la idea de ser un/a | 1 | 1 | 1 | 1 | |




UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

| | | | | | | | |
|--------------------------|---------------|--|---|---|---|---|--|
| | | Me siento motivado/a para ser creativo/a en mi enseñanza. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Dimensión comportamental | Colaboración. | Colaboro con otros docentes para generar ideas creativas. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Utilizo diversas formas de comunicación para expresar mis ideas creativas. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Estoy dispuesto/a a tomar riesgos en la implementación de nuevas ideas. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | Comunicación. | Fomento la colaboración entre los estudiantes como una forma de impulsar la creatividad. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Veó la comunicación efectiva como una herramienta clave para la enseñanza creativa. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| Dimensión del proceso | Planificación | Planifico cuidadosamente cómo incorporar elementos creativos en mis lecciones. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Estoy constantemente buscando y probando nuevas estrategias de enseñanza. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Reflexiono regularmente sobre mi enseñanza para mejorar mi creatividad. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Estoy dispuesto/a a ajustar mis planes de lecciones para permitir la creatividad. | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| | | Veó la planificación como una oportunidad para la innovación y la creatividad. | 1 | 1 | 1 | 1 | |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO


FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

| | |
|---------------------------------|--|
| Nombre del instrumento | Cuestionario: Competencias digitales |
| Objetivo del instrumento | El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel las competencias digitales de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024 |
| Nombres y apellidos del experto | Danny Nicke Ventosilla Sosa |
| Documento de identidad | 07685268 |
| Años de experiencia en el área | 25 años |
| Máximo Grado Académico | Doctor |
| Nacionalidad | Peruano |
| Institución | Institución educativa Politécnico del Callao |
| Cargo | Subdirector |
| Número telefónico | 941 374 823 |
| Firma |  |
| Fecha | 15 de junio del 2024 |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO


| | |
|---------------------------------|---|
| Nombre del instrumento | Cuestionario: Desarrollo de la creatividad |
| Objetivo del instrumento | El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024. |
| Nombres y apellidos del experto | Danny Nicke Ventosilla Sosa |
| Documento de identidad | 07685268 |
| Años de experiencia en el área | 25 años |
| Máximo Grado Académico | Doctor |
| Nacionalidad | Peruano |
| Institución | Institución educativa Politécnico del Callao |
| Cargo | Subdirector |
| Número telefónico | 941 374 823 |
| Firma |  |
| Fecha | 15 de junio del 2024 |

VALIDADOR 2: Dr. Héctor Raúl Santa María Relaiza



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

| | |
|---------------------------------|--|
| Nombre del instrumento | Cuestionario: Competencias digitales |
| Objetivo del instrumento | El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel de las competencias digitales de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024 |
| Nombres y apellidos del experto | Héctor Raúl Santa María Relaiza |
| Documento de identidad | 09904625 |
| Años de experiencia en el área | 16 años |
| Máximo Grado Académico | Doctor |
| Nacionalidad | Peruano |
| Institución | Universidad César Vallejo |
| Cargo | Docente |
| Número telefónico | 987177462 |
| Firma |  Dr. Héctor Raúl Santa María Relaiza DOCENTE DE INVESTIGACION |
| Fecha | 15 de junio del 2024 |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO


| | |
|---------------------------------|---|
| Nombre del instrumento | Cuestionario: Desarrollo de la creatividad |
| Objetivo del instrumento | El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel de desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024. |
| Nombres y apellidos del experto | Héctor Raúl Santa María Relaiza |
| Documento de identidad | 09904625 |
| Años de experiencia en el área | 16 años |
| Máximo Grado Académico | Doctor |
| Nacionalidad | Peruano |
| Institución | Universidad César Vallejo |
| Cargo | Docente |
| Número telefónico | 987177462 |
| Firma |  Dr. Héctor Raúl Santa María Relaiza DOCENTE DE INVESTIGACION |
| Fecha | 15 de junio del 2024 |

VALIDADOR 3: Dr. Yolvi Javier Ocaña Fernández



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO


FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

| | |
|---------------------------------|---|
| Nombre del instrumento | Cuestionario: Competencias digitales |
| Objetivo del instrumento | El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel de las competencias digitales de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024 |
| Nombres y apellidos del experto | Yolvi Javier Ocaña Fernández |
| Documento de identidad | 40043433 |
| Años de experiencia en el área | 15 años |
| Máximo Grado Académico | Doctor |
| Nacionalidad | Peruano |
| Institución | Universidad Nacional Mayor de San Marcos |
| Cargo | Docente Coordinador |
| Número telefónico | 992 794 156 |
| Firma |  |
| Fecha | 23 de junio del 2024 |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

| | |
|---------------------------------|--|
| Nombre del instrumento | Cuestionario: Desarrollo de la creatividad |
| Objetivo del instrumento | El objetivo de este cuestionario es evaluar el nivel de desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024. |
| Nombres y apellidos del experto | Yolvi Javier Ocaña Fernández |
| Documento de identidad | 40043433 |
| Años de experiencia en el área | 15 años |
| Máximo Grado Académico | Doctor |
| Nacionalidad | Peruano |
| Institución | Universidad Nacional Mayor de San Marcos |
| Cargo | Docente Coordinador |
| Número telefónico | 992 794 156 |
| Firma |  |
| Fecha | 23 de junio del 2024 |

**Anexo 04: Resultados del análisis de consistencia interna
Confiabilidad del cuestionario COMPETENCIAS DIGITALES.**

Resumen de procesamiento de casos

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 20 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 20 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,866 | 20 |

Estadísticas de total de elemento

| | Media de escala si el elemento se ha suprimido | Varianza de escala si el elemento se ha suprimido | Correlación total de elementos corregida | Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido |
|--|--|---|--|---|
| Regularmente evalúo la calidad y la relevancia de la información que encuentro en línea. | 38,200 | 52,695 | ,490 | ,861 |
| Soy eficaz en la búsqueda de información relevante para mis necesidades de enseñanza. | 38,300 | 53,800 | ,183 | ,870 |
| Comprendo la importancia de la alfabetización mediática en el aula. | 38,400 | 52,463 | ,218 | ,872 |

| | | | | |
|--|--------|--------|-------|------|
| Fomento la comprensión crítica de los medios entre mis estudiantes | 38,250 | 50,303 | ,615 | ,855 |
| Fomento la participación activa de los estudiantes en el aula. | 38,950 | 56,892 | -,132 | ,878 |
| Utilizo herramientas digitales para facilitar la colaboración en el aula. | 38,250 | 50,303 | ,615 | ,855 |
| Veo la comunicación y la colaboración como aspectos esenciales de la enseñanza efectiva. | 38,300 | 47,589 | ,637 | ,853 |
| Estoy cómodo/a utilizando diversas plataformas digitales para la comunicación y la colaboración. | 38,900 | 53,147 | ,288 | ,866 |
| Fomento la originalidad en las creaciones digitales de mis estudiantes. | 38,300 | 49,379 | ,584 | ,856 |
| Utilizo herramientas digitales para crear contenido atractivo para mis lecciones. | 38,450 | 48,471 | ,698 | ,851 |
| Veo la creación de contenido digital como una habilidad esencial para los estudiantes del siglo XXI. | 38,900 | 52,726 | ,286 | ,867 |
| Estoy siempre buscando nuevas herramientas y plataformas para la creación de contenido digital. | 38,300 | 52,853 | ,334 | ,864 |

| | | | | |
|--|--------|--------|------|------|
| Estoy consciente de las amenazas de seguridad en línea y tomo medidas para protegerme. | 37,850 | 51,187 | ,398 | ,863 |
| Enseño a mis estudiantes sobre la importancia de la seguridad en línea. | 38,950 | 51,839 | ,440 | ,861 |
| Fomento el comportamiento ético en línea entre mis estudiantes. | 38,300 | 47,800 | ,675 | ,851 |
| Considero que la seguridad en línea es una parte integral de la alfabetización digital. | 38,600 | 49,726 | ,621 | ,855 |
| Utilizo la tecnología para resolver problemas en mi práctica de enseñanza. | 38,200 | 48,063 | ,616 | ,854 |
| Fomento el pensamiento crítico entre mis estudiantes para resolver problemas. | 38,400 | 51,726 | ,390 | ,863 |
| Veó la resolución de problemas como una habilidad esencial que los estudiantes deben aprender. | 38,300 | 49,379 | ,584 | ,856 |
| Creo que la tecnología puede ser una herramienta poderosa para la resolución de problemas. | 38,450 | 48,471 | ,698 | ,851 |

Confiabilidad del cuestionario DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.

Resumen de procesamiento de casos

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 20 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 20 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,846 | 20 |

Estadísticas de total de elemento

| | Media de escala si el elemento se ha suprimido | Varianza de escala si el elemento se ha suprimido | Correlación total de elementos corregida | Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido |
|--|--|---|--|---|
| Regularmente busco nuevas formas de pensar sobre los problemas de mis estudiantes. | 39,30 | 52,116 | -,197 | ,863 |
| Me siento cómodo/a generando ideas que desafían las normas existentes. | 39,75 | 48,408 | ,174 | ,850 |
| Creo que el pensamiento divergente es esencial en mi rol como docente. | 39,10 | 46,411 | ,471 | ,838 |

| | | | | |
|---|-------|--------|------|------|
| Valoro el pensamiento convergente para tomar decisiones efectivas en el aula. | 39,55 | 48,366 | ,178 | ,850 |
| Fomento el pensamiento crítico y creativo entre mis estudiantes. | 39,20 | 48,379 | ,228 | ,847 |
| Me siento motivado/a para ser creativo/a en mi enseñanza. | 39,45 | 44,892 | ,653 | ,831 |
| Creo firmemente en mi capacidad para ser creativo/a. | 39,50 | 44,684 | ,445 | ,839 |
| La enseñanza me proporciona una fuente de expresión creativa. | 40,10 | 47,779 | ,301 | ,844 |
| Me siento emocionalmente comprometido/a con la idea de ser un/a docente creativo/a. | 39,50 | 44,579 | ,555 | ,833 |
| Mi motivación para enseñar es alimentada por mi deseo de ser creativo/a. | 39,65 | 43,713 | ,669 | ,828 |
| Colaboro con otros docentes para generar ideas creativas. | 40,10 | 47,253 | ,311 | ,844 |
| Utilizo diversas formas de comunicación para expresar mis ideas creativas. | 39,50 | 47,211 | ,385 | ,841 |
| Estoy dispuesto/a a tomar riesgos en la implementación de nuevas ideas. | 39,05 | 45,629 | ,438 | ,839 |

| | | | | |
|--|-------|--------|------|------|
| Fomento la colaboración entre los estudiantes como una forma de impulsar la creatividad. | 40,15 | 46,029 | ,518 | ,836 |
| Veo la comunicación efectiva como una herramienta clave para la enseñanza creativa. | 39,50 | 43,421 | ,614 | ,830 |
| Planifico cuidadosamente cómo incorporar elementos creativos en mis lecciones. | 39,80 | 45,537 | ,516 | ,835 |
| Estoy constantemente buscando y probando nuevas estrategias de enseñanza. | 39,40 | 42,779 | ,643 | ,828 |
| Reflexiono regularmente sobre mi enseñanza para mejorar mi creatividad. | 39,60 | 46,358 | ,410 | ,840 |
| Estoy dispuesto/a a ajustar mis planes de lecciones para permitir la creatividad. | 39,50 | 44,579 | ,555 | ,833 |
| Veo la planificación como una oportunidad para la innovación y la creatividad. | 39,65 | 43,713 | ,669 | ,828 |

ANEXO 5: Consentimiento informado

Consentimiento Informado

Título de la investigación: "Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024"

Investigador: Chávez Fuentes Elmer

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una universidad pública de Apurímac, 2024", cuyo objetivo es Determinar la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de la creatividad en os docentes de una universidad de Apurímac, 2024. Esta investigación es desarrollada por el estudiante del programa de Maestría en Docencia Universitaria de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Universidad Pública de Apurímac.

Impacto del problema de la investigación.

Los hallazgos de la investigación pueden ayudar a la universidad a identificar las áreas en las que los docentes necesitan más formación o apoyo, lo que a su vez puede informar el diseño de programas de desarrollo profesional efectivos.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo:

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de minutos 40 minutos y se realizará en el ambiente de la universidad Pública de Apurímac y también de manera virtual. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Se Indica que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la calidad individual de la persona o institución, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la educación pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados serán ser anónimos y no tiene ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Elmer Chávez Fuentes: CCHAVEZFU18@ucvvirtual.edu.pe celular: 920879622 y asesor Ocaña Fernández, Yolvi Javier: celular: 992794158

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre _____ y _____ apellidos:

.....

Firma:

Fecha y hora:

ANEXO 06: Reporte de similitud en software Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?o=242982887&pro=103&u=1088032488&s=1&lang=es

feedback studio | Elmer Chávez Fuentes | Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes en una Universidad pública de Apurímac, 2024 | /100 | 1 de 102

Resumen de coincidencias

18 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

| Número | Fuente | Porcentaje |
|--------|---|------------|
| 1 | Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante | 7 % |
| 2 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 2 % |
| 3 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | 2 % |
| 4 | repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet | 2 % |
| 5 | rstudio-pubs-static.s3... Fuente de Internet | 1 % |
| 6 | repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 7 | repositorio.autonomia.e... Fuente de Internet | <1 % |
| 8 | repositorio.unheval.edu... Fuente de Internet | <1 % |
| 9 | moam.info Fuente de Internet | <1 % |
| 10 | repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 11 | www.scribd.com Fuente de Internet | <1 % |

Página: 1 de 32 | Número de palabras: 10290 | Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado

17°C Mayorm. nuba... | 07:13 a.m. | 10/08/2024

ANEXO 07: Análisis complementario

Calculadora de tamaños de muestra

Nivel de confianza:

95 % ▾

Tamaño de la población:

120

Margen de error:

5 % ▾

Tamaño ideal de la muestra:

92

<https://www.qualtrics.com/es-la/gestion-de-la-experiencia/investigacion/calcular-tomano-muestra/>

ANEXO 08: Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación.



Cargos

Decanatura de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Abancay, 25 de junio de 2024

OFICIO N° 010-2024-D-FECS-UNAMBA

Señor:

Dra. Helga R Majo Marrufo

Jef de la Escuela de Pos Grado UCV Filial Lima Campus Olivo

Presente. -

ASUNTO: Aceptación al Estudiante Chávez Fuentes Elmer para que pueda realizar su trabajo de investigación en nuestra Universidad- UNAMBA

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo muy cordialmente, y a la vez, autoriza al Estudiante Chávez Fuentes Elmer, identificado con DNI 47943485 y con código de matrícula N° 7003084360; estudiante del programa de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA, para que pueda realizar su trabajo de investigación en nuestra Universidad- UNAMBA, quien, en el marco de su tesis conducente para su obtención de grado de Maestro se encuentra desarrollando el trabajo de investigación, **Competencias digitales y el desarrollo de la creatividad de los docentes es una Universidad Pública de Apurímac.**

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Mg. Freddy Barrios Sánchez
DECANO(i)

ANEXO 09: Otras evidencias

Data de la muestra de estudio

DATA GENERAL MUESTRA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 22 de 22 variables

| | VAR00001 | VAR00002 | VAR00003 | VAR00004 | VAR00005 | VAR00006 | VAR00007 | VAR00008 | VAR00009 | VAR00010 | VAR00011 | INFO1 | COM1 | CREA1 | SEG1 | RES1 | COMPE1 |
|----|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 1 | 18 | 20 | 19 | 20 | 20 | 97 | 23 | 22 | 21 | 21 | 87 | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 2 | 15 | 17 | 16 | 19 | 18 | 85 | 19 | 22 | 20 | 23 | 84 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 3 | 15 | 17 | 19 | 16 | 16 | 83 | 18 | 19 | 24 | 21 | 82 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |
| 4 | 8 | 12 | 7 | 12 | 15 | 54 | 14 | 15 | 14 | 15 | 58 | No adecuado | No adecuado | No adecuado | No adecuado | Poco adecuado | No adecuado |
| 5 | 20 | 16 | 18 | 15 | 16 | 85 | 24 | 19 | 21 | 19 | 83 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado |
| 6 | 13 | 15 | 15 | 15 | 16 | 74 | 16 | 18 | 18 | 19 | 71 | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |
| 7 | 15 | 18 | 16 | 10 | 18 | 77 | 19 | 20 | 20 | 14 | 73 | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | No adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 8 | 10 | 12 | 11 | 11 | 12 | 56 | 13 | 15 | 14 | 14 | 56 | No adecuado | No adecuado | No adecuado | No adecuado | Poco adecuado | No adecuado |
| 9 | 14 | 18 | 15 | 18 | 17 | 82 | 19 | 22 | 19 | 22 | 82 | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Poco adecuado |
| 10 | 13 | 16 | 16 | 15 | 16 | 76 | 17 | 18 | 20 | 18 | 73 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |
| 11 | 17 | 20 | 20 | 20 | 20 | 97 | 22 | 25 | 25 | 25 | 97 | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 12 | 17 | 18 | 16 | 20 | 18 | 89 | 23 | 21 | 19 | 25 | 88 | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 13 | 17 | 18 | 17 | 18 | 18 | 88 | 21 | 23 | 22 | 23 | 89 | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 14 | 15 | 19 | 19 | 17 | 20 | 90 | 20 | 21 | 24 | 22 | 87 | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 15 | 17 | 18 | 18 | 20 | 19 | 92 | 20 | 21 | 23 | 25 | 89 | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 16 | 14 | 19 | 14 | 20 | 20 | 87 | 19 | 24 | 18 | 25 | 86 | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 17 | 16 | 19 | 14 | 19 | 20 | 88 | 21 | 23 | 19 | 24 | 87 | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 18 | 18 | 16 | 18 | 17 | 17 | 86 | 22 | 20 | 21 | 20 | 83 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 19 | 19 | 17 | 17 | 18 | 18 | 89 | 24 | 22 | 22 | 21 | 89 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 20 | 14 | 14 | 16 | 16 | 13 | 73 | 18 | 18 | 19 | 19 | 74 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |
| 21 | 20 | 17 | 20 | 20 | 17 | 94 | 24 | 22 | 25 | 23 | 94 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado | Adecuado |
| 22 | 12 | 12 | 12 | 13 | 10 | 59 | 17 | 18 | 15 | 16 | 66 | Poco adecuado | No adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | No adecuado | No adecuado |
| 23 | 13 | 17 | 17 | 9 | 18 | 74 | 19 | 16 | 22 | 13 | 70 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | No adecuado | Adecuado | Poco adecuado |
| 24 | 18 | 15 | 16 | 18 | 16 | 83 | 22 | 17 | 18 | 22 | 79 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |
| 25 | 17 | 14 | 16 | 15 | 14 | 76 | 21 | 18 | 20 | 19 | 78 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |
| 26 | 17 | 17 | 17 | 13 | 18 | 82 | 19 | 21 | 21 | 17 | 78 | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado |
| 27 | 14 | 17 | 16 | 17 | 17 | 81 | 18 | 21 | 21 | 22 | 82 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado |
| 28 | 13 | 15 | 17 | 16 | 15 | 76 | 16 | 19 | 21 | 20 | 76 | Poco adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado | Poco adecuado |

Vista de datos Vista de variables

DATA GENERAL MUESTRA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

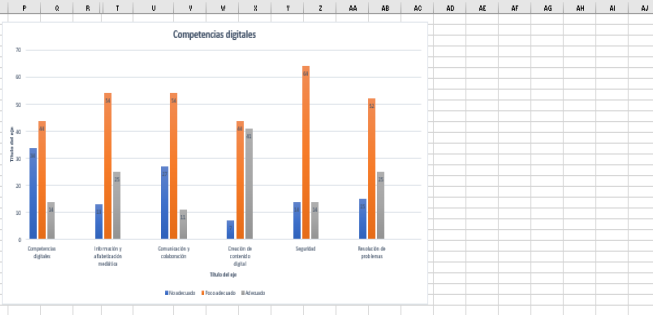
| | Nombre | Tipo | Anchura | Decimales | Etiqueta | Valores | Perdidos | Columnas | Alineación | Medida | Rol |
|----|----------|----------|---------|-----------|------------------------------------|---------|----------|----------|------------|---------|---------|
| 1 | VAR00001 | Númerico | 8 | 0 | Información y al... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 2 | VAR00002 | Númerico | 8 | 0 | Comunicación ... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 3 | VAR00003 | Númerico | 8 | 0 | Creación de co... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 4 | VAR00004 | Númerico | 8 | 0 | Seguridad | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 5 | VAR00005 | Númerico | 8 | 0 | Resolución de ... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 6 | VAR00006 | Númerico | 8 | 0 | Competencias ... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 7 | VAR00007 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión cog... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 8 | VAR00008 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión emo... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 9 | VAR00009 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión com... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 10 | VAR00010 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión del ... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 11 | VAR00011 | Númerico | 8 | 0 | Desarrollo de la... | Ninguno | Ninguno | 8 | Derecha | Ordinal | Entrada |
| 12 | INFO1 | Númerico | 8 | 0 | Información y al... {1, No adec... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 13 | COM1 | Númerico | 8 | 0 | Comunicación ... {1, No adec... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 14 | CREA1 | Númerico | 8 | 0 | Creación de co... {1, No adec... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 15 | SEG1 | Númerico | 8 | 0 | Seguridad {1, No adec... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 16 | RES1 | Númerico | 8 | 0 | Resolución de ... {1, No adec... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 17 | COMPE1 | Númerico | 8 | 0 | Competencias ... {1, No adec... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 18 | COG1 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión cog... {1, Bajo}... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 19 | EMO1 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión emo... {1, Bajo}... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 20 | COMPOR1 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión com... {1, Bajo}... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 21 | PROCE1 | Númerico | 8 | 0 | Dimensión del ... {1, Bajo}... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 22 | DESA1 | Númerico | 8 | 0 | Desarrollo de la... {1, Bajo}... | Ninguno | 10 | Derecha | Ordinal | Entrada | |
| 23 | | | | | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | | | | | |

Vista de datos Vista de variables

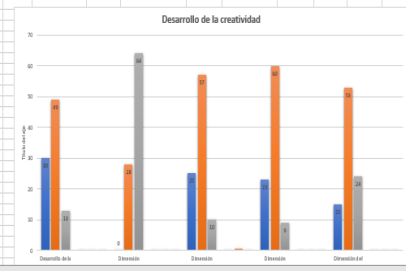
Microsoft Excel ribbon showing font settings (Calibri, size 11), alignment, and other options.

B25 Nivelos

| | Computación digital | Alfabetización digital | Comunicación y colaboración | Creación de contenido digital | Seguridad | Resolución de problemas |
|------------|---------------------|------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------|-------------------------|
| Nivelos | 33,3% | 0% | 14,3% | 28,6% | 7,1% | 42,9% |
| Media | 44 | 54 | 54 | 54 | 44 | 44 |
| Desviación | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 |
| Total | 132 | 132 | 132 | 132 | 132 | 132 |



| | Desarrollo de la creatividad | Dimensión cognitiva | Dimensión emocional | Dimensión comportamental | Dimensión del proceso |
|------------|------------------------------|---------------------|---------------------|--------------------------|-----------------------|
| Nivelos | 33,3% | 0% | 28,6% | 28,6% | 9,1% |
| Media | 44 | 21 | 64 | 64 | 44 |
| Desviación | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 |
| Total | 132 | 132 | 132 | 132 | 132 |



Aplicación de instrumentos: Digital



Cuestionario: Competencias digitales - Desarrollo de la creatividad.

cayetano092011@gmail.com [Cambiar de cuenta](#) 

 No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

CONSENTIMIENTO INFORMADO.
El propósito de la aplicación del siguiente cuestionario es con fines educativos para realizar un trabajo de investigación para lo cual hacemos saber a usted el consentimiento informado para la aceptación de ser encuestado.

si usted está de acuerdo responda el cuestionario.

CUESTIONARIO - COMPETENCIAS DIGITALES.

Estimado docente con el propósito de obtener información respecto a la Competencias digitales, de manera voluntaria responde a las preguntas que a continuación se presentan. Debe tener en cuenta de marcar con una "X" en el casillero según la

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf4BeNLaypWO_oWt_dPRdK9tqWY8AcSa7kcuAsOLQYZgGezsw/viewform



notificado
por correo

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración
de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

MEMORANDO MÚLTIPLE N° 063-2024-VRAC-UNAMBA

A : DIRECTORES DE ESCUELAS PROFESIONALES
DIRECTORES DE DEPARTAMENTOS ACADÉMICOS

Asunto : Apoyar en encuesta de investigación

Ref. : Carta N° 149-2024-D-FECS-UNAMBA

Fecha : Abancay, 27 de junio de 2024

Estimados Decanos y Directores, en atención al documento cursado por la Facultad de Educación y Ciencias Sociales sobre la solicitud de **aplicación del cuestionario de competencias digitales y desarrollo de la creatividad**, para el desarrollo del trabajo de investigación, tenga a bien remitir el link del cuestionario a todos los docentes de la escuela profesional a su cargo, para el llenado de la misma. (link en el documento adjunto)

Atentamente,


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
Dr. Wilson Malloconito Flores
VICERRECTOR ACADÉMICO(e)

C.c.:
> Archivo
WJMF/VRAC
Cleofe A.

F 2 -

Decanatura de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Abancay, 25 de junio de 2024

CARTA N° 149-2024-D-FECS-UNAMBA

Señor:
Dr. Wilson J. Mollocondo Flores
VICERRECTOR ACADÉMICO DE LA UNAMBA

Presente. -



ASUNTO: REMITO EL LINK PARA SU REGISTRO Y PARTICIPACIÓN DE LOS DOCENTES EN INVESTIGACIÓN

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo muy cordialmente, y a la vez, remitirle el link para su registro y su participación de todo el personal docente sea distribuido de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales para la realización de los cuestionarios:

- **Cuestionario Competencias digitales**
- **Desarrollo de la Creatividad**

En tal sentido Adjunto el link para que sea difundido
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf4BeNLaypWO_oWt_dPRdK9tqWY8AcSa7kcuAsOLQYZgGezsw/viewform?usp=sf_link

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac
Vicerrectorado Académico
Provisión: _____
Para: _____
Fecha: _____


Mg. Freddy Barrios Sánchez
DECANO(I)

Cc
Archivo
Nancy V.