ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CREATIVA CON RECURSOS DIGITALES PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS EN DOCENTES DE LOS GRADOS DE QUINTO Y SEXTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO BRAZOS ABIERTOS DE CIENEGUILLA

Tesis para obtener el Título Profesional Licenciado en Comunicación Audiovisual Multimedia

Autor:

ALANIS FRANCES REVOLLAR ARANGURI

(https://orcid.org/0000-0003-0967-7598)

Tesis para obtener el Título Profesional Licenciado en Dirección y Diseño Gráfico

Autor:

LOURDES ACACIA MICAELA ESPINOZA LA ROSA

(https://orcid.org/0000-0002-9546-1461)

Asesor:

GIOVANNA GUZMAN DE LAMA

(https://orcid.org/0000-0002-5641-8938)

Lima - Perú

2025

REVOLLAR_ESPINOZA_INTERVENCION CREATIVA.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:516845559

Submission Date
Oct 23, 2025, 12:32 AM GMT-5

Download Date
Oct 23, 2025, 4:45 AM GMT-5

File Name
REVOLLAR_ESPINOZA_INTERVENCION CREATIVA.docx

File Size
5.0 MB

86 Pages

19,143 Words

111,124 Characters

14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

10% Internet sources
5% Publications
12% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Lista de Tablas 4

Lista de Figuras 5

Resumen 6

Abstract 8

Capítulo I: El Problema 10

1.1. Planteamiento del Problema 10

1.2. Justificación 12

1.2.2. Justificación personal 15

1.3. Preguntas de investigación 16

1.3.1. Pregunta general 16

1.3.2. Preguntas específicas 16

1.4. Objetivos de Investigación 16

1.4.1. Objetivo general 16

1.4.2. Objetivos específicos 16

Capítulo II: Marco Teórico 18

2.2. Antecedentes de Investigación 20

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 25

2.3.2. Desarrollar competencias tecnológicas en docentes. 27

Capítulo III: Metodología 29

3.2. Diseño de Investigación 30

3.3. Operacionalización de Variables 30

3.4. Consentimiento Informado 32

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 32

Capítulo IV: Resultados 33

4.1. Análisis de Resultados 33

4.1.1 Intervención educativa con recursos digitales 33

4.1.2 Competencias digitales docentes 35

4.3. Propuesta Tentativa 45

4.4. Recomendaciones 48

Referencias 50

Anexos 53

Anexo 1: Entrevista a Anali Aranguri 53

Anexo 2: Entrevista a Jeny Quilla Vera 65

Anexo 3: Entrevista a Carlos R. Cerezo Añamuro 69

Anexo 4: Entrevista a Oscar Ugarte Almeida 74

Anexo 6. Consentimiento informado de Carlos Cerezo 83

Anexo 7. Consentimiento informado de Anali Arangurri 84

Anexo 8. Consentimiento informado de Carlos Suarez 85

Anexo 9. Consentimiento informado de Oscar Ugarte 86

Lista de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de variable Intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes 31

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de la literatura.....19

Figura 2. Nube de palabras: Categoría de análisis general: Intervención Educativa con Recursos Digitales 34

Figura 3. Nube de palabras: Categoría de análisis 1: Competencias digitales docentes 36

Figura 4. Nube de palabras: Categoría de análisis 2: Recursos digitales educativos 37

Figura 5. Nube de palabras: Objetivo Específico 3: Estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras.....39

Figura 6. Nube de palabras: Objetivo Específico 4: Diseño de propuesta educativa contextualizada 40

Figura 7. Situación de las clases del colegio Brazos Abiertos.....47

Figura 8. Prototipo del cuestionario de evaluación de habilidades.....47

Figura 9. Prototipo del material interactivo, contenido y ejercicios prácticos 48

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo generar un diseño de intervención creativa enfocado en el uso de recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes que se encuentran laborando en el colegio Brazos Abiertos en Cieneguilla, con el fin de implementar la aplicación del diseño como herramienta pedagógica, promover la democratización del diseño y facilitar la creación de recursos creativos e interactivos que se pueda aplicar de manera afectiva en el aula. De esta manera, esta propuesta busca apoyar a los docentes en la integración del uso de nuevas tecnologías en la mejora de procesos de enseñanza en alumnos del quinto y sexto grado de primaria.

La metodología que se empleó es cualitativa, con una orientación propositiva, no experimental. Para la recopilación de información se emplearon entrevistas semi estructuradas a especialistas del sector como docentes de primaria, subdirectores y directores y docentes DAIP (Docentes del Aula de Innovación Pedagógica). Buscar tener como prioridad perfiles que puedan validar la necesidad del uso del desarrollo de dichas capacidades, para poder recomendar procesos y formatos que empleen en el aula.

Los resultados evidencian que la implementación correcta de las herramientas digitales puede ser favorables para generar un cambio en el modelo educativo, en especial para instituciones que no tienen implementado este proceso. Además, se rescató que este proceso de integración debe ser económicamente accesible, donde se recomienda el uso aplicaciones gratuitas; como también de manera práctica, con el uso de interfaces intuitivos y sencillos de entender.

A partir de la discusión de los resultados, se identificó un gran interés por parte de las instituciones educativas en implementar estas herramientas prácticas en las aulas de clase. Así mismo, se encontraron metodologías que no solo se pueden emplear con los alumnos sino también con los docentes para facilitar la adquisición de estos conocimientos. A su vez, se

destacó la necesidad de un acompañamiento constante en el proceso de desarrollo donde se pueda supervisar y resolver dudas generadas a lo largo de la intervención.

La propuesta busca beneficiar tanto a los docentes como los estudiantes, a través de una guía de proceso avalado por especialistas, para así garantizar el correcto desarrollo de sus competencias digitales, tecnológicas y creativas. Por ello, busca convertirse en una solución replicable en otras instituciones de una condición similar, fomentado el desarrollo docente como institucional.

Palabras clave: intervención creativa, recursos digitales, desarrollo de competencias, tecnológicas, colegio Brazos Abiertos

Abstract

The present research aims to generate a creative intervention design focused on the use of digital resources to develop technological competencies in teachers working at the nonprofit school Brazos Abiertos in Cieneguilla. The goal is to implement design as a pedagogical tool, promote the democratization of design, and facilitate the creation of creative and interactive resources that can be effectively applied in the classroom. In this way, the proposal seeks to support teachers in integrating new technologies to improve teaching processes for fifth- and sixth-grade students.

The methodology employed is qualitative, with a propositional and non-experimental orientation. For data collection, semi-structured interviews were conducted with sector specialists such as primary school teachers, vice-principals, principals, and DAIP teachers (Pedagogical Innovation Classroom Teachers). The priority was to select profiles that could validate the need for the development of these competencies, in order to recommend processes and formats that could be applied in the classroom.

The results show that the correct implementation of digital tools can favorably generate a change in the educational model, especially in institutions where such processes have not yet been implemented. Furthermore, it was highlighted that this integration process should be economically accessible, recommending the use of free applications, as well as practical, with intuitive and easy-to-understand interfaces.

Based on the discussion of the results, there was a significant interest on the part of educational institutions in implementing these practical tools in classrooms. Likewise, methodologies were identified that can be applied not only with students but also with teachers to facilitate the acquisition of this knowledge. In addition, the need for constant guidance throughout the development process was emphasized, so that doubts arising during the intervention can be monitored and resolved.

This proposal seeks to benefit both teachers and students through a process guide endorsed by specialists, thus ensuring the proper development of their digital, technological, and creative competencies. The ultimate goal is to become a replicable solution for other institutions with similar conditions, fostering both teacher development and institutional growth.

Keywords: creative intervention, digital resources, competency development, technology, Brazos Abiertos School

Capítulo I: El Problema

1.1. Planteamiento del Problema

En los últimos años, se evidenció cómo la transformación digital en el ámbito educativo ha dejado al descubierto una gran brecha entre las habilidades tecnológicas necesarias para enseñar de manera efectiva en entornos modernos y las competencias reales que muchos docentes poseen, especialmente en países como Perú. Esta falta de actualización tecnológica no solo se refleja en el uso limitado de herramientas digitales, sino también en la resistencia al cambio y la escasez de formación continua que se ajuste a las nuevas exigencias pedagógicas (Centurión Larrea, 2020). La pandemia de COVID-19 hizo que esta situación fuera aún más evidente, obligando a una transición abrupta hacia modalidades virtuales que muchos maestros no estaban listos para enfrentar (UNESCO, 2023).

Diversos estudios realizados en el Perú indican que gran parte del profesorado, tanto en contextos urbanos como rurales, carece de competencias digitales básicas. Según (Centurión Larrea, 2020), en una investigación desarrollada en Lambayeque, los docentes reconocen sus limitaciones en el manejo de TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) y expresan la necesidad urgente de capacitación práctica, contextual y creativa. Por otro lado, un artículo de (Ruiz Santa Cruz, R. S.,2021) señala que en escuelas rurales la brecha digital se acentúa por la falta de infraestructura tecnológica, conectividad y acompañamiento pedagógico permanente, lo que limita seriamente la integración de tecnologías en el aula.

La desactualización tecnológica de los docentes peruanos no solo es un problema de acceso a dispositivos o conectividad, sino también al resultado de décadas de formación magisterial que ha priorizado métodos tradicionales por encima de la innovación pedagógica. Muchos maestros han desarrollado su carrera en contextos donde la tecnología no formaba parte del currículo ni de la planificación didáctica, y hoy se enfrentan a estudiantes con

demandas completamente distintas, más visuales, interactivas y conectadas al entorno digital. Esta desconexión genera frustración tanto en el docente como en el alumno, debilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje (Francia Rivas M. R., 2023).

Por otro lado, la ausencia de asesoramiento institucional y de un proceso de capacitación organizado, se coloca a un sector importante de docentes en situación de desventaja educativa a diversos niveles. El problema resulta aún más crucial en zonas rurales y de bajos recursos, donde las limitaciones estructurales profundizan la carencia de formación y recursos (Anaya Figueroa & Montalvo Castro et al., 2021).

En Latinoamérica se analiza una perspectiva semejante a lo mencionado previamente. Según el estudio multipaís de Muñoz et al. (2021), desarrollado en Perú, México, Ecuador y otros países, muchas instituciones educativas incorporan tecnologías sin incluir metodologías pedagógicas efectivas, lo que ocasiona resultados pocos favorables para docentes y estudiantes. Por ello, el diseño educativo y la implementación de ambientes formativos innovadores resultan fundamentales para fortalecer el proceso de enseñanza. El modelo propuesto por Universidad Autónoma de Querétaro muestra como herramienta valiosa el organizar un enfoque integral en la formación docente, enlazando contenido, pedagogía y tecnología (Universidad Autónoma de Querétaro, 2022).

Este escenario se refleja en algunas instituciones educativas peruanas como el colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla, donde se puede encontrar una precaria incorporación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza por parte de los docentes, aun cuando cuentan con proyectores o teléfonos móviles.

Posiblemente, presentan ciertas limitaciones en el uso de herramientas digitales interactivas o desconozca cómo aplicarlos. Esta situación impide no solo el aprovechamiento del potencial educativo de la tecnología, sino también el desarrollo de aprendizajes significativos y contextualizados para los estudiantes.

La organización Brazos Abiertos, localizada en Cieneguilla (Lima), funciona como un centro educativo comunitario sin fines de lucro que atiende a niños a través de programas de inicial, primaria, refuerzo escolar y actividades recreativas (Perú Generoso, s.f.; Colegios del Perú, 2024). Actualmente carece de los recursos económicos necesarios para contratar docentes con alta preparación en tecnologías modernas o financiar capacitaciones especializadas.

Aunque los profesores son profesionales comprometidos con la educación, carecen de ciertas habilidades digitales claves, lo que limita la oportunidad de incorporar nuevas formas de enseñanza. Por ello, resulta aún más importante que el diseño educativo aplicado sea didáctico e interactivo, especialmente para niños de primaria, donde metodologías visuales y participativas han demostrado mejorar significativamente la comprensión y la inclusión (Román et al., 2011, citados en Rodríguez & Arroyo, 2014).

Frente a esta problemática, nuestra tesis plantea el desarrollo de una propuesta educativa centrada en la creación de un entorno de capacitación creativa y lógica dirigido a docentes peruanos tecnológicamente desactualizados, con especial atención a contextos como el de Brazos Abiertos en Cieneguilla. El estudio se desarrolló en contextos educativos reales del país, con el fin de responder a las necesidades de los maestros, promover su empoderamiento digital y contribuir a cerrar la brecha entre el conocimiento pedagógico tradicional y las exigencias del entorno educativo contemporáneo.

Nuestra investigación busca aportar desde el diseño una solución práctica, motivadora y adaptada al contexto actual.

1.2. Justificación

A partir de lo visto en estudios similares, se hace evidente la necesidad de reforzar las competencias digitales en los docentes de quinto y sexto grado de primaria, mediante la intervención creativa enfocado en el uso pedagógico de herramientas digitales. Así también

diversas investigaciones destacan la necesidad de implementar en el Perú propuestas formativas que no solo enseñan el uso técnico de las herramientas digitales, sino que también fomenten el pensamiento creativo, la lógica aplicada a la enseñanza y el rediseño de estrategias pedagógicas (Baldárrago Flores, A. J., 2023; Rabanales, 2023). Los estudios mostrados previamente indican que cuando el diseño instruccional y visual es incorporado de forma consciente en la formación docente, se potencia la motivación del profesorado, se dinamizan las metodologías y se facilita una educación más inclusiva y centrada en el estudiante.

1.2.1. Justificación social

La presente propuesta de intervención busca abordar una problemática educativa, vinculada a la brecha en las competencias digitales de los docentes, especialmente en contextos como los docentes de Cieneguilla. En estas zonas vulnerables, muchos docentes carecen de las herramientas y recursos necesarios para integrar de manera efectiva las tecnologías digitales en sus clases, lo que afecta directamente en el aprendizaje y en el desarrollo integral de sus estudiantes.

El colegio Brazos Abiertos, se encuentra ubicado en una zona con desafíos diversos, como geográficos, sociales y económicos, siendo ellos una organización sin interés económico de por medio, contando con una planilla de docentes parcialmente voluntarios, recibiendo un pago simbólico por los servicios, por ello para generar sus mayores ingresos, reciben a través de donaciones y realizan eventos de recolecta para solventar la educación, demostrando la dificultad de la gestión de recursos en la educación. Si bien poseen recursos como proyectores, laptops y celulares disponibles, su uso pedagógico es limitado debido a que algunos docentes poseen conocimientos reducidos sobre la aplicación de herramientas digitales durante las sesiones educativas.

Esta situación limita las oportunidades de desarrollo de niñas y niños de la escuela que, en muchos casos, dependen exclusivamente del entorno escolar para acceder a experiencias de aprendizaje significativas y modernas. Una propuesta de educación con diseño integrado puede llegar a ser más significativa, pensando en una aplicación mayor a la de un solo colegio, podremos abarcar una población con una mayor limitación, en este caso no económico sino de sus capacidades sociales, físicas o académicas. Estos estudiantes requieren materiales didácticos adaptables, estrategias visuales claras y recursos interactivos que estimulen su participación y comprensión (Rodríguez & Arroyo, 2014).

El diseño gráfico, aplicado desde un enfoque pedagógico, puede facilitar estos procesos y convertirse en una herramienta de inclusión. Por eso, la preparación de los docentes para la creación de material creativo a través de herramientas digitales y tecnológicas bien aplicadas resulta potenciador para su desempeño y también mejora la experiencia de aprendizaje de sus alumnos, fomentando una educación más consciente con el contexto de cada alumno.

La intervención al capacitar a los docentes de quinto y sexto grado de primaria en la aplicación creativa de las herramientas digitales y la mejora de estrategias innovadoras fortalece directamente a la calidad educativa, generando un beneficio directo a los estudiantes de dicha institución, resultando en logros de aprendizaje significativos.

A una escala social, esto se puede entender como con un incremento a accesos de conocimientos, fortalece el papel del docente como parte del cambio y compone un aporte influyente al cierre de las brechas digitales en sectores de bajos recursos.

Esta propuesta tiene el potencial de generar un impacto positivo y duradero en la comunidad de Cieneguilla, al fortalecer el proceso educativo y responder a las necesidades tecnológicas del contexto. Asimismo, puede servir como referente para otras comunidades que enfrentan

desafíos similares, motivando a implementar soluciones que promuevan una educación más inclusiva, participativa y alineada con los retos actuales de la sociedad peruana.

1.2.2. Justificación personal

Esta propuesta nace con el propósito de brindar apoyo al colegio sin fines de lucro Brazos Abiertos, ubicado en Cieneguilla, donde se evidencian diversas limitaciones en el acceso de herramientas digitales. A lo largo de los últimos cinco años, el acceso limitado a recursos digitales y la falta de preparación de su uso afectan directamente la calidad del aprendizaje de niñas y niños.

Esta situación se vuelve aún mayor cuando se ven forzados a llevar a las clases de manera remota, En estos casos teniendo como único medio para llevar a cabo las clases mediante el uso de WhatsApp. Sin mencionar el contexto de cada alumno, donde solo cuentan con un celular, generalmente el de los padres, quienes deben ausentarse por motivos laborales, dejando a los menores sin acceso a los equipos necesarios para participar en las clases.

Con esta intervención, no solo se busca generar un impacto positivo en la comunidad educativa del colegio Brazos Abiertos, sino también demostrar que la comunicación, el diseño y la tecnología pueden integrarse eficazmente en el ámbito pedagógico para construir una educación más inclusiva, participativa y transformadora. Lo anteriormente descrito permite ver el potencial de generar un impacto positivo y duradero en la comunidad de Cieneguilla. Asimismo, puede servir como referente para otras comunidades que enfrentan desafíos similares, motivándolas a implementar soluciones que promuevan una educación más inclusiva, participativa y alineada con los retos actuales de la sociedad peruana.

1.3. Preguntas de investigación

1.3.1. Pregunta general

¿De qué manera una intervención creativa con recursos digitales puede contribuir al desarrollo de competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla?

1.3.2. Preguntas específicas

¿Cuál es el nivel actual de competencias tecnológicas que presentan los docentes del Colegio Brazos Abiertos?

¿Qué dificultades presentan los docentes en el uso de recursos digitales en su práctica pedagógica?

¿Qué experiencias o iniciativas exitosas con recursos digitales pueden servir de referencia para el diseño de la intervención?

¿Cómo debe diseñarse una intervención creativa con recursos digitales que responda al contexto y necesidades de los docentes del colegio?

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo general

Diseñar una intervención creativa basada en recursos digitales que contribuya al desarrollo de competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla.

1.4.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel actual de competencias tecnológicas en los docentes del Colegio Brazos Abiertos.

Reconocer las principales dificultades que enfrentan los docentes en el uso de recursos digitales.

Explorar experiencias previas o iniciativas exitosas que integren recursos digitales en contextos educativos similares.

Diseñar una propuesta de intervención creativa con recursos digitales alineada al contexto y necesidades de los docentes.

Capítulo II: Marco Teórico

En el presente capítulo se abordaron conceptos a base de previos estudios relacionados con intervenciones creativas enfocados en recursos digitales. Se elaboraron términos fundamentales relacionados a entornos virtuales de aprendizaje, que van desde herramientas tecnológicas, competencias digitales y gamificación, hasta la efectividad en la tecnología. De igual manera, se analizaron investigaciones contemporáneas para fortalecer el contenido educativo, potenciar habilidades, ejecutar la práctica y la innovación en el desarrollo de competencias tecnológicas en los docentes.

2.1. Mapa de Literatura

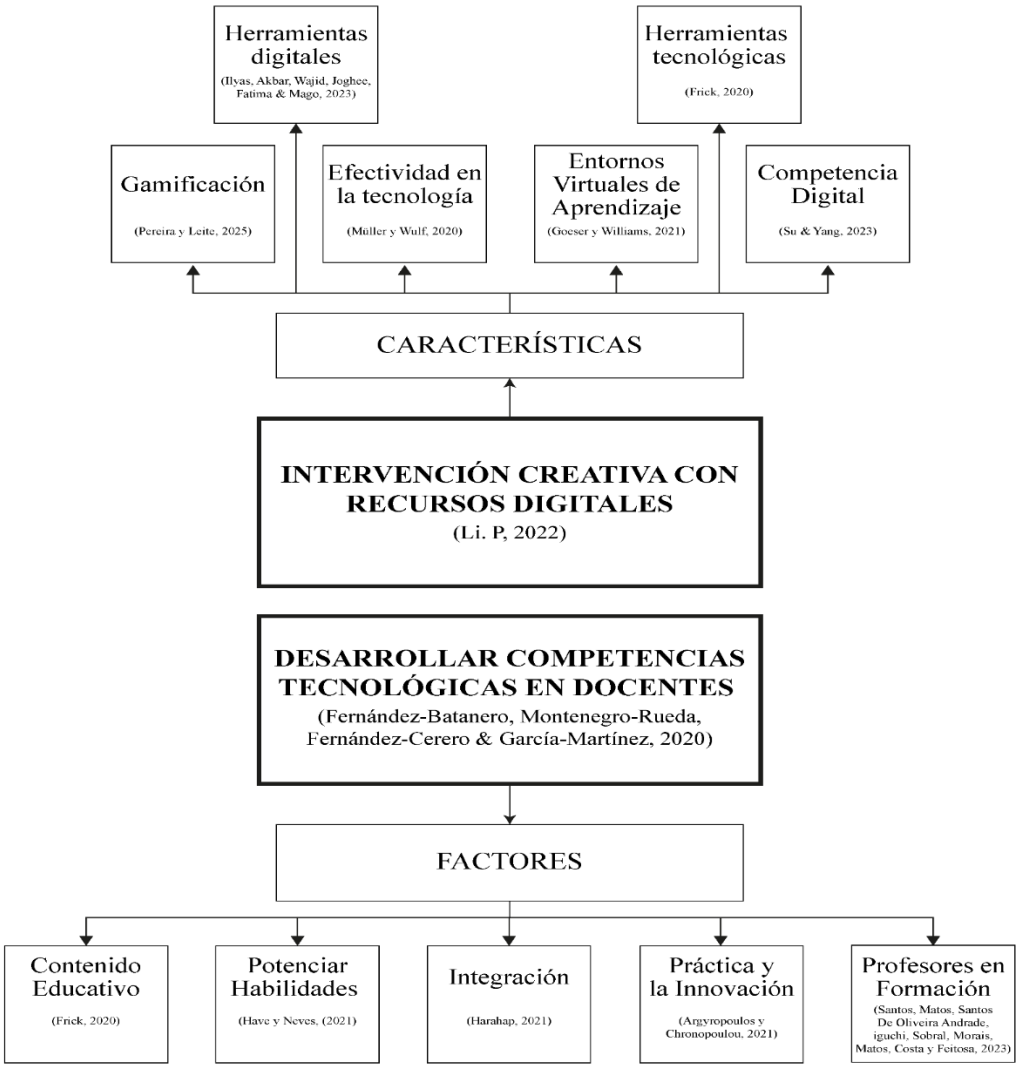
Para desarrollar el mapa de la literatura, primero, se delimitó el problema y la población de interés: fortalecer las competencias tecnológicas docentes mediante intervenciones creativas con recursos digitales y se acotó la búsqueda bibliográfica. Luego, tras el análisis de fuentes por pertinencia teórica y aplicabilidad educativa, se fijaron dos ejes troncales que organizan el campo: (a) Intervención creativa con recursos digitales como insumo, acción pedagógica, y (b) Desarrollar competencias tecnológicas en docentes como resultado propósito formativo.

A continuación, se modeló la lógica causal del marco: las flechas sitúan la intervención creativa en el centro del diagrama y la conectan con el desarrollo de competencias, indicando que la creatividad aplicada al uso de TIC actúa como mecanismo pedagógico que habilita o acelera la adquisición y mejora de competencias digitales docentes. Asimismo, en la parte superior e inferior del esquema se reservaron espacios para variables contextuales, mediadoras y de resultado; un ejemplo de ello son las estrategias didácticas, recursos y entornos, formación continua, autoeficacia, evaluación del uso pedagógico, que se completarán con los hallazgos de campo y servirán para alinear categorías de análisis, instrumentos e indicadores.

Como último paso se verificó la relación entre teoría y medición: las dos nociones son las categorías de la operacionalización; de ellas se desprendieron posteriormente los bloques de preguntas para entrevistas sobre diseño creativo de actividades digitales, integración curricular de TIC, criterios de evaluación, y niveles de competencia docente. En suma, el mapa articula una ruta clara que alinea marco conceptual, mecanismo de intervención creativa y el resultado de las competencias tecnológicas; todas ellas variables observables que guiaron la construcción de instrumentos y la posterior validación práctica.

Figura 1.

Mapa de la literatura



2.2. Antecedentes de Investigación

Como primer antecedente tenemos al estudio realizado por Gabarda Méndez, Marín-Suelves, Vidal-Esteve y Ramón-Llin (2023), titulado *Digital Competence of Training Teachers: Results of a Teaching Innovation Project*. Esta investigación tuvo como propósito analizar cómo perciben su competencia digital los estudiantes de los grados en Educación Infantil y Primaria en la Universidad de Valencia, así como evaluar si un proyecto de innovación docente podía mejorar efectivamente dichas competencias.

Para ello, los autores implementaron un diseño cuasi experimental con cuestionarios antes y después de la intervención, utilizando como base el marco europeo DigCompEdu. La muestra estuvo compuesta por 99 estudiantes, quienes participaron en diversas actividades vinculadas con las cinco áreas clave de la competencia digital: alfabetización informacional, comunicación y colaboración, creación de contenido, seguridad digital y resolución de problemas. Tras la intervención, los resultados indicaron que se observaron mejoras significativas en todas las áreas evaluadas.

Además, en cuanto a la discusión, se identificaron algunas diferencias de género, ya que los hombres tendieron a reportar mayor autopercepción de competencia, sobre todo en seguridad y comunicación. Aunque también se pudo evidenciar que de manera general los alumnos aprecian contar con un nivel competente antes de participar en prácticas. Este antecedente es valioso para la propuesta, puesto que demuestra que, si se da una formación bien diseñada, es posible fortalecer el interés de adaptación a nuevas tecnologías a docentes que se encuentran desactualizados. Finalmente, destaca la necesidad de afrontar de forma integral y transversal una capacitación competente para los docentes y futuros docentes, esto es clave si se busca diseñar intervenciones creativas efectivas y con impacto, como la que proponemos para fortalecer las habilidades digitales y creativas de los docentes.

El segundo antecedente está Gabarada Méndez, Marín-Suelves,Vidal-Esteve y Ramón-Llin (2023), con su artículo *Digital Competence of Training Teachers: Results of a Teaching Innovation Project*, ellos tienen como objetivo el evaluar el impacto de la implementación de un proyecto de innovación para los docentes durante el desarrollo de competencias digitales de los maestros, buscan potenciar sus capacidades para el uso pedagógico y la aplicación correcta de herramientas digitales. De esta manera se emplearon una metodología de enfoque mixto que junta cuestionarios estructurados con ejercicios prácticos que permiten a los usuarios aplicar los conocimientos adquiridos. La intervención mostró como resultados una mejora significativa en la aplicación de herramientas digitales, en especial en la gestión educativa. En la discusión, los autores resaltan que la enseñanza que se aplique en la práctica si no facilitan el desarrollo de competencias y además fomenta una integración más eficaz de las tecnologías. Esta investigación resulta valiosa para la propuesta porque respalda la necesidad de incentivar la intervención creativa con recursos digitales para reforzar competencias.

Como tercer antecedente se identifica la investigación realizada por Blyznyuk (2024), titulada *Current Experience in the Use of Digital Educational Resources: Future Primary School Teachers´ Training,* cuyo objetivo es observar las prácticas actuales en el uso de recursos digitales en la capacitación de futuros docentes en educación primaria. La metodología utilizada en este estudio se basó en un análisis teórico y práctico apoyado en experiencias tanto nacionales como internacionales, considerando el uso de plataformas interactivas, recursos de gamificación y entornos digitales de aprendizaje.

Los resultados señalaron que la incorporación temprana de tecnologías fortaleció la motivación en los estudiantes y mejora en la calidad educativa, impulsando prácticas pedagógicas más innovadoras. En la discusión, se destacó que la incorporación temprana de recursos digitales en la formación del docente resulta esencial para preparar profesionales

competentes en la educación actual. Este antecedente respalda la propuesta, pues evidencia la importancia de un uso estratégico y creativo de herramientas digitales en el fortalecimiento de competencias tecnológicas en los docentes.

Como cuarto antecedente tenemos el trabajo de Moldakhmetov y Seisenbaeva (2023), titulado *The Role of Digital Technologies in the Development of Professional Competencies of Future Teacher*s, el presente tuvo como propósito el analizar la influencia de las tecnologías digitales en la evolución de las competencias de los docentes durante la etapa de formación. La metodología que aplicó este estudio fue un análisis teórico y ordenado a interpretar como la implementación de plataformas digitales, recursos multimedia y entornos virtuales, y cómo estos contribuyen al desarrollo pedagógico. Los resultados evidencian que estas herramientas fortalecen las habilidades pedagógicas, promueven la creatividad y promueven el aprendizaje autónomo. En la discusión, los autores resaltaron que un manejo técnico no es suficiente, sino que es necesario emplear tecnologías que revolucionan la enseñanza. Este antecedente es altamente relevante porque confirma la necesidad de una propuesta creativa que desarrolle las herramientas digitales para aplicarlas con nuevas herramientas tecnologías.

Como quinto antecedente se identifica el trabajo realizado por Leshchenko, Hrynko y Kosheliev (2020), titulado *Merhods of Designing Digital Learning Technologies for Developing Primary School Pre-Service Teachers´21st Century Skills*. Esta investigación tuvo como finalidad poner en práctica un modelo de formación que incorpora la utilización de tecnologías digitales en la preparación de futuros docentes de primaria, con la finalidad de fortalecer no solo competencias digitales, sino también sus habilidades cognitivas, creativas, comunicativas y trabajo en equipo. La metodología utilizada se basó en un enfoque mixto, agregando métodos teóricos y empíricos. La propuesta conforma cinco componentes como objetivos, diagnóstico motivacional, contenido tecnológico, operativo y los resultados. Los

hallazgos evidenciaron mejoras, destacando un aumento notable en los estudiantes a nivel alto en competencias digitales y una reducción en los niveles bajos. En discusión, los autores destacan que la incorporación sistemática de herramientas digitales no solo mejora en el desarrollo de competencias prácticas y comunicativas, sino que también incrementa la motivación y capacita a futuros docentes para poder satisfacer a una educación cada vez más digitalizada. Este antecedente evidencia que la unión de proyectos interdisciplinarios con tecnología digitales recopila de forma específica mejorar significativamente las competencias digitales y habilidades transversales en la formación del docente. Asimismo, se destacó la importancia de un ambiente de aprendizaje que mezcle lo formal e informal, con el propósito de lograr un impacto duradero en su desarrollo profesional.

Como sexto antecedente está el estudio realizado por Shvardak, Ostravsja, Bryzhak, Predyk y Moskovchuk (2024), titulado *The Use of Digital Technologies in Professional Training of Primary School Teachers*. Este trabajo buscó comprender cómo el uso de las tecnologías digitales puede influir en la formación de docentes de primaria y en el avance de su desempeño. La metodología que se usó en el estudio fue un diseño experimental, con un enfoque cuantitativo. Para medir el impacto de la intervención, se usaron pruebas estandarizadas, generaron un diagnóstico de comunicación pedagógica, evaluaciones de rendimiento académico y cuestionarios enfocados en valores, priorizando cinco aspectos clave de las competencias (motivacional, cognitivo, comunicativo, operativo y personal). Los resultados demostraron que el grupo experimental consiguió mejoras significativamente mayores que el grupo de control, destacando especialmente en el criterio proactivo. También, la implementación de actividades digitales no solo refuerza las competencias técnicas, sino el aumento de habilidades prácticas y capacidades de adaptación profesional. En la discusión, los autores resaltan que para generar una correcta integración esta tiene que ser planificada con respecto a las tecnologías que se emplearán en el proceso de la formación para potenciar

el aprendizaje y el rendimiento. Esta investigación reafirma que el uso correcto y planificado de las tecnologías para el desarrollo de habilidades digitales de los docentes tiende a generar una mayor cantidad de resultados positivos, así como una mayor aceptación por parte de los capacitados.

Como séptimo antecedente, se presenta el estudio de Sheveleva, Mahotin, Lesin y Curteva (2021), titulado Preparing Teachers for the Use of Digital Technologies in Educational Activities. El objetivo de esta investigación fue reconocer las carencias profesionales en la alfabetización digital que tienen algunos docentes y la capacidad para poder emplear de forma efectiva las tecnologías digitales en los procesos de enseñanzas, especialmente a partir del cambio repentino hacia la educación desde casa durante la pandemia. La metodología que aplicó este estudio fue sociológica y descriptiva, con un enfoque orientado al diagnóstico de necesidades formativas en competencias digitales del docente. Entre los resultados, se observa que entre la mayoría de docentes no tenían en consideración la retroalimentación como aspecto principal, llevando principalmente a métodos y estrategias tradicionales como la conversación individual, mientras que el uso de herramientas más inmediatas como mensajería instantánea o redes sociales era menos común. Asimismo, se identificó un uso limitado de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos, mapas mentales o estudios de caso, así como una mayor necesidad de desarrollar áreas de seguridad digital, la comunicación pedagógica en entornos virtuales y la utilización de recursos educativos abiertos. En discusión, los autores diseñaron programas de formación y actualización estructurados en cinco ejes. como entornos educativos digitales, integración de tecnologías digitales en las clases, estrategias de retroalimentación, comunicación pedagógica en línea y aspecto ético y de seguridad digital. Dichos programas evidenciaron que la formación personalizada y el autoaprendizaje guiado son factores importantes para disminuir la brecha digital y mejorar la calidad educativa. Este antecedente

resulta relevante para nuestra propuesta, ya que evidencia que no es suficiente entregar herramientas digitales a los docentes, es primordial apoyarlos y acompañarlos en el desarrollo de competencias pedagógicas y comunicativas que permitan aprovecharlas de forma plena y efectiva.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1 Intervención creativa con recursos digitales.

Li, P. (2022) comprende el término como la aplicación intencionada de herramientas, materiales y entornos digitales para estimular el pensamiento creativo y el desarrollo de habilidades innovadoras en contextos educativos. Este enfoque integra tecnologías como plataformas interactivas, entornos virtuales y materiales multimedia para promover la creatividad, la flexibilidad y la resolución creativa de problemas, logrando mejoras en el pensamiento creativo y el rendimiento académico en todos los niveles educativos.

Herramientas digitales.

Ilyas, A., Akbar, S., Wajid, S., Joghee, S., Fatima, A., & Mago, B. (2023) entienden el término como todos aquellos dispositivos desarrollados por el ser humano por medio del conocimiento de la ciencia y tecnología con el propósito de plasmar actividades humanas en cada uno de los procesos de enseñanza aprendizaje y de la vida cotidiana. En esa línea, estos instrumentos vienen a ser los medios que generan eficacia y excelencia en la resolución de problemas. Entre los más conocidos encontramos desde aplicaciones digitales hasta plataformas de transmisión de información.

Gamificación.

Pereira, J., & Leite, B. (2025) se refieren al término como la implementación de modelos de juego en actividades que no tienen nada que ver con un juego, diferenciándose por su objetivo de involucrar, motivar y generar interés en los usuarios, a diferencia de los

juegos que su finalidad está en entretener o competir. Este término es ampliamente utilizado en áreas como la educación.

Pereira, J., & Leite, B. (2025) lo definen como la transformación del aprendizaje en una experiencia más práctica y divertida, integrando características básicas de los juegos.

Efectividad en la tecnología.

Müller, F., & Wulf, T. (2020) Explica que es la capacidad de un sistema, aplicación o investigación tecnológica para cumplir con los objetivos planteados, logrando un valor y ventajas sobre los demás. En la educación se puede medir a través del impacto del aprendizaje, satisfacción, el rendimiento y la integración de las tecnologías.

Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Goeser, P., y Williams, C. (2021). Entienden el término como medio virtual de formación, a través de sitios web tecnológicos diseñados con la finalidad de contribuir con el aprendizaje y la enseñanza, dejando fuera los límites del espacio habitual del aula. Este método posibilita una mejor comunicación entre el docente, el alumno y los objetivos, mediante medios digitales, impulsando a un mejor cambio, libre acceso y mejores formas de aprendizaje.

Competencia Digital.

Su, J., & Yang, W. (2023). Lo define como un grupo de conocimientos, conductas y capacidades indispensables para un manejo eficiente, protegido y consciente en las tecnologías digitales, que lo respalda en los diversos aspectos de la vida. Existen acuerdos respecto a su relevancia, características exactas y los elementos que conforman actualizar acuerdo en el entorno educativo, profesional y cultural.

Herramientas tecnológicas.

Ilyas, A., Akbar, S., Wajid, S., Joghee, S., Fatima, A., & Mago, B. (2023) se refieren al término como medios, dispositivos, aplicaciones, plataformas o soluciones creadas

mediante el conocimiento técnico y científico para resolver problemas en diversos ámbitos como la educación.

2.3.2. Desarrollar competencias tecnológicas en docentes.

Fernández-Batanero, J., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, I. (2020) se entiende como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten utilizar y gestionar la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas competencias abarcan el dominio técnico, la integración pedagógica y la reflexión crítica sobre su uso, incluyendo habilidades técnicas, pedagógicas y sociales. Además, se relacionan estrechamente con las competencias pedagógicas, ya que el dominio tecnológico influye en la aplicación educativa de las TIC.

Contenido Educativo.

Frick, T. (2020) Lo define como la materia impartida a través de medios impresos como libros, texto o folletos y también a través de medios digitales. Se detectó que hay un énfasis significativo en el contenido que prioriza el desarrollo de la racionalidad, el pensamiento crítico y estructuras mentales. Yendo más allá de un contenido mecánico, buscando experiencias integrales y del mundo real. Los contenidos educativos modernos priorizan la necesidad de adaptabilidad, tener un sentido con el contexto y reflejarse en experiencias directas para el usuario.

Potenciar habilidades.

Have, T., & Neves, M. (2021) se refieren al término como “enhancement” que quiere decir mejora o potenciación enfocado en el desarrollo del ámbito educativo, enfocado en la mejora de las capacidades cognitivas, emocionales o físicas.

Integración.

Harahap, H. (2021) define que el término es utilizado con diversos significados según el contexto empleado y que para en general abarca distintos factores y sistemas. Integración

en la educación puede referirse a la implementación de valores o contenidos, creando conexión entre diferentes áreas de conocimiento.

Práctica y la Innovación.

Argyropoulos, T., & Chronopoulou, I. (2021). Se puede llegar a comprender la innovación como el término introductorio a todo nuevo conocimiento de ideas, creaciones, desarrollos, sucesos, resultados o nuevas funciones renovadas. La práctica lo definen como el uso correcto y recurrente de conocimientos o sucesos en ambientes existentes. La práctica y la innovación se comprende principalmente en la educación, la salud, la transformación organizacional y la gestión.

Profesores en Formación.

Santos, A., Matos, M., Santos, J., De Oliveira Andrade, S., Higuchi, P., Sobral, A., Morais, S., Matos, A., Costa, M., & Feitosa, C. (2023) entienden el término como todos aquellos individuos que cumplen un desarrollo para lograr nuevas habilidades pedagógicas, conocimientos teóricos y actitudes para desempeñar en la labor de la docencia para afrontar las demandas actuales.

Capítulo III: Metodología

En el tercer capítulo se describió el modelo metodológico adoptado, articulando dos enfoques complementarios con el propósito de abordar el desarrollo de competencias tecnológicas en docentes mediante una intervención creativa con recursos digitales. Por un lado, se adoptó un enfoque cualitativo, orientado a entender desde la perspectiva de los participantes, sus experiencias, emociones y significados vinculados a la utilización de la tecnología en el entorno educativo. De acuerdo con Sánchez- Foltalvo (2020), este enfoque interpreta los fenómenos educativos a partir de la propia voz de los protagonistas, alcanzando una comprensión profunda de sus vivencias. Por otro lado, se incorporó un enfoque propositivo que, de acuerdo con Daza (2021), permite identificar problemas específicos, analizar causas y diseñar soluciones fundamentales de evidencia empírica. La combinación de estos enfoques, fortaleció el estudio, al facilitar la exploración de la experiencia docente y proponer una estrategia creativa e informada para potenciar sus competencias tecnológicas.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra considerada para este estudio estuvo conformada por cinco especialistas del ámbito educativo, seleccionados en función a su experiencia y vinculación directa con el uso de recursos digitales en la enseñanza. El grupo estuvo conformado por docentes de educación de nivel primaria, con experiencia en la aplicación de estrategias pedagógicas apoyadas en tecnología; directores y subdirectores, encargados de la gestión e implementación de nuevos recursos digitales en las instituciones y la correspondiente capacitación de los docentes; y docentes DAIP (Docentes de Aula de Innovación Pedagógica), especialistas capacitados para asesorar y preparar a otros docentes de las instituciones educativas, dando mayor importancia a la integración de nuevas tecnologías de información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza.

3.2. Diseño de Investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo y propositivo. En esa línea, Campo (2023) menciona que la investigación propositiva se caracteriza por diagnosticar problemas reales, encontrar sus causas y plantear propuestas sustentadas en evidencia empírica, yendo más allá que solo la vista superficial del problema estudiado. Así surgió la propuesta de intervención creativa. Además, fue indispensable plantear objetivos específicos que permitan evidenciar acciones concretas y pertinentes, enfocadas en el levantamiento de información relevante para diseñar una intervención creativa.

3.3. Operacionalización de Variables

Primero, se definió el objetivo general: diseñar una propuesta de intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en los docentes. Luego, se establecieron cuatro objetivos específicos: identificar el nivel de competencias digitales docentes; analizar recursos digitales pertinentes; explorar estrategias pedagógicas creativas para integrar dichos recursos; y proponer un plan de intervención contextualizado. Posteriormente, cada objetivo se analizó en una categoría operativa que organiza la evidencia: el objetivo general en Intervención educativa con recursos digitales; los específicos: Competencias digitales docentes, Recursos digitales educativos, Estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras y el último en Diseño de propuesta educativa contextualizada. En cuanto a la selección del instrumento, se optó la entrevista semiestructurada por su capacidad para profundizar y, a la vez, mantener comparabilidad. Se elaboró un guion por bloques alineados a las categorías, tales como diagnóstico de competencias; criterios y ejemplos de recursos; estrategias de integración y motivación; componentes de la propuesta e institucionalidad, incorporando preguntas de apertura, sondeo y cierre sobre actores clave como docentes y directivos. Por último, se redactaron las preguntas específicas vinculadas con los objetivos, categorías e instrumento: Ver Tabla 1.

Tabla 1.

Operacionalización de variable Intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes

Objetivos	Categoría de Análisis	Instrumento	Preguntas
Objetivo general Diseñar una propuesta de intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla.	Intervención educativa con recursos digitales	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué características debe tener una intervención creativa con recursos digitales para que sea aplicable en un colegio de Cieneguilla? - ¿Qué aspectos institucionales se deben considerar para que la propuesta sea sostenible y aceptada por los docentes? - ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en contextos de Lima Metropolitana?
Objetivo específico 1 Identificar el nivel actual de competencias tecnológicas de los docentes del Colegio Brazos Abiertos.	Competencias digitales docentes	Entrevista semiestructurada	- ¿Cuáles son los principales vacíos en competencias digitales que presentan los docentes en contextos similares? - ¿Qué tipo de capacitaciones o recursos suelen ser más efectivos para mejorar estas competencias? - ¿Cómo evaluar de manera cualitativa el progreso en las competencias tecnológicas de los docentes?
Objetivo específico 2 Analizar los recursos digitales más adecuados para potenciar el desarrollo de competencias tecnológicas en docentes.	Recursos digitales educativos	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué recursos digitales considera más pertinentes para trabajar con docentes en colegios periféricos? - ¿Qué criterios debería tener un recurso digital para ser motivador, accesible y pedagógicamente útil? - ¿Qué ejemplos de buenas prácticas conoce en la aplicación de recursos digitales en la formación docente?
Objetivo específico 3 Explorar estrategias pedagógicas creativas que favorezcan la integración de recursos digitales en la práctica docente.	Estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué estrategias pedagógicas innovadoras han demostrado mayor impacto en la integración de tecnología en el aula? - ¿Cómo se puede motivar a los docentes a incorporar recursos digitales de manera sostenida? - ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje resultan más efectivas para docentes adultos en proceso de alfabetización digital?
Objetivo específico 4 Proponer un plan de intervención creativa adaptado al contexto institucional y comunitario del Colegio Brazos Abiertos.	Diseño de propuesta educativa contextualizada	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué elementos no deberían faltar en un plan de intervención creativa para este contexto? - ¿Cómo se puede articular la propuesta con las políticas educativas de la UGEL/DRELM? - ¿Qué indicadores cualitativos podrían emplearse para medir el impacto de la intervención?

3.4. Consentimiento Informado

La investigación se realizó en base en las entrevistas a los especialistas, previo al inicio de las entrevistas, se comunicó de manera clara que estas serían registradas en audio. De igual manera para corroborar la información importante para el desarrollo fundamental de la intervención, se entrevistó a las personas mencionadas para dialogar sobre recursos digitales educativos, estrategias pedagógicas innovadoras y propuestas sobre diseño educativo para una intervención creativa con recursos digitales. Por ello, se realizó la invitación a los cinco expertos con el objetivo de fortalecer la propuesta de intervención tomando en cuenta su historial profesional en el sector. Se requirió su autorización formal. (Verificar anexo 1)

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

El proyecto contempla el desarrollo de entrevistas que fueron elaboradas de forma parcial, con la intención de adquirir conocimientos sobre recursos digitales educativos, estrategias pedagógicas innovadoras y propuestas sobre diseño educativo para el desarrollo de una intervención creativa con recursos digitales.

Debido a la poca disponibilidad por distintos horarios laborales, algunas entrevistas se llevaron a cabo en virtualidad y otras de manera presencial. Tras obtener el consentimiento verbal de los entrevistados, se registró cada sesión. Una vez finalizadas las entrevistas, la información obtenida fue clasificada y organizada, tomando en cuenta la perspectiva de los expertos.

Capítulo IV: Resultados

El cuarto capítulo expone los principales hallazgos más relevantes de la investigación, obtenidas mediante entrevistas semiestructuradas registradas por audio y aplicadas a cinco expertos. Entre ellos se encuentran docentes de nivel primario con experiencia en la integración de estrategias pedagógicas apoyadas en el uso de tecnología, así como directores y subdirectores que poseen una visión integral de la gestión educativa y de los procesos requeridos en las instituciones.

4.1. Análisis de Resultados

La información recopilada, considerando las anotaciones levantadas en las entrevistas, considerando las cinco categorías de análisis, permitió reunir diversas perspectivas de los expertos, las cuales se tradujeron en hallazgos y dieron lugar al desarrollo de análisis correspondiente. Utilizando como herramienta principal nubedepalabras.es.

4.1.1 Intervención educativa con recursos digitales

Como categoría de análisis del objetivo principal tenemos la intervención educativa con recursos digitales. Con la siguiente categoría se buscó recolectar información sobre cómo la propuesta de intervención creativa puede de manera genuina generar un impacto en las nuevas prácticas de los docentes, teniendo en cuenta los recursos tecnológicos con los que cuentan y los contextos sociales tanto como de los alumnos como de los mismos maestros. El objetivo consiste en comprender qué tipo de acciones previamente planificadas serán las más eficaces para generar una mejora significativa en la enseñanza y acompañar a los docentes en el proceso de implementar las nuevas tecnologías de manera que generen un impacto. Ver Figura 2.

Figura 2.

Nube de palabras: Categoría de análisis general: Intervención Educativa con Recursos Digitales



En la Figura 2, los resultados demuestran que el entorno cuenta con un acceso limitado al internet y las estrategias que funcionaran de manera eficiente serían aquellas que se basen en herramientas gratuitas y que principalmente sean accesibles para todos, usando como ejemplo aplicaciones gratuitas, colaborativas y que cuenten con recursos interactivos. También queda claro que las estrategias deben tener en cuenta e ir alineadas con el currículo nacional, y que al momento de ser aplicadas también sean atractivas para los estudiantes, Un punto a resaltar es que las capacitaciones deben dar un paso más allá de lo teórico e implementar prácticas concretas que puedan replicar directamente en las aulas de clase, para que se vayan familiarizando y no vean esto como una carga sino como una ayuda.

La interpretación de los términos identificados en la nube no solo evidencia el estado actual de las principales necesidades, sino que además orienta la estructura de la propuesta de intervención creativa. La reaparición de palabras relacionadas con docentes y capacitaciones justifica el implemento de un programa formativo y paulatino, enfocado en reforzar las

competencias digitales. La presencia de conceptos como recursos e internet validan la selección de herramientas digitales de un acceso libre y sencillo, asegurando la efectividad de la propuesta en el contexto de limitaciones cognitivas. Asimismo, la relevancia otorga a la participación y aprendizaje direccionando al diseño de actividades interactivas y gamificadas, orientadas a potenciar la motivación estudiantil y la apropiación tecnológica. Finalmente, la asociación entre currículo y proyectos validan la pertinencia de alinear la propuesta con los objetivos pedagógicos nacionales, promoviendo que los docentes generen productos tangibles como secuencias didácticas digitales o repositorios de recursos.

4.1.2 Competencias digitales docentes

La primera categoría de análisis son las competencias digitales docentes, el propósito de esta fue identificar las fortalezas y debilidades que tienen los docentes en el manejo de herramientas digitales, tanto en lo técnico como en lo pedagógico. A través de ella se quiso reconocer cuáles son las competencias que ya dominan, cuáles necesitan reforzarse y cómo estas son aplicadas en su desempeño diario, con el fin de orientar la propuesta hacia un desarrollo paulatino de habilidades digitales. Ver Figura 3.

Como se puede observar, muchos docentes todavía tienen dificultades para organizar información, crear contenidos digitales y, sobre todo, integrar la tecnología en sus clases. A esto se suma la falta de confianza y el miedo a usar herramientas que no conocen bien. Las limitaciones en la conectividad y la falta de equipos modernos hacen que el reto sea aún mayor. Para afrontar esta problemática, la mayoría se ajusta en la alternativa de los talleres prácticos, para poder experimentar, desarrollar la creatividad y aprender en la práctica. También se tiene en consideración que la clave es que las capacitaciones pasen de lo más básico hasta lo más complicado y sea un proceso con acompañamiento. Así las herramientas digitales se convierten en soluciones creativas y no en un problema de aplicar.

Figura 3.

Nube de palabras: Categoría de análisis 1: Competencias digitales docentes



Recomiendan que el proceso también sea evaluado en el aula y cómo emplear lo aprendido. Este análisis demuestra la situación actual de las necesidades y ayuda a generar la dirección de la propuesta. La alta mención a docentes y capacitadores sostiene que el proyecto complete un programa formativo, con énfasis en el desarrollo de competencias tecnológicas aplicadas. La presencia de términos como digitales y virtuales fundamentan la selección de entornos y herramientas de libre acceso, enfocándose que la propuesta sea viable incluso en un contexto de limitaciones económicas. Palabras como estudiantes, contenido y talleres direcciona la creación de prácticas interactivas y gamificadas, que beneficien la motivación de seguir adquiriendo nuevos conocimientos. Y términos como creación, conocimiento y observación visibilizan la necesidad de proponer procesos que den resultados tangibles y coherente a los objetivos según el estado.

4.1.3 Recursos digitales educativos

La categoría de recursos digitales educativos corresponde al objetivo específico dos, con esta categoría se buscó recoger percepciones sobre qué recursos digitales consideran más útiles, accesibles y fáciles de aplicar en sus clases. La intención fue reconocer cuáles de estas herramientas responden mejor a las necesidades de los docentes y estudiantes, especialmente en contextos con limitaciones de conectividad y cómo podrían potenciar el aprendizaje sin convertirse en una carga. Ver Figura 4.

Figura 4.

Nube de palabras: Categoría de análisis 2: Recursos digitales educativos



La interpretación de la nube de palabras se observa que los docentes dan más importancia a las herramientas accesibles, sin conexiones y gratuitas, lo que nos guía a la propuesta de herramientas funcionales incluso con limitaciones de conexión. Por otro lado, resalta la necesidad de que sean fáciles de aprender, intuitivas y versátiles, lo cual avala un plan de capacitación ajustable y continua a varias áreas y grados. De igual forma, se valoran aquellos recursos que impulsan la participación activa de los estudiantes a través de la creación de productos digitales, razón por la que la propuesta debe promover actividades

donde los alumnos sean las principales figuras y desarrollen competencias tecnológicas y creativas. A ello se suma la valiosa planificación y capacitación continua, sugiriendo la utilización de plataformas como Sifods, Kahoot, Edmodo o Perueduca, siguiendo las metodologías innovadoras como el aula invertida, que impulsa alterar el ambiente más motivador, colaborativo y dinámico. Estos hallazgos no sólo enfocan el ángulo del docente, sino que conforman insumos directos para el diseño de la propuesta de intervención creativa con recursos digitales, con el objetivo de fortalecer las competencias tecnológicas en el colegio brazos abiertos de cieneguilla.

4.1.4 Estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras

La categoría de estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras corresponde al objetivo específico tres. Esta permitió explorar qué metodologías y enfoques didácticos resultan más efectivos para los docentes al momento de integrar tecnología en sus sesiones de clases. La idea era identificar cuáles estrategias promueven mayor participación estudiantil y aprendizaje activo y cómo estás podrían incorporarse en la propuesta para generar experiencias educativas más motivadoras y significativas. Ver figura 5.

Para lograr una integración real de la tecnología en la enseñanza no basta con dar herramientas, sino que es necesario acompañar a los docentes durante todo el proceso. Entre las estrategias más valoradas están el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aula invertida, porque permiten que los estudiantes participen de manera activa y colaborativa. También se mencionó la importancia de usar metodologías prácticas como el aprender haciendo, así como el aprendizaje con cápsulas cortas que faciliten incorporar nuevas competencias poco a poco.

Figura 5.

Nube de palabras: Objetivo Específico 3: Estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras



En cuanto a las capacitaciones, los docentes prefieren talleres prácticos y modalidades como el Blended Learning, que combina sesiones virtuales con trabajo presencial, porque les permiten experimentar y resolver dudas en el momento. Además, señalaron que la incorporación de tecnología debe ser gradual y bien planificada para no generar estrés, y que la motivación se refuerza cuando hay reconocimiento, incentivos y casos de éxito dentro del mismo colegio. Por último, resaltan que la falta de conectividad y equipos sigue siendo un obstáculo, por lo que cualquier propuesta debe ser realista, flexible y adaptada a la realidad del contexto, empezando siempre por un buen diagnóstico.

La alta mención a docentes y compañeros justifica que el proyecto tenga presente un programa de apoyo constante, en el que los educadores tengan un seguimiento y formación continua para fortalecer su rol en los procesos de creación. La reactiva aparición de estudiantes y manera, plantean la necesidad de diseñar estrategias adaptables que atiendan a la variedad de contextos y estilos de aprendizaje, buscando un empleo correcto de las

herramientas de diseño. Los términos Aprendizaje ABP, actividades, aula y cursos tienen un peso que direcciona la propuesta hacia un uso metodológico, donde los recursos digitales se integran en un entorno flexible que potencie las habilidades y el desarrollo de nuevos conocimientos. La relevancia de herramientas, actividades, capacitación y aprendizaje pone en relevancia una intervención centrada en la creación de espacios formativos dinámicos y prácticos, que promuevan tanto la actualización docente como el aprendizaje activo de los estudiantes mediante el uso y aplicación de diseño correcto.

4.1.5 Diseño de propuesta educativa contextualizada

Finalmente, está la categoría de diseño de propuesta educativa contextualizada correspondiente al último objetivo específico, el cuatro, esta categoría buscó obtener información que permita construir una propuesta ajustada a la realidad del colegio y la comunidad. Con esto se quiso llegar a la conclusión de cómo adaptar la intervención a las condiciones de infraestructura, a los tiempos disponibles de los docentes y a las políticas educativas vigentes, asegurando que la propuesta sea viable, pertinente y sostenible en el largo plazo. Ver Figura 6

Figura 6.

Nube de palabras: Objetivo Específico 4: Diseño de propuesta educativa contextualizada



En la Figura 6 se puede percibir que un plan de intervención para este contexto debe empezar con un diagnóstico claro que permita saber qué competencias digitales necesitan reforzar y qué recursos digitales son los tiene cada institución educativa. También se considera que la capacitación debe ser gradual, práctica y alineada con las políticas del MINEDU y la UGEL, para que realmente genere un impacto en la mejora de los aprendizajes y en la innovación pedagógica. Un punto clave es que el plan sea accesible, flexible y adaptado al tiempo de los docentes, con recursos útiles para diferentes niveles de conocimiento y con un seguimiento constante para asegurarse de que lo aprendido se aplique en el aula. Para tener una medición de los avances, proponen usar la observación, la creación de portafolios digitales con evidencias del trabajo para registrarlos y entrevistas a los estudiantes para conocer su percepción. Además, sugieren planificar con anticipación, presentar el programa al equipo docente y usar dinámicas participativas y metodologías como el aula invertida. Por último, esperan que esta intervención logre cambios reales, como clases más personalizadas, innovadoras y colaborativas, donde los recursos digitales se integren de manera natural y beneficien directamente a los estudiantes.

La interpretación de los términos identificados permite determinar el diseño de la propuesta educativa adaptada a la realidad del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla. La reiteración de los términos como diagnóstico, recursos, competencias digitales e innovación pedagógica prueba que la importancia del plan de intervención es responder a las necesidades de los docentes, confirmando que la educación tecnológica no sea indeterminada, sino relevante y aplicable. Estás instituciones claves como MINEDU y UGEL acontece que la propuesta no solo debe empezar de las características de la institución, sino a la vez lograr alinear con el sentido de las políticas educativas nacionales y locales, asegurando su viabilidad y sostenibilidad. Igualmente, la importancia de los términos seguimiento, flexibilidad y portafolios digitales manifiesta el impulso de estrategias formativas adaptables,

donde aprecian el periodo del docente, que demuestren los procesos avanzados y fomenten la prácticas continuas.

Finalmente, nos enseña que el diseño de la propuesta educativa debe estructurar diagnósticos, alinear normativas, generar mecanismos de evaluación continua, tener capacidad contextual y unas metodologías innovadoras, sosteniendo que la intervención sea sostenible, representativa y modificadora tanto como para los docentes y los estudiantes.

4.2. Discusión de Resultados

Como objetivo general se comprobó que, en los ambientes educativos con conectividad a internet limitado o inestable, la incorporación tecnológica logra alcanzar mejores resultados como la implementación de herramientas digitales gratuitas, intuitivas y de fácil acceso, a la vez tener conformidad con los lineamientos del currículo nacional. Está figura es fundamental, ya que permite que los docentes integren herramientas digitales en su práctica pedagógica sin dificultades como limitaciones económicas o complicaciones técnicas, aportando sin prejuicios, reforzando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, los resultados de la investigación demuestran que las capacitaciones a los docentes deben limitarse a los conceptos teóricos vinculados a las competencias digitales. Es importante que se requiere estructurar bajo un enfoque metodológico práctico, aplicación directa e incremento de plan de proyectos y actividades que los docentes puedan ejecutar de manera inmediata en sus ambientes. Esta orientación resulta adecuada, ya que permite facilitar la experimentación a los docentes con ejemplos específicos y adaptación de los recursos a los distintos contextos.

En conclusión, la tecnología ha dejado de considerarse como un elemento que amplifica la sobrecarga laboral del docente, reconocido como un recurso estratégico que potencia la labor pedagógica, a la par busque la participación activa del aula y beneficiar las vivencias del aprendizaje, inclusive en ambientes donde las barreras de conectividad o

recursos puedan parecer impedimento. Por ello, resulta necesario diseñar e implementar intervenciones que permitan el incremento y la aplicación creativa de estas competencias tecnológicas, asegurando la efectividad pedagógica a pesar de las barreras del entorno.

El primer objetivo se orienta a buscar el rango actual de competencias tecnológicas de los docentes. Los hallazgos evidencian que en su mayoría se manifiestan dificultades relevantes, tanto en actividades básicas como la organización de información y la realización de contenidos digitales, pero en general se relacionan con la incorporación pedagógica de herramientas tecnológicas dentro del aula. Por esta deficiencia se agregan limitaciones como la falta de confianza y el miedo a equivocarse, así como factores externos, como la falta de equipos actualizados y la inestabilidad en la conectividad, lo que amplía la brecha digital.

Ante esta situación, se afirma que las capacitaciones más objetivas son aquellas que enfocan la práctica sobre la teoría, mediante talleres interactivos que ayuden a comprobar y aplicar lo aprendido en ambientes reales. Por otro lado, se suma la relevancia de un acompañamiento continuo, desarrollado a través de un enfoque de estrategias graduales que sumen la facilidad a lo más complejo. Respetando el currículo y las exigencias del estudiante.

En conclusión, se debe reforzar las competencias tecnológicas no solo involucra enseñar el uso de las herramientas, se debe inspirar confianza, unirse en cada fase y brindar asistencia, logrando que la tecnología forme parte del día a día del docente.

Respecto al segundo objetivo, enfocado en analizar los recursos digitales más adecuados, los hallazgos confirman que los docentes priorizan y necesitan especialmente las herramientas que funcionan offline o que consumen pocos datos, que sean intuitivas y fáciles de aprender. Además, consideran que estos recursos deben ir más allá de la información y promover la creación de productos digitales de autoría de los docentes, como presentaciones, videos o tareas interactivas, porque esto refuerza la creatividad y las competencias digitales.

La implementación de estos recursos exige la planificación anticipada, en relación con los docentes y el uso de conocimientos básicos de diseño para hacer funcional los conocimientos de las plataformas. También se destaca la importancia de plataformas oficiales como PERUEDUCA y herramientas interactivas como Kahoot, Edmodo o Genially, que facilitan la aplicación dinámica y motivadora.

En conclusión, los recursos digitales que mejor se adaptan al contexto son aquellos que combinan accesibilidad, facilidad de uso y capacidades creativas, logrando volver el aula en un espacio interactivo e inclusivo, donde la tecnología se transforma en un motor para la innovación creativa pedagógica.

El objetivo específico tres, en relación con las estrategias de implementación de herramientas digitales innovadoras, confirma que no basta con enseñar el uso correcto de herramientas tecnológicas, sino que es indispensable acompañar a los docentes para asegurar su integración efectiva. Las estrategias más valoradas incluyen el aula invertida y el enfoque de “aprender haciendo”, que permiten una aproximación más rápida e intuitiva a las plataformas de los docentes.

Los especialistas consideran que la modalidad más efectiva para las capacitaciones es el Blended Learning, que combina encuentros presenciales y virtuales, ya que brinda flexibilidad sin perder la interacción. Asimismo, se reafirma la necesidad de una implementación gradual y planificada, para evitar sobrecarga y resistencia al cambio, complementada con incentivos y facilidades para la implementación de ideas propias de los maestros.

En conclusión, las estrategias del uso de herramientas digitales innovadoras deben ser dinámicas, flexibles, sostenibles, orientadas a poner en práctica y acompañadas de procesos de apoyo que fortalezcan tanto la confianza del docente y su capacidad de crear para transformar la enseñanza mediante el uso creativo de la tecnología.

Por último, sobre el diseño de un plan de intervención adaptado al contexto, los resultados confirman que este debe iniciar de un diagnóstico que identifique las competencias digitales de los docentes y cuales necesitan desarrollar, también identificar cuáles son los recursos disponibles en la institución. El plan debe ser realista, práctico y flexible, contemplando una capacitación que combine la práctica con el acompañamiento continuo. También debe estar alineado con las políticas del MINEDU y la UGEL, integrando recursos y metodologías que favorezcan la innovación pedagógica.

Para evaluar la efectividad del plan, se recomienda utilizar observación en el aula y la creación de portafolios digitales, garantizando así una medición tanto cualitativa como cuantitativa del impacto. Se destaca que el plan debe ajustarse a los tiempos del docente y ofrecer contenidos aplicables y relevantes que respondan a distintos niveles de competencia digital.

En conclusión, un plan de intervención bien diseñado no solo fortalece las competencias del docente, sino que renueva sus prácticas, logrando clases más dinámicas, creativas e inclusivas, donde la tecnología se integra de manera natural y coherente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

4.3. Propuesta Tentativa

La propuesta de intervención creativa está orientada a desarrollar y fortalecer las competencias digitales y tecnológicas de los docentes del colegio brazos abiertos, ubicado en Cieneguilla. La aplicación de esta intervención se basa en una exposición directa a estas herramientas, un aprendizaje práctico y acompañamiento continuo a lo largo de la intervención.

Esta intervención tiene planeado aplicar las herramientas y metodologías que se buscan enseñar. Por ello, el proceso de la intervención comenzará días previos al día central

de capacitación, aplicando la metodología de aprendizaje del aula invertida, entregando un material interactivo a los docentes que pasaran por dicha capacitación.

Al comenzar ellos verán en este material un cuestionario de opciones múltiples donde se determinarán sus habilidades tecnológicas y el conocimiento de herramientas digitales. Según el nivel en el que se encuentren, se encontrará contenido especializado y segmentado para cada uno. Ver Figura 8

Ellos podrán explorar en una serie de herramientas digitales (Mentimeter, Wordwall, Videos Edupuzzle, Canva, Genially, Miro, Google Workspace, Loom, Screencast), allí encontrarán conceptos básicos del diseño, funciones principales de los programas, como registrarse y crear cuentas, como también ejercicios prácticos para comenzar con el acercamiento a estas herramientas. La sección de ejercicios prácticos está compuesta por dos apartados, “creación de contenido” y “aplicación del contenido”, enfocado en abarcar todos los contextos posibles de los docentes, por eso en la parte de aplicación de contenido se podrá ver una parte de online como offline. Ver Figura 9

Cada ejercicio práctico contará con un video corto hablando del tema que se está aprendiendo, también dejando proyectos que al concluir todos los módulos se logre armar un material que se pueda presentar en clase.

Durante la capacitación presencial será personalizada y se enfocará primero, en exponer a los docentes a las herramientas digitales previamente vistas, luego en la revisión de los ejercicios prácticos de los docentes y por último en solucionar dudas que salieron a lo largo del proceso de aprendizaje, también como darles consejos que solo se aprenden en la práctica, para acortar las posibilidades de fallo. Ver Figura 10

A través de WhatsApp se dispondrá de un canal de comunicación donde los docentes podrán hacer todas sus consultas y los especialistas puedan disipar esas mismas dudas,

compartir actualizaciones básicas y puedan tener retroalimentación de los colegas que también sean parte del grupo.

Figura 7.

Situación de las clases del colegio Brazos Abiertos



Figura 8.

Prototipo del cuestionario de evaluación de habilidades

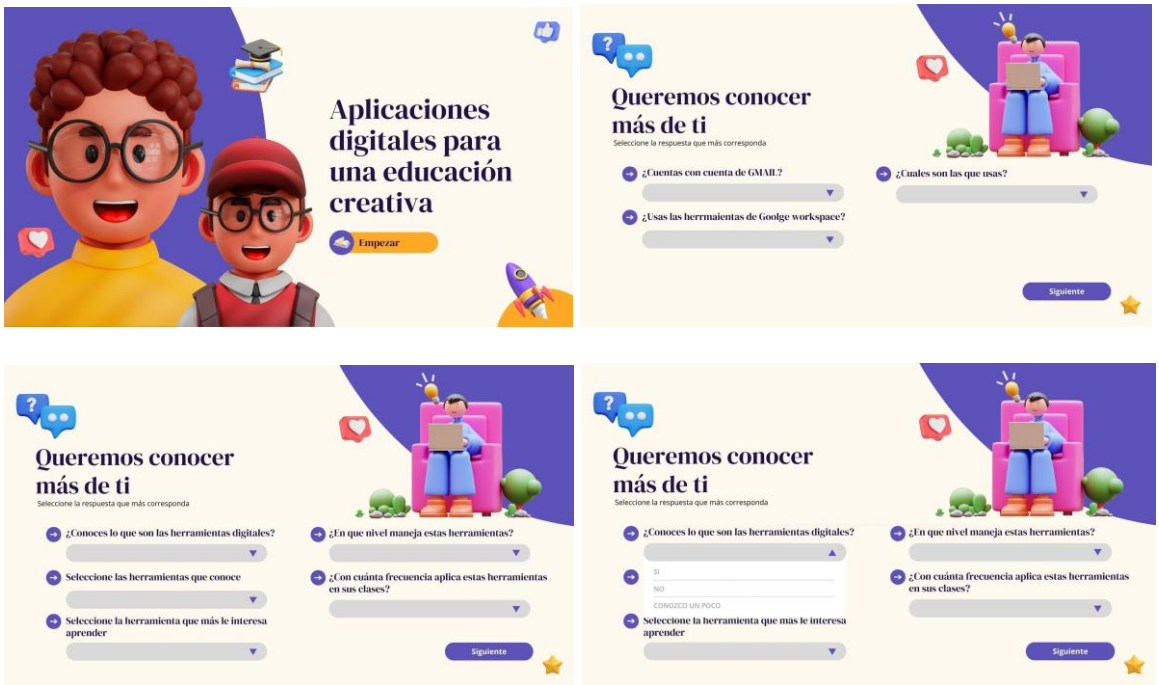


Figura 9.

Prototipo del material interactivo, contenido y ejercicios prácticos



4.4. Recomendaciones

A modo de recomendación, se sugiere que futuras investigaciones amplíen y profundicen en incorporar a un mayor número de profesionales del área pedagógica especializados en innovación (DAIP), así como directivos y coordinadores de áreas. Esto permitirá contrastar y validar los aportes obtenidos, logrando una visión más integral que considere tanto la práctica docente como la gestión institucional en la aplicación de recursos digitales.

Del mismo modo, se sugiere que los siguientes estudios profundicen en el diseño y validación de intervenciones creativas, con la intención de asegurar su aplicación en distintos contextos educativos. Ello facilitará la adaptación de la propuesta a una variedad extensa de herramientas digitales, favoreciendo la construcción de sesiones pedagógicas innovadoras, dinámicas y ordenadas con las necesidades actuales de los docentes.

En este sentido, es relevante mencionar el empleo de la metodología propositiva, que promovió el avance de la presente investigación. Este enfoque metodológico no solo requiere analizar la realidad diagnosticada, sino también generar soluciones concretas y contextualizadas frente a los problemas detectados. Se sugiere que futuros estudios continúen

empleando y mejorando esta metodología, ya que impulsa la elaboración de propuestas viables, innovadoras y objetivas en diversos entornos educativos, contribuyendo al desarrollo de estrategias de mejora continua en la formación docente.

Del mismo modo, se considera relevante recurrir a enfoques metodológicos mixtos que integren técnicas cualitativas y cuantitativas. De esta manera, será posible analizar con mayor precisión los indicadores estadísticos vinculados al desarrollo de competencias tecnológicas, al mismo tiempo se recogen percepciones y experiencias de los docentes con relación al uso de recursos digitales en su práctica pedagógica.

A nivel políticas públicas, se sugiere que el estado recomiende estas propuestas de intervención creativa como programas de formación continua para docentes, orientándolos en los planes nacionales de capacitación en competencias digitales. Ello implicaría la atribución de presupuestos para el desarrollo de plataformas accesibles, la capacitación constante en herramientas de diseños digital y la creación de incentivos que motiven a las instituciones educativas a promover la innovación pedagógica sistemáticamente en las instituciones educativas.

Finalmente, se propone la implementación de estudios piloto en instituciones educativas con características diversas, con el propósito de evaluar la viabilidad y el impacto de las propuestas en contextos reales. Estas experiencias permitirán no solo adaptar los instrumentos metodológicos y las estrategias de intervención, sino a la par impulsar y generar evidencia que respalde y fortalezca la integración de la innovación tecnológica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Referencias

Argyropoulos, T., & Chronopoulou, I. (2021). Innovation in nursing practice and education. *Health & Research Journal, 7*, 58. https://doi.org/10.12681/HEALTHRESJ.26788

Blyznyuk, O. (2024). Current experience in the use of digital educational resources: Future primary school teachers' training. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, 11*(3), 91–98. https://doi.org/10.15330/jpnu.11.3.91-98

Castro-Palomino, L. (2024). *Análisis de las herramientas digitales de los docentes de secundaria en una institución educativa pública, Ayacucho, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/135430

Castro-Palomino, L., & Alanya Coras, E. (2024). Herramientas digitales en el desempeño de los docentes: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 8*(32), 288–299. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.723

Cuéllar Yarasca, M. G. (2024). *La competencia digital y el desempeño docente en una institución educativa – Lima Metropolitana, 2022* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio USMP. https://hdl.handle.net/20.500.12727/13504

Daza, D. (2021). *Metodologías propositivas: Fundamentos y aplicaciones en la investigación educativa*. Editorial Académica Española.

Francia Rivas, M. R. (2023). *Gestión pedagógica e innovación educativa en docentes de una institución educativa, Comas, Lima, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/125698

Gabarda Méndez, V., Marín-Suelves, D., Vidal-Esteve, M. I., & Ramón-Llin, J. (2023). Digital competence of training teachers: Results of a teaching innovation project. *Education Sciences, 13*(2), 123. https://doi.org/10.3390/educsci13020123

Goeser, P., & Williams, C. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje. En *Oxford Bibliographies in Education*. https://doi.org/10.1093/obo/9780199756810-0288

Investigación de Campo. (s. f.). *La tesis propositiva: Un enfoque transformador en la investigación académica*. https://investigaciondecampo.com/la-tesis-propositiva-un-enfoque-transformador-en-la-investigacion-academica/

Moldakhmetov, S., & Seisenbaeva, A. (2023). The role of digital technologies in the development of professional competencies of future teachers. *Eurasian Science Review: International Scientific-Practical Conference Proceedings, 5*(1), 112–116.

Palomino Cordero, N. B. (2023). *Herramientas digitales y logros de aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de CEBA del Distrito de Tambo – Ayacucho* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH. https://repositorio.unh.edu.pe/handle/20.500.14597/5366

Ruiz Santa Cruz, R. S. (2021). *Competencias digitales de los docentes de educación primaria en instituciones educativas públicas de Lima Metropolitana* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. http://hdl.handle.net/20.500.12404/18752

Sánchez Fontalvo, I. M., González Monroy, L. A., & Esmeral Ariza, S. J. (2020). *Metodologías cualitativas en la investigación educativa*. Editorial Unimagdalena. https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf

Santos, A., Matos, M., Santos, J., De Oliveira Andrade, S., Higuchi, P., Sobral, A., Morais, S., Matos, A., Costa, M., & Feitosa, C. (2023). Teacher training, training teacher in charge and for change. *Concilium*. https://doi.org/10.53660/clm-1382-23f29

Su, J., & Yang, W. (2023). Digital competence in early childhood education: A systematic review. *Education and Information Technologies, 29*, 4885–4933. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11972-6

Anexos

Anexo 1: Entrevista a Anali Aranguri

A: Buenas noches, subdirectora Analí. Ante todo, gracias por aceptar la entrevista. Actualmente me encuentro desarrollando mi tesis, titulada Propuesta de Intervención Creativa con Recursos Digitales para Desarrollar Competencias Tecnológicas en Docentes del Colegio de Brazos Abiertos de Cieneguilla.

¿Podría contarme brevemente sobre su formación académica?

E: Anali Gladys Arangurí Alarcón es mi nombre, soy licenciada en educación, en la especialidad de filosofía y ciencias sociales, así también magíster en formación magister en formación magisterial, así también tengo segunda especialidad en formación ciudadana y cívica, también como docentes a futuros profesores de inicial y primaria. Tengo actualmente 26 años de experiencia en el aspecto educativo como docente. Y actualmente ejerzo el cargo de subdirectora de formación general en el nivel secundario.

A: ¿Ha realizado algunos cursos o capacitaciones adicionales relacionados con la docencia?

E: Claro, es mi campo. Cursos de capacitaciones en diversas especialidades, desde evaluaciones, formas de evaluar, también de herramientas digitales, plataformas. También he realizado o he llevado esos cursos que son necesarios hoy en día para poder aplicarlos en nuestra práctica pedagógica.

A: ¿Qué grados o áreas enseña actualmente?

E: Actualmente estoy en la subdirección, liderando a docentes, acompañándolos en su formación pedagógica. Mi especialidad en los últimos años ha sido ciencias sociales, desarrollo personal, ciudadanía y cívica. Esas son las áreas en las que he estado ejerciendo en estos últimos tiempos. Actualmente estoy como subdirectora.

A:¿Qué características debe tener una intervención creativa con recursos digitales para que sea aplicable en un colegio de Cieneguilla?

E: Yo pienso que toda intervención propuesta debe satisfacer las necesidades formativas del docente. Y a su vez también, que esas ayuden a la práctica educativa del docente, cuyo fin son los estudiantes, pienso que una práctica formativa debe empezar por cosas básicas. Hay que conocer primero el diagnóstico, qué tanto conocimiento tiene los docentes de las herramientas digitales, qué nivel de competencia digital tiene el docente. Eso hay que conocerlo primero. También hay que ver con qué recursos se cuenta también para poder hacer nuestra práctica. Pero en mi experiencia, que he estado en algunos colegios, los docentes de hoy en día, si bien es cierto, tiene conocimientos básicos, pero los chicos de hoy tienen otros conocimientos, que son mucho más rápidos, son conocimientos de repente uso de redes sociales, cosas más interactivas y el docente tiene algunas cosas limitadas. Entonces, yo pienso que debe de empezar con un diagnóstico, que es lo que conoce realmente el docente a nivel de competencias digitales, con qué cuentan, con qué recursos cuentan. A partir de eso hay que considerar y que las herramientas que tenga van a ayudar a fortalecer el aprendizaje. Entonces, tiene que ver cómo va a utilizar esas herramientas.

A: ¿Qué aspectos institucionales se deben considerar para que la propuesta sea sostenible y aceptada por los docentes?

E: A nivel del colegio, que también estén interesados en promover los aprendizajes, ya que estos conocimientos que se podría hacer a partir de una intervención, tiene que ayudar a mejorar los aprendizajes. A nivel de institución, debe de querer la mejora de los estudiantes y dar el apoyo a los docentes, aprovechar las oportunidades que puedan existir para poder hacer los aprendizajes, para que los docentes se capaciten, actualicen. Entonces, el colegio tiene que apoyar, recibir todas las oportunidades que hay en el entorno, alguna institución que quisiera apoyar esa formación, porque al final los que salen beneficiados son los estudiantes. Entonces, esos son los aspectos. Ver la propuesta de oportunidades que se presentan, motivar a los profesores también que así lo hagan. También podríamos considerar el apoyo de los

padres, quizás también en cuanto a que se involucren en estos temas. De repente, si son niños de primaria, ahí el papá también tiene que estar presente cuando reciban una formación con digitales o con tecnologías. El papá también tiene que estar ahí acompañándonos. Entonces, a nivel del colegio, se tiene que ver el aspecto de propuestas que hay del exterior, motivar al docente para que logre desarrollar o participar en cursos que les ayude.Y a nivel del padre y familia, para que pueda apoyar también a los hijos en esto de las tecnologías y recursos digitales.

A: ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en contextos, por ejemplo, sus centros educativos de Lima Metropolitana?

E: Bueno, a nivel de pedagógicas, hay ciertas limitaciones en cuanto a docentes. A veces, le cuesta de repente darse el tiempo de actualizarse, algunos docentes. Algunas limitaciones pedagógicas también es que a veces los papás no acompañan a sus hijos en sus aprendizajes, falta de repente el apoyo de las reglas claras a sus hijos, y a veces eso lo trasladan a las escuelas. Y al nivel de tecnología, las limitaciones es que por ejemplo, no todas las escuelas cuentan con recursos o con computadoras.Y de repente, a veces, también hay escuelas que tienen el internet limitado, entonces, son algunas limitaciones. En pleno siglo XXI, en la capital, hay muchas escuelas que no tienen internet, y si lo tienen como se dice, con una banda que no satisface. No cuentan con recursos TIC, ni computadoras. Por ejemplo, yo estoy en un colegio de Chorrillos y no tienen computadoras, Tienen algunas laptops, en colegios de Villa Salvador, tienen 15 computadoras en un colegio que trabajaba y para toda la población es muy limitado. Entonces, los profesores van a las aulas para complementar el aprendizaje con las computadoras, el aula donde están las computadoras se llama aula de innovación en las escuelas públicas, Entonces, cuando visitan, van esporádicamente, una vez a la semana, cuando se programan, y como decíamos al inicio también algunos docentes no conocen muchos recursos tecnológicos, para que puedan utilizar. Por ejemplo, hay docentes que

cuando quieren desarrollar su sesión de clases, lo que suelen usar más son las diapositivas o un video, hay muy poco conocimiento en algunos docentes sobre otras estrategias porque los chicos de hoy son tecnológicos y digitales. Eso no basta para motivarlos, El niño tiene que tener otras motivaciones y para eso, pues, falta la capacitación docente

A: ¿Cuáles son los principales vacíos en competencias digitales que presentan los docentes en contextos similares?

E: Algunos vacíos que pueden presentar algunos docentes puede ser de que deben saber utilizar o desconocen el uso de herramientas que sean de interés para los estudiantes. En eso le falta afianzar, que utilice herramientas que cubran las expectativas, las expectativas, sea el del interés, pueda sintonizar con el estudiante,Ese es un vacío. Luego también, lo que el maestro sabe, por decir, vamos a decir, crea contenidos digitales, crea, pero de repente es repetitivo, Hay otros recursos que puede utilizar, Al crear, vamos a suponer, una diapositiva, al crear de repente vídeos, tiene que hacerlo de otra manera, ya no lo que ya conocemos el PowerPoint, ¿no? De repente la manera como presenta esa información no es adecuada, Ahí es lo que falta, esos vacíos es lo que yo entiendo. Ahí están esos vacíos.

A: ¿Y qué tipo de capacitaciones o recursos suelen ser más efectivos para mejorar estas competencias?

E: Bueno, las capacitaciones a los docentes en el uso de herramientas digitales deberían estar centradas en los temas de cómo el docente puede elaborar sus herramientas, hay un término que se llama, su formato, sus contenidos para que puedan utilizarlo en las sesiones de clase. Esas capacitaciones pueden ser de manera también virtual, porque a veces también en las escuelas no tienen computador, entonces, pero el maestro sí tiene la computadora o laptop, entonces, puede ser de manera virtual. También, otra manera que puede ayudar al maestro es que la capacitación puede ser estos temas relacionados con la inteligencia artificial, que le va a ayudar al docente a mejorar su práctica pedagógica y también a escoger qué herramientas

podría utilizar. Según las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Entonces, esas serían las capacitaciones que podría desarrollar, que se centra en la elaboración de sus productos, sus objetos para poder utilizarlo, la elaboración de sus contenidos, otro que tiene que ver con la inteligencia artificial también lo puede utilizar. Y, bueno, ahí serían las capacitaciones de manera virtual, eso me parece que sería algunos alcances para que el docente pueda ser capacitado. A Veces también las capacitaciones deben ser de cosas sencillas, a partir de repente del uso del teléfono celular a veces, hay una potencialidad en el celular. También puedes dar las capacitaciones o dentro de sus contenidos, el uso del celular, del WhatsApp, que también es una herramienta y es la más usada por los padres de familia, por los estudiantes, todos utilizan. Entonces, a veces hay que darle valor pedagógico a las cosas que tenemos, que están más de cerca, entonces, hay que enseñar también dentro de los cursos, o hay que capacitar al maestro desde el uso de las cosas más básicas como el celular, el WhatsApp, desde lo más básico. Yo creo que también eso sería un buen inicio, porque vamos a ver qué es lo que tienen todos. Entonces, si en el colegio no hay una computadora o se va a demorar, entonces, ¿qué es lo que tenemos más de cerca? Tenemos los celulares, y si en el colegio hay de repente un multimedia o una pizarra interactiva,con eso empecemos, desde las cosas básicas con que tenemos, que es más cercano al estudiante y a nosotros, y luego, por último, en otros programas, en otros temas, Eso también podríamos considerar

A: ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en contextos sub centros educativos de Lima Metropolitana?

E: Uno podría decir que las limitaciones son los equipos que no hay, como en una primera instancia te he comentado. Uno puede decir que también son el internet.

Pero, ¿sabes cuál es la principal limitación? si el profesor no quiere aprender, eso es importante, O sea que por más dificultades que haya, el maestro debe querer aprender. Entonces, como te decía hace un instante, debemos utilizar bien lo que tenemos. Al alcance

tenemos el celular, si el maestro quiere hacer buen uso, quiere aprender con lo que tiene, el buen uso del celular, el buen uso del WhatsApp, el buen uso de compartir audio, video, en fin, hay muchas cosas que se puede hacer con lo que tiene cerca el maestro. Entonces, yo creo que la principal limitación es que el maestro no lo quiera hacer, que se sienta y que haga la rutina, lo más rutinario, la pizarra, el plumón, Y que se quede ahí porque sienten que no tengo más, no tenemos recursos, no hay equipos, no nos dan, Entonces, la primera limitación es que uno se ponga en las trabas, Yo considero eso porque a veces en los pueblos alejados hay una frase que me recuerda de Villa Salvador, dice que porque nada tenemos, todo lo hacemos. Entonces, a veces de la necesidad sale la creatividad, la principal limitación es la persona, eso sería para mí.

A: ¿Qué recursos digitales considera más pertinentes para trabajar con docentes en colegios periféricos?

E: Podría ser este recurso digital como multimedia, los videos, los audios también. Hoy en día hay la estrategia de hacer podcast bootcamp, ese recurso podría ser, también, emplearlo para hacer algo lúdico, es un buen recurso porque eso motiva también a los estudiantes lo lúdico. Así como también pueden utilizar otras herramientas para que les ayude a organizar la información. Pueden utilizar el mismo drive o Gmail. Eso también es lo que todos tienen un correo Gmail, todos pueden acceder al drive. Luego podrían ser otros recursos para el mismo docente, yo creo que en esos lugares alejados, porque también conozco, como vuelvo a insistir, lo que más tienen los chicos son celulares, entonces, ese dispositivo, el celular, es una oportunidad para que aprendan, para darle un buen uso, pero me acabo de recordar que es un colegio primario, eso sería con la ayuda de los padres, si el docente está en el aula, lo que ellos utilizan, vamos a suponer, que es una pantalla multimedia, si hay en el aula y en la escuela debe contar con internet para poder hacer un uso adecuado de ese material, el docente presentaría videos, presentaría diapositivas interactivas, infografías. Hay un universo amplio,

En cuestión de estos contenidos, esas herramientas, infografías,hay lo que se llama el canvas, creo. Entonces, hay cosas muy buenas que podría presentar el docente, yo creo que estas son las herramientas que podría, dependiendo con qué cuentan en el aula cuento de multimedia, una laptop, tiene que utilizar ese tipo de herramientas que va a llegar al estudiante, a través de infografía, presentaciones, slides, videos y que sea también interactivo, para que cuando el alumno reciba, haya una respuesta de parte de ellos, que sea interactivo.

A: ¿Qué criterios debería tener un recurso digital para ser motivador, accesible y pedagógicamente útil? Bueno, debe de ser, yo digo, interactivo. Debe ser interactivo porque necesitamos que capte la atención de los estudiantes, interactivo,accesible también, encontrarlo, gratuito, o encontrarlo de fácil acceso.

Debe ser accesible también.Que además tiene que ser algo actual, un recurso actualizado, y sobre todo, acá lo importante es que el estudiante aprenda Entonces, este recurso va a ayudar, Para que el estudiante llegue a aprender lo que el maestro proponga el recurso es un medio para que el estudiante aprenda, debe ser un recurso accesible, interactivo, actual,y que ayude, pues, a que se aprenda, a que el estudiante aprenda, aprenda, logre su aprendizaje.

A:¿Qué ejemplos de buenas prácticas conoce en la aplicación de recursos digitales en la formación docente?

E: Hace unos años hubo unas capacitaciones, he visto buenas prácticas en animación Scratch, donde los chicos crean historias a través de Scratch es como una historieta, y había elementos que el estudiante utilizaba y armaba, y lo hacíamos relacionados con los temas de ciudadanía. Luego también, este, otra experiencia era que los chicos crean postales, como pupiletras, creando, bueno, antes era más difícil, ahora ya todo está realizado, solamente poner las palabras y sale, pero antes ellos creaban de maneras más, desde Word o de repente con otras herramientas, pero ahora ya está todo listo. Otra buena práctica también que he visto es sobre los broadcasts, en la cual los estudiantes con sus celulares, grababan o hablaban de un tema y

complementaban con las imágenes, con las imágenes que encontraban en la web, los temas eran de ciudadanía, luego lo difunden en las redes sociales, Y luego también el uso de las redes sociales, también bien utilizado, ayudaba a mucha fortaleza de las competencias, en este caso ciudadanas, Creaban sus páginas de Facebook y le daban buen uso, difundiendo las actividades del colegio o de alguna área, esas son algunas que recuerdo con respecto a las buenas prácticas, también hacer cortos, Cortometrajes así con celulares, celumetrajes le llamaban, que cuentan una historia y solamente con el celular, ¿no? Eso lo llamaban celumetrajes. Bueno, esas son las que recuerdo con respecto a eso te he comentado las actividades de los estudiantes, pero a partir de los docentes también han habido buenas prácticas en el uso de, para enseñar la información, para transmitir información, para compartir información, uso de la plataforma, el Google, el Drive de Google, el Google en todo su, el Google For en todas sus capacidades, de crear también el Google Size. Entonces, hay esos conocimientos de algunos docentes, que han utilizado el Google en su máximo, en su máximo esplendor desde el size que hay Google Size, desde los formularios de Google, desde el Classroom también. Bueno, eso sí lo hemos utilizado en la época de Aprende en Casa, no sé si lo recuerdan, en la época de pandemia, donde los profesores tenían una cuenta de Aprende en Casa, y creaban también Classroom, y los estudiantes enviaban su información desde el celular, desde el celular, hacían capturas, entonces, también se evalúa con el Google, con el Google Form.

Entonces, esa experiencia recuerdo la última donde se hizo bastante uso de las herramientas en la época de la pandemia. Y ahora, bueno, me voy a salir el tema, pero ahora yo siento, que en algunas escuelas eso ha disminuido, pero en esas épocas de la Aprende en Casa, sí, el maestro tuvo que aprender a capacitarse, tuvo que aprender a usar esas herramientas, y usaban diversas herramientas, desde herramientas lúdicas,y los estudiantes se conectaban, desde su celular o su computadora o laptop. Bueno, eso quería compartirlo.

Otra buena práctica también es el uso de las plataformas, como el Zoom y el Meet. Esa es una buena práctica, porque no solamente el docente explicaba, unos 20 minutos dejaba la tarea y luego los estudiantes socializan sus tareas. Y luego también, como parte de esas herramientas, algunos docentes aprendieron a utilizar muy bien esas plataformas, de tal manera que hacían trabajos colaborativos, formaban grupos, hay esa experiencia, en la época de la virtualidad.

A: ¿Qué estrategias pedagógicas innovadoras han demostrado mayor impacto de la integración de tecnología en el aula?

E: Mayor interacción de tecnología en el aula, bueno, para mí ha sido en la época de la virtualidad. En mi experiencia que he estado con estudiantes, para mí, aunque la hora era virtual, pero ha habido el uso de plataformas, ¿no? Plataformas con formación de equipos desde las plataformas, una clase motivadora con alguna actividad lúdica, luego los estudiantes desarrollaban, enviaban sus trabajos y a veces los trabajos, y muchas veces los trabajos no solamente en un texto, sino que tenían que elaborar videos, tenían que mandar audios, tenían que hacer diapositivas interactivas o historietas, o sea, en la época de la virtualidad, en unos colegios, en colegios de conocido que he trabajado, se ha visto, tomaban asistencia virtual, o sea, ha habido un uso, de herramientas o recursos digitales, en esa época se ha habido bastante uso de estrategias. Luego también podría comentar que hay otras estrategias que se utilizaba al no contar con recursos en el aula, al no contar, lo máximo que se puede contar en una escuela pública es que vayan a la innovación, veamos un video, los chicos conversan o dialogan sobre lo que ven, luego también se complementa con la explicación de la maestra, con una diapositiva, pero y de ahí el estudiante tiene que producir a mano las cosas, entonces, porque solamente son un medio, eso es lo máximo, pero en la parte de la extensión, me refiero, cuando se concluye la sesión, el docente deja actividades, entonces allí, por ejemplo, puede dejar como actividad de extensión que realicen una

historieta, y de manera digital, entonces, generalmente las actividades o las estrategias se hacen a veces no dentro del aula, a veces fuera del aula, para que el estudiante desarrolle, utilice herramientas ya en su casa con las indicaciones del docente, puesto que a veces no hay recursos en el aula, lo máximo que se ha podido es el video en el aula, la diapositiva o algo similar, y luego se complementará el uso de recursos por parte de los estudiantes bajo la orientación del profesor ya de manera extensiva, como actividad fuera, fuera de la clase.

A: ¿Cómo se puede motivar a los docentes a incorporar recursos digitales de manera sostenida?

E: Al docente hay que sensibilizar, es necesario el uso de estos recursos digitales para ayudar a que los estudiantes aprendan, también hay que brindarle las capacitaciones permanentes para que tenga conocimiento de esas herramientas. Al docente hay que acompañarlo también porque a veces no basta con la capacitación y si no lo práctica, si no lo hace, se pasa, se olvida quizás. Por eso tiene que haber un acompañamiento en el uso pedagógico de los recursos digitales, de esa manera podría ser sostenido, sensibilización, capacitaciones o talleres y el acompañamiento respectivo para que siga conociendo esas herramientas que se le va a brindar tienen que ser paulatinamente, desde lo más sencillo a lo más complejo, viendo también a los niños, son cosas básicas que deben desarrollar, tiene que ver qué necesita el estudiante. Entonces, él va a buscar qué herramienta puede utilizar, para llegar al aprendizaje de los estudiantes, es muy importante el acompañamiento al docente.

A: ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje resultan más efectivas para docentes adultos en proceso de alfabetización digital?

Bien, últimamente he estado participando de clases virtuales, y me ha traído resultados, ¿no? Pero yo diría las clases virtuales, algunas son grabadas, pero algunas también necesitamos que sea, me parece, el término es sincrónico, porque allí uno puede absorber las dudas en ese mismo instante, a veces la dificultad es el tiempo, el docente que elabora su clase, que revisa

trabajos, que atiende a los niños, de verdad que tiene el tiempo limitado. Por eso los cursos no deben ser tan excesivos tampoco,la metodología sería de la manera de cursos a distancia, sincrónicos y con tutoría. También hay otra modalidad que podría ser una metodología mediante taller, pero eso sería si tuviésemos el equipo,los equipos necesarios, donde está el docente, capacitador, y nosotros ahí escuchando la sesión de clase, si hay computadoras o equipo, desarrollamos lo que nos indica, entonces esa también sería otra manera. En taller siempre se aprende más, ¿no? Pero va a depender mucho de los tiempos, de los tiempos y con qué se cuenta. Bueno, y con la gana que queramos por aprender, los talleres, los cursos.

A: La siguiente pregunta es, ¿Qué elementos no deberían faltar en un plan de intervención creativa para este contexto?

E: Bueno, en cuanto a forma, le había sugerido que sean virtuales los talleres, pero en cuanto a contenido, yo creo que todo parte de un diagnóstico.

Tenemos que saber qué es lo que conoce el docente, En todo caso, puedes hacer un curso o un taller desde lo más elemental, desde lo más, desde hasta, desde el uso de, de repente, hasta del whatsapp, del whatsapp, de cómo crear grupos, cómo generar encuestas con el whatsapp, desde las cosas más básicas, también cómo generar contenidos a la elaboración de diapositivas, de slides, de slides interactivas, ¿no? En esos contenidos también está el uso del canvas también, que es muy utilizado y el canvas tiene muchas herramientas, infografías, presentaciones, historietas, y eso es, y eso lo conocen los estudiantes y el maestro debe, debe también de conocerlo. Entonces, eso no debe faltar como el docente debe generar contenidos. Vuelvo a repetir, con las presentaciones y también con los vídeos, Eso no, no debe de faltar. Otro que no debe de faltar y bueno, sería después del whatsapp, es el uso del drive y todas las bondades que ahí puede, en realidad es la cuenta de google, ahí sale toda una serie de bondades, vas a encontrar formularios, vas a encontrar este para hacer slide, el documento este que va a el Word, en fin, eso también no debe de faltar, porque también puede servirle

para el recojo de trabajos, recojo de trabajos, evalúa a los estudiantes también. Entonces, es una herramienta que no debe de faltar, la cuenta de gmail, también, bueno, en estos tiempos, pues, redes sociales, en esos tiempos, las redes sociales, Yo he visto tikloks educativos, Hay que sacarle las cosas buenas a lo que vemos hoy en día, los tikloks. Entonces, eso también, el uso de las redes sociales, en el instagram, el facebook, el youtube, entonces, eso debe conocer el maestro. Y por último, según mi criterio, no debe faltar el uso de la inteligencia artificial, tanto para los docentes como también poder ayudar a los estudiantes para que hagan un uso adecuado de estas herramientas.

A: ¿Cómo se puede articular la propuesta con las políticas educativas de la UGEL y la DREL?

E: Se está articulado porque, ¿qué nos dice el currículum, el CENEP que nos dice que el estudiante debe desarrollar competencias digitales.Entonces, el docente tiene que conocerlo para ayudar al estudiante a que así logre desarrollar esas competencias. Si está articulado es necesario que el docente conozca muy bien de ellos para ser extensivo con los estudiantes. Si el docente participa de cursos, actualizaciones, que a la larga lo va a poner en práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes, ya está articulando ya a las competencias digitales, a las competencias TIC que establecen el MINEDU, el que establece la DEL, UGEL, que establece la política educativa, el que establece el CENEP.

Anexo 2: Entrevista a Jeny Quilla Vera

A: Actualmente me encuentro desarrollando mi tesis titulada: “Propuesta de intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla”. Con este fin, estoy realizando entrevistas a docentes, mentores y especialistas, con el propósito de recopilar información valiosa que aporte a la investigación y contribuya al planteamiento de nuestra solución.

¿Podría contarme brevemente sobre su formación académica?

J: Soy docente de secundaria, especialidad en ciencias sociales y ciudadanía, he estudiado en la universidad Federico Villarreal.

A:¿Ha realizado cursos o capacitaciones adicionales relacionadas con la docencia?

J: Si he realizado algunos cursos en la plataforma PERU EDUCA- SIFODS

A: ¿Qué grados o materias enseña actualmente?

J: Ciencias Sociales y DPCC

A: Pasamanos preguntas del Objetivo General, ¿Qué características debe tener una intervención creativa con recursos digitales para que sea aplicable en un colegio de Cieneguilla?

J: Pienso que debe estar relacionada con el currículo nacional además de las necesidades de aprendizaje del estudiante, donde ellos tengan la posibilidad de interactuar de manera activa.

A: ¿Qué aspectos institucionales se deben considerar para que la propuesta sea sostenible y aceptada por los docentes?

J: Se debe capacitar a los docentes en el uso de las herramientas virtuales, además es importante la participación de todos los agentes educativos, la infraestructura es necesaria, especialmente si se quiere incidir en algún nivel en especial.

A: ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en contextos (sus centros educativos) de Lima Metropolitana?

J: La infraestructura, la falta de equipos modernos, algunos docentes no se capacitan en el uso de tecnologías y esto dificultará que el proyecto avance, porque sólo quedarse con la implementación sería en vano.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 1, ¿Cuáles son los principales vacíos en competencias digitales que presentan los docentes en contextos similares?

J: El no saber cómo implementar las herramientas digitales en el aula, además del miedo a usarlas por la falta de conocimiento, el poco conocimiento de entornos virtuales.

A: ¿Qué tipo de capacitaciones o recursos suelen ser más efectivos para mejorar estas competencias?

J: Los talleres presenciales donde podamos interactuar de manera real, son la mejor alternativa para mí, estos pueden realizarse en las escuelas a cargo del DAIP, los cursos virtuales también son otra alternativa, pero tiene sus limitaciones.

A: ¿Cómo evaluar de manera cualitativa el progreso en las competencias tecnológicas de los docentes?

Puede ser a través de la observación y recojo de evidencias de cómo utilizan las tecnologías.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 2 ¿Qué recursos digitales considera más pertinentes para trabajar con docentes en colegios periféricos?

J: Para trabajar con docentes de zonas de la periferia se puede usar recursos como plataformas de capacitación en línea, SIFODS, PERU EDUCA además herramientas de colaboración y aplicaciones educativas interactivas Kahoot y Edmodo. También son útiles tutoriales en video de YouTube y foros en línea para compartir experiencias.

A: ¿Qué criterios debería tener un recurso digital para ser motivador, accesible y pedagógicamente útil?

J: Debería ser de fácil acceso, original, creativo, que responda a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, que genere curiosidad e interés.

A: ¿Qué ejemplos de buenas prácticas conoce en la aplicación de recursos digitales en la formación docente?

J: Conozco una práctica interesante que es que los niños lectores utilizan las IAs para realizar cuentos, otra de darle música a los poemas escritos por los estudiantes.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 3, ¿Qué estrategias pedagógicas innovadoras han demostrado mayor impacto en la integración de tecnología en el aula?

J:A través del aprendizaje basado en proyectos lo que permite interactuar de manera activa y colaborativa.

A:¿Cómo se puede motivar a los docentes a incorporar recursos digitales de manera sostenida?

J: Si le ofrecen capacitación además de acompañamiento continuo podrían incorporar de manera efectiva los recursos virtuales.

A: ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje resultan más efectivas para docentes adultos en proceso de alfabetización digital?

J: A través de la mentoría donde hay un acompañamiento permanente y el micro aprendizaje a través de cápsulas de conocimientos.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 4, ¿Qué elementos no deberían faltar en un plan de intervención creativa para este contexto?

J: Capacitación, seguimiento y acompañamiento a los que van a utilizar las herramientas virtuales.

A:¿Cómo se puede articular la propuesta con las políticas educativas de la UGEL/DRELM?

J: El marco del buen desempeño docente plantea que debemos estar actualizados acordes al tiempo, además la competencia 29 nos invita a trabajar los entornos virtuales con los estudiantes.

A: ¿Qué indicadores cualitativos podrían emplearse para medir el impacto de la intervención?

J: Las prácticas pedagógicas. Los diarios reflexivos, las reflexiones colectivas.

Anexo 3: Entrevista a Carlos R. Cerezo Añamuro

A: Actualmente me encuentro desarrollando mi tesis titulada: “Propuesta de intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla”. Con este fin, estoy realizando entrevistas a docentes, mentores y especialistas, con el propósito de recopilar información valiosa que aporte a la investigación y contribuya al planteamiento de nuestra solución.

¿Podría contarme brevemente sobre su formación académica?

C: Soy licenciado en Educación Primaria. Además de mi carrera, he participado en diversos talleres, seminarios y actualizaciones sobre tecnología.

A:¿Ha realizado cursos o capacitaciones adicionales relacionadas con la docencia?

C: Si, he desarrollado cursos en el manejo de herramientas digitales gratuitas y de código abierto. También he hecho capacitaciones y actualizaciones sobre el uso de plataformas (aulas virtuales).

A: ¿Qué grados o materias enseña actualmente?

C: Actualmente, soy profesor de innovación en el colegio. Mi labor no se limita a una materia, sino que apoyó a todos los docentes de primaria a integrar la tecnología en sus clases.

A: Pasamanos preguntas del Objetivo General, ¿Qué características debe tener una intervención creativa con recursos digitales para que sea aplicable en un colegio de Cieneguilla?

C: Debe centrarse en herramientas gratuitas y fáciles de usar, como aplicaciones de Google, Canva, o herramientas interactivas como Genially. Es fundamental que la capacitación se enfoque en proyectos concretos que los docentes puedan replicar inmediatamente en sus aulas.

A: ¿Qué aspectos institucionales se deben considerar para que la propuesta sea sostenible y

aceptada por los docentes?

C: La propuesta debe ser presentada no solo a la dirección, sino a todo el equipo docente. Es crucial que ellos se sientan parte del proyecto y vean el beneficio directo en su trabajo diario. Se debe demostrar que la tecnología no es una carga adicional, sino una herramienta que simplifica y mejora la enseñanza.

A: ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en contextos (sus centros educativos) de Lima Metropolitana?

C: En contextos como el mío, las limitaciones de conexión a internet y la falta de equipos (modernos y actualizados) son constantes. Pedagógicamente, el mayor desafío es la resistencia al cambio de algunos docentes que no se sienten cómodos con la tecnología. Por eso, las capacitaciones deben ser graduales y muy acompañadas.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 1, ¿Cuáles son los principales vacíos en competencias digitales que presentan los docentes en contextos similares?

C: Los docentes suelen tener dificultades con la gestión de información (organizar archivos, buscar recursos de forma eficiente) y la creación de contenidos digitales. Muchos saben usar herramientas básicas, pero no saben cómo integrarlas y o usarlas.

A: ¿Qué tipo de capacitaciones o recursos suelen ser más efectivos para mejorar estas competencias?

C: Las capacitaciones deben ser talleres prácticos, donde los docentes "hagan" en lugar de solo "escuchar". Por ejemplo, en lugar de una charla sobre IA, se puede hacer un taller para que cada docente cree sus propios promts y practique con ellos. Los grupos pequeños y la práctica entre ellos también funcionan muy bien.

A: ¿Cómo evaluar de manera cualitativa el progreso en las competencias tecnológicas de los docentes?

C: El progreso se puede evaluar a través de la observación en el aula y la revisión de los

proyectos que los docentes desarrollan. Es importante observar cómo usan la tecnología para planificar sus clases y cómo los estudiantes responden a estas nuevas metodologías.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 2 ¿Qué recursos digitales considera más pertinentes para trabajar con docentes en colegios periféricos?

C:Me inclino por recursos que se puedan usar offline, como herramientas de creación de presentaciones y documentos. Para el trabajo en línea, prefiero las plataformas que no consumen muchos datos, como las que permiten crear cuestionarios y actividades interactivas sencillas.

A: ¿Qué criterios debería tener un recurso digital para ser motivador, accesible y pedagógicamente útil?

C:Debe ser intuitivo y fácil de aprender. Además, tiene que ser versátil, lo que permite al docente adaptarlo a diferentes temas y grados. Por último, debe ser un recurso que fomenta la participación activa del estudiante, no solo el consumo de información.

A: ¿Qué ejemplos de buenas prácticas conoce en la aplicación de recursos digitales en la formación docente?

C: En mi experiencia, las actividades que implican la creación de un producto digital por parte del estudiante (por ejemplo, un video, un póster digital, una presentación) son las más efectivas. Cuando el docente guía a sus estudiantes en estos proyectos, ellos mismos adquieren y fortalecen sus competencias digitales.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 3, ¿Qué estrategias pedagógicas innovadoras han demostrado mayor impacto en la integración de tecnología en el aula?

C: El aprendizaje basado en proyectos y el "flipped classroom" (aula invertida) han demostrado un gran impacto. En el ABP, los estudiantes usan la tecnología para investigar, colaborar y presentar sus proyectos. En el aula invertida, los estudiantes ven videos o leen materiales en casa, y el tiempo de clase se usa para resolver dudas y hacer actividades

prácticas.

A:¿Cómo se puede motivar a los docentes a incorporar recursos digitales de manera sostenida?

C: Se les puede motivar mostrándoles casos de éxito dentro del mismo colegio. Cuando un docente ve que la estrategia de su compañero funciona, es más probable que se anime a intentarlo. Los incentivos, como un certificado o el reconocimiento de la dirección, también son importantes.

A: ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje resultan más efectivas para docentes adultos en proceso de alfabetización digital?

C:La metodología "aprender haciendo" es clave. Los adultos aprenden mejor cuando aplican los conocimientos de forma inmediata. La capacitación debe ser flexible y adaptarse a sus ritmos, reconociendo que cada uno tiene un nivel de partida diferente.

A: Pasamos a las preguntas del Objetivo específico 4, ¿Qué elementos no deberían faltar en un plan de intervención creativa para este contexto?

C: Un plan de intervención para un contexto como este debe incluir un diagnóstico inicial para saber qué competencias se necesitan desarrollar, un plan de capacitación gradual y una etapa de seguimiento y acompañamiento.

A:¿Cómo se puede articular la propuesta con las políticas educativas de la UGEL/DRELM?

C: La propuesta debe alinearse con los objetivos de la UGEL/DRELM, enfocándose en temas como el uso de las TIC para la mejora de los aprendizajes y la innovación pedagógica.

A: ¿Qué indicadores cualitativos podrían emplearse para medir el impacto de la intervención?

C: Se podría usar la observación en el aula para ver si los docentes usan los recursos de manera efectiva. También se puede hacer un portafolio digital, donde cada docente suba evidencias de su trabajo con la tecnología, y se pueden realizar entrevistas a los estudiantes para saber si perciben el cambio en las metodologías de sus profesores.

Anexo 4: Entrevista a Oscar Ugarte Almeida

L: Buena Tardes,

L: Ante todo, gracias por aceptar la entrevista. Actualmente me encuentro desarrollando mi tesis titulada: “Propuesta de intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla”. Con este fin, estoy realizando entrevistas a docentes, mentores y especialistas, con el propósito de recopilar información valiosa que aporte a la investigación y contribuya al planteamiento de nuestra solución.

L: Primero comenzaremos con unas preguntas para conocerlo

L: ¿Podría contarme brevemente sobre su formación académica?

O: Soy Bachiller en Teología, y Especialista en Administración de Mercados y Ventas

L: ¿Ha realizado cursos o capacitaciones adicionales relacionadas con la docencia?

O: Si, tengo dos Certificaciones Profesionales Internacionales: una en Docencia Cristiana y la otra en Liderazgo Educativo. Además, tengo una Certificación en Coaching Educativo.

L: ¿Qué cargo tiene actualmente?

O: Promotor del Colegio Brazos Abiertos y Vicepresidente de la Asociación Cristiana Brazos Abiertos.

L: Ahora comenzaremos con las preguntas de las categorías de análisis

L: Como la categoría de análisis general tenemos: Intervención educativa con recursos digitales

L: ¿Qué características debe tener una intervención creativa con recursos digitales para que sea aplicable en un colegio de Cieneguilla? *(un taller para capacitar en el uso de plataformas y equipos digitales)*

O: El expositor debe ser un especialista en el tema, de preferencia con trayectoria previa en colegios. Considerar las condiciones tecnológicas de la Institución; al estar ubicada en una

zona marginal no contamos con buena conectividad; nuestros equipos tiene mas de 10 años de antigüedad, y no son suficientes para todo el alumnado.

L: ¿Qué aspectos institucionales se deben considerar para que la propuesta sea sostenible y aceptada por los docentes?

O: La carga de horas adicionales de trabajo que tomará la preparación, implementación, control y evaluación de la propuesta. La actualización en TIC´s que necesitarán los maestros. Las condiciones mencionadas dependen de la capacidad tecnológica de la Institución.

L: ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en contextos (sus centros educativos) de Lima Metropolitana?

O: Los colegios de las zonas enfrentamos limitaciones similares de equipamiento, infraestructura y falta de actualización de los docentes.

L: Como la primera categoría de análisis tenemos: Competencias digitales docente

L: ¿Cuáles son los principales vacíos en competencias digitales que presentan los docentes en contextos similares?

O: De las competencias digitales más usadas las que menos dominan los docentes del Colegio son la utilización de planillas y hojas de cálculo, la creación de videos y contenidos digitales y el uso de software especializado.

L: ¿Qué tipo de capacitaciones o recursos suelen ser más efectivos para mejorar estas competencias?

O: Las capacitaciones en línea, en vivo, con actividades de seguimiento

L: ¿Cómo evaluar de manera cualitativa el progreso en las competencias tecnológicas de los docentes?

O: A través de observaciones y supervisiones del uso de estas competencias en su trabajo cotidiano:

O: Con los estudiantes, a través del uso de plataformas y aplicaciones educativas interactivas durante los procesos pedagógicos.

O: Con la Institución, en la presentación de su documentación, y participación de cursos virtuales de crecimiento profesional.

L: Como la segunda categoría de análisis tenemos: Recursos digitales educativo

L: ¿Qué recursos digitales considera más pertinentes para trabajar con docentes en colegios periféricos?

O: Las plataformas de formación docente, para mejora de desempeños y capacidades de los docentes en distintas áreas de su labor. Las plataformas para ser usadas en el trabajo con los estudiantes en el aula o en manera remota cuando fuere posible.

L: ¿Qué criterios debería tener un recurso digital para ser motivador, accesible y pedagógicamente útil?

O: Debe proporcionar contenido que puedan descargarse, imprimirse o ser consultados offline.

O: El protocolo de registro debe ser muy sencillo, de preferencia asociado a una cuenta de correo de redes sociales.

O: Debe brindar contenidos para los distintos niveles e incluir materiales que puedan desarrollarse en clase como presentaciones u hojas de actividades.

L: ¿Qué ejemplos de buenas prácticas conoce en la aplicación de recursos digitales en la formación docente?

O: En colegios de entornos y condiciones similares al nuestro no logro identificar experiencias relevantes o que puedan imitarse.

L: Como la tercera categoría de análisis tenemos: Estrategias pedagógicas innovadoras

L: ¿Qué estrategias pedagógicas innovadoras han demostrado mayor impacto en la integración de tecnología en el aula?

O: El panorama para la zona donde nos ubicamos no ha variado mucho desde el COVID-19; los niños tienen acceso a internet sólo a través de los celulares de sus padres quienes pasan la mayor parte del día fuera de casa limitando la posible experiencia educativa de los niños. Esto lo hemos comprobado durante las suspensiones de clases dictaminadas por MINEDU por motivo de paros de transporte en las que tuvimos que recurrir a actividades remotas y hacer seguimiento por Whatsapp de manera muy limitada.

L: ¿Cómo se puede motivar a los docentes a incorporar recursos digitales de manera sostenida?

O: A través del desarrollo profesional y capacitación continua, con apoyo y soporte profesional y técnico de fácil acceso; así mismo la incorporación de estas tecnologías debe ser cuidadosamente planificada y pauteada para evitar el estrés que producen los cambios. Finalmente, deben exhibirse y premiarse las buenas prácticas y experiencias exitosas.

L: ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje resultan más efectivas para docentes adultos en proceso de alfabetización digital?

O: La metodología que hemos probado para capacitaciones en general es Blended Learning, combinando e uso de video conferencias con reuniones de grupo para discusión y tareas de desarrollo personal

L: Como la cuarta categoría de análisis tenemos: Diseño de propuesta educativa contextualizada

L: ¿Qué elementos no deberían faltar en un plan de intervención creativa para este contexto?

O: La planificación desde antes del inicio del año escolar. La presentación del programa al equipo docente Durante las sesiones el uso de dinámicas de participación, modelos de clase invertida.

L: ¿Cómo se puede articular la propuesta con las políticas educativas de la UGEL/DRELM?

O: Informando y capacitando a los docentes sobre el uso de plataformas como PERUEDUCA y proyectos similares que puedan enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.

L: ¿Qué indicadores cualitativos podrían emplearse para medir el impacto de la intervención?

O: Estas mejoras se evidenciarán en la observación de la incorporación de las nuevas habilidades las cuales deben producir un ambiente en el aula caracterizado por:

O: Evaluación Personalizada: En el análisis de datos de los estudiantes y adaptación de la enseñanza a sus necesidades individuales.

O: Innovación Pedagógica: Al desarrollar nuevas metodologías de enseñanza que aprovechen las herramientas digitales para resolver problemas y facilitar el aprendizaje.

O: Formación de Comunidades de Aprendizaje: Creando y participando en comunidades de saber con estudiantes y otros docentes.

Anexo 5: Entrevista a Carla Suarez Chero

L: Buena Tardes,

L: Ante todo, gracias por aceptar la entrevista.

Actualmente me encuentro desarrollando mi tesis titulada: “Propuesta de intervención creativa con recursos digitales para desarrollar competencias tecnológicas en docentes del Colegio Brazos Abiertos de Cieneguilla”.

Con este fin, estoy realizando entrevistas a docentes, mentores y especialistas, con el propósito de recopilar información valiosa que aporte a la investigación y contribuya al planteamiento de nuestra solución.

L: Le brindo el contexto, El Colegio Brazos Abiertos es una institución educativa y comunitaria fundada por una organización cristiana, con más de 25 años de trayectoria al servicio de la niñez. Su labor está orientada a brindar educación a niños y niñas de familias de bajos recursos, manteniendo una pensión accesible de tan solo S/50. La institución se sostiene gracias al apoyo económico proveniente de donaciones, así como de colaboraciones en materiales educativos e infraestructura.

Al tratarse de una entidad sin fines de lucro dedicada a la ayuda infantil, enfrenta limitaciones económicas que dificultan la contratación de docentes altamente especializados en el uso de tecnologías modernas, así como el financiamiento de programas de capacitación en esta área. Si bien el cuerpo docente se caracteriza por su compromiso y vocación, persiste una brecha en el desarrollo de competencias digitales, lo que restringe la incorporación de metodologías innovadoras en el aula.

En este contexto, se vuelve aún más relevante la implementación de un diseño educativo didáctico e interactivo, especialmente en el nivel primario, donde las metodologías visuales y participativas han demostrado ser herramientas efectivas para potenciar la comprensión y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

L: Formación y experiencia

L: ¿Podría contarme brevemente sobre su formación académica?

C: Soy bachiller en Educación Inicial por la UNMSM, con enfoque en innovación pedagógica.

L: ¿Ha realizado cursos o capacitaciones adicionales relacionadas con la docencia?

C: Sí, en STEM, lengua de señas, quechua y atención a estudiantes con TEA.

L: ¿Qué cargo tiene actualmente?

C: Docente de 1.er grado de primaria en la I.E. Juventud Científica.

L: Intervención educativa con recursos digitales

L: ¿Qué características debe tener una intervención creativa con recursos digitales para que sea aplicable en un colegio de Cieneguilla?

C: Debe ser de bajo costo, adaptable a la realidad local y con recursos digitales accesibles.

L: ¿Qué aspectos institucionales se deben considerar para que la propuesta sea sostenible y aceptada por los docentes?

C: Capacitación continua, acompañamiento pedagógico y compromiso de la dirección.

L: ¿Qué limitaciones técnicas o pedagógicas suelen enfrentar proyectos similares en Lima Metropolitana?

C: Brecha en acceso tecnológico, resistencia al cambio y falta de soporte técnico.

L: Competencias digitales docente

L: ¿Cuáles son los principales vacíos en competencias digitales que presentan los docentes en contextos similares?

C: Dificultades en el diseño de materiales digitales y en el uso pedagógico de TIC.

L: ¿Qué tipo de capacitaciones o recursos suelen ser más efectivos para mejorar estas competencias?

C: Talleres prácticos, aprendizaje entre pares y uso de simulaciones reales.

L: ¿Cómo evaluar de manera cualitativa el progreso en las competencias tecnológicas de los docentes?

C: Mediante observación de clases y portafolios digitales con evidencias de uso.

L: Recursos digitales educativos

¿Qué recursos digitales considera más pertinentes para trabajar con docentes en colegios periféricos?

C: Plataformas como Educaplay, Canva y entornos STEM aplicados a primaria.

L: ¿Qué criterios debería tener un recurso digital para ser motivador, accesible y pedagógicamente útil?

C: Debe ser intuitivo, inclusivo, adaptable a la edad y con recursos offline.

L: ¿Qué ejemplos de buenas prácticas conoce en la aplicación de recursos digitales en la formación docente?

C: El uso de Educaplay y EdiLIM para evaluación formativa participativa.

L: Estrategias pedagógicas innovadoras

L: ¿Qué estrategias pedagógicas innovadoras han demostrado mayor impacto en la integración de tecnología en el aula?

C: El aprendizaje basado en proyectos y los videos interactivos.

L: ¿Cómo se puede motivar a los docentes a incorporar recursos digitales de manera sostenida?

C: Con incentivos, acompañamiento y evidencias de impacto en el aprendizaje.

L: ¿Qué metodologías de enseñanza-aprendizaje resultan más efectivas para docentes adultos en proceso de alfabetización digital?

C: Aula invertida y aprendizaje colaborativo entre pares.

L: Diseño de propuesta educativa contextualizada

L: ¿Qué elementos no deberían faltar en un plan de intervención creativa para este contexto?

C: Recursos visuales, guías didácticas simples y soporte técnico básico.

L: ¿Cómo se puede articular la propuesta con las políticas educativas de la UGEL/DRELM?

C: Integrando competencias transversales, TIC y lineamientos de innovación.

L: ¿Qué indicadores cualitativos podrían emplearse para medir el impacto de la intervención?

C: Mayor frecuencia de uso de TIC, innovación en clases y satisfacción docente.

Anexo 6. Consentimiento informado de Carlos Cerezo

Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _2025_.

Yo __Carlos R. Cerezo Añamuro_, identificado con el DNI __48056536, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Propuesta De Intervención Creativa Con Recursos Digitales Para Desarrollar Competencias Tecnológicas En Docentes Del Colegio Brazos Abiertos De Cieneguilla", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental.

Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con _____Alanis RevollarAranguri_____ al correo ___alanisfrances@gmai.com___para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	FIRMA
Alanis Revollar Aranguri	Investigador	
Lourdes Espinoza La Rosa	Investigador	

Anexo 7. Consentimiento informado de Anali Arangurri

Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 2025 .

Yo Anali Arangurí Alarcón, identificado con el DNI 09693437 , acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Propuesta De Intervención Creativa Con Recursos Digitales Para Desarrollar Competencias Tecnológicas En Docentes Del Colegio Brazos Abiertos De Cieneguilla", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental.

Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Alanis RevollarArangurí al correo alanisfrances@gmai.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	FIRMA
Alanis Revollar Arangurí	Investigador	
Lourdes Espinoza La Rosa	Investigador	

Anexo 8. Consentimiento informado de Carlos Suarez

TOULOU LAUSE TRE C	Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 2025.

Yo Carla Suarez Chero, identificado con el DNI 70862884, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CREATIVA CON RECURSOS DIGITALES PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS EN DOCENTES DEL COLEGIO BRAZOS ABIERTOS DE CIENEGUILLA", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Lourdes Espinoza La Rosa al correo lou.espinoza.01@mail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	FIRMA
Alanis Revollar Aranguri	Investigador	
Lourdes Espinoza La Rosa	Investigador	

Anexo 9. Consentimiento informado de Oscar Ugarte

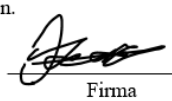
TOULOUSE LAUTREC	Centro de Investigación Toulouse Lautrec

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 2025.

Yo __Oscar Rafael Ugarte Almeida, identificado con el DNI _____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CREATIVA CON RECURSOS DIGITALES PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS EN DOCENTES DEL COLEGIO BRAZOS ABIERTOS DE CIENEGUILLA", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con__Lourdes Espinoza La Rosa__ al correo lou.espinoza.01@mail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	FIRMA
Alanis Revollar Aranguri	Investigador	
Lourdes Espinoza La Rosa	Investigador	