



# Uso de Genially y desarrollo de la creatividad pedagógica en la formación inicial docente: un estudio exploratorio

Use of Genially and development of pedagogical creativity in initial teacher training: an exploratory study


 <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v10.n2.2026.85-95>

**Recibido:** 10-02-2026


**Aceptado:** 10-04-2026

**Publicado:** 01-06-2026


Erwin Leonel Holguin Rivera<sup>1\*</sup>

 <https://orcid.org/0009-0003-0878-9173>


Nasly Andreina Figueroa Alvarez<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0009-0004-9095-3928>

Jorge Ivan Morán Zavala<sup>3</sup>

 <https://orcid.org/0009-0003-3001-4139>

Yerson José Muñoz Chavarría<sup>4</sup>

 <https://orcid.org/0009-0006-6310-3500>

1. Estudiante de la Carrera Educación; Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
2. Estudiante de la Carrera Educación; Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
3. Docente en la Dirección de Admisión y Nivelación; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
4. Docente de la Carrera Educación, Facultad de Ciencias Sociales, Humanística y de la Educación; Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.

**Volumen:** 10

**Número:** 2

**Año:** 2026

**Paginación:** 85-95

**URL:** <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/1093>

**\*Correspondencia autor:** holguin-erwin1059@unesum.edu.ec



## RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar el uso de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Creatividad en la Educación en estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Ciencias de la Educación. La investigación se desarrolló bajo un enfoque exploratorio, con un diseño descriptivo y de tipo transversal, empleando la encuesta como técnica de recolección de datos. Los resultados evidencian que los estudiantes utilizan Genially principalmente como un recurso de apoyo para la elaboración de presentaciones y actividades académicas, percibiéndola como una herramienta accesible que favorece la organización de la información y la participación activa en el aprendizaje. Asimismo, se identifican limitaciones relacionadas con el uso pedagógico sistemático de la herramienta y el desarrollo pleno de propuestas didácticas innovadoras. Se concluye que el uso de Genially contribuye al fortalecimiento inicial de la creatividad pedagógica en la formación docente, aunque su impacto formativo depende de la intencionalidad didáctica y del acompañamiento pedagógico durante su implementación.

**Palabras clave:** Creatividad pedagógica, Genially, Competencias pedagógicas, Tecnologías digitales.

## ABSTRACT

This study aims to analyze the use of the digital tool Genially in the teaching–learning process of the subject Creativity in Education and its relationship with the development of pedagogical creativity as a teaching competence in fourth-semester students of the Degree in Educational Sciences at the Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM). The research was conducted under an exploratory approach, with a descriptive and cross-sectional design, using the survey as the main data collection technique. The results show that, although students frequently use Genially, its pedagogical application is mainly limited to the presentation of information, with little intentionality towards the promotion of creative processes and didactic innovation. It is concluded that the insufficient pedagogical integration of this digital tool restricts its potential for strengthening pedagogical creativity, highlighting the need to implement strategies that promote a more reflective, critical and creative use of digital resources in initial teacher education.

**Keywords:** Pedagogical creativity, Genially, Pedagogical competencies, Digital technologies.



Creative Commons Attribution 4.0  
International (CC BY 4.0)

## Introducción

La transformación digital de los sistemas educativos ha redefinido de manera sustancial los enfoques pedagógicos tradicionales, generando nuevas exigencias en la formación inicial docente y en el desarrollo de competencias acordes a los desafíos educativos contemporáneos. En este contexto, la creatividad pedagógica emerge como una competencia clave, al permitir al futuro docente diseñar propuestas didácticas innovadoras, flexibles y contextualizadas que respondan a las dinámicas de los entornos educativos mediados por tecnologías digitales. Diversos estudios coinciden en que la integración pedagógica de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede potenciar los procesos creativos en la educación superior, siempre que estas herramientas se articulen de manera intencional con los objetivos formativos y las metodologías de enseñanza (Vallejos & Padilla, 2026).

No obstante, la incorporación de herramientas digitales en la práctica educativa universitaria no garantiza, por sí sola, el desarrollo de la creatividad pedagógica, de este modo, la problemática central se sitúa en las insuficiencias que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Creatividad en la Educación, particularmente en el limitado desarrollo de la creatividad pedagógica como competencia docente. En el caso de los estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM), se evidencian dificultades para generar propuestas didácticas innovadoras y para emplear recursos digitales de manera creativa y pedagógicamente fundamentada, lo que incide en la calidad de sus producciones académicas y en su capacidad de innovación educativa.

Los antecedentes de investigación revelan que el desarrollo de la creatividad pedagógica en la formación docente continúa siendo un desafío en la educación superior, especialmente en contextos virtuales y me-

diados por TIC. Cabrero et al. (2020) señalan que los estudiantes universitarios presentan dificultades para integrar herramientas digitales en procesos creativos cuando estas no se vinculan a objetivos pedagógicos claramente definidos, lo que limita el desarrollo de competencias docentes asociadas a la innovación. De manera complementaria, estudios recientes sobre creatividad digital en educación superior destacan que el uso de tecnologías interactivas favorece el pensamiento divergente y la producción creativa solo cuando se diseñan entornos de aprendizaje que promueven la experimentación y la construcción activa del conocimiento (Cojocariu & Bohian, 2024).

En el contexto latinoamericano, diversas investigaciones evidencian que la enseñanza universitaria aún reproduce prácticas tradicionales centradas en la transmisión de contenidos, con escasa promoción de experiencias creativas mediadas por tecnologías digitales. Area y Adell (2021) advierten que esta situación limita el desarrollo de competencias docentes clave, entre ellas la creatividad pedagógica, al no aprovechar plenamente el potencial formativo de las TIC. En este marco, el rol del docente universitario resulta determinante, ya que su orientación pedagógica incide directamente en la forma en que los estudiantes utilizan las herramientas digitales y en el nivel de creatividad que logran desarrollar durante su proceso formativo (Moreira et al., 2025)

Desde esta perspectiva, herramientas digitales interactivas como Genially surgen como una alternativa con alto potencial para el desarrollo de la creatividad pedagógica, al permitir la creación de contenidos visuales, narrativos e interactivos que favorecen la participación activa del estudiante, sin embargo, la evidencia científica señala que el impacto formativo de este tipo de herramientas depende de la intencionalidad pedagógica con la que se integran en las actividades académicas y de su alineación con los objetivos de aprendizaje y las competencias docentes a desarrollar (Navas, 2024).

A partir de la situación descrita emergen interrogantes fundamentales que orientan la presente investigación: ¿Cómo se utiliza la herramienta Genially en la asignatura Creatividad en la Educación?, ¿De qué manera se relaciona su uso con el desarrollo de la creatividad pedagógica como competencia docente?, y ¿Qué percepciones tienen los estudiantes sobre su experiencia formativa mediada por esta herramienta digital? Estas preguntas evidencian la necesidad de abordar el fenómeno desde una perspectiva exploratoria que permita identificar características, patrones y limitaciones en el uso de Genially dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo principal de la investigación consiste en analizar el uso de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Creatividad en la Educación y su relación con el desarrollo de la creatividad pedagógica como competencia docente en estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Ciencias de la Educación.

La justificación del estudio se fundamenta en la necesidad de comprender, desde un enfoque exploratorio, las dificultades que persisten en el desarrollo de la creatividad pedagógica en la formación inicial docente, particularmente en contextos educativos mediados por tecnologías digitales. En un escenario educativo marcado por la innovación y la digitalización, resulta prioritario disponer de diagnósticos que permitan comprender cómo se integran las herramientas digitales en las prácticas formativas y cuál es su incidencia en el desarrollo de competencias docentes clave (Area & Adell, 2021).

La presente investigación se articula estratégicamente con dos proyectos institucionales que proporcionan un marco aplicativo y contextual relevante. En primer lugar, se vincula con el proyecto de vinculación titulado "Alfabetización e Integración de TIC en prácticas pedagógicas de unidades educativas y comunidades del sur de Manabí", el cual ofrece un escenario real para

implementar y validar las metodologías de aprendizaje cooperativo digital propuestas, particularmente en el contexto de integración tecnológica y fortalecimiento de competencias digitales en prácticas educativas. Asimismo, se relaciona con el proyecto de investigación "Fortalecimiento del nivel didáctico-pedagógico de los docentes en las instituciones educativas del cantón Jipijapa", que proporciona un marco complementario para abordar la formación docente en competencias digitales y pedagógicas, elementos fundamentales para la construcción de un perfil profesional destacado.

## **Desarrollo**

### **Materiales y métodos**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, integrando los enfoques cuantitativo y cualitativo, con el propósito de obtener una comprensión más amplia del fenómeno estudiado. Por su nivel de alcance, se enmarca como un estudio exploratorio, orientado a caracterizar la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Creatividad en la Educación, específicamente en lo relacionado con el desarrollo de la creatividad pedagógica y el uso de la plataforma digital Genially en el diseño de materiales didácticos auténticos e innovadores.

### **Diseño de la investigación**

El estudio se estructuró en dos fases fundamentales: fase diagnóstica y fase de fundamentación teórica.

En la fase diagnóstica se aplicó un instrumento de recolección de datos a los estudiantes de cuarto semestre paralelo "F" de la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM), durante el periodo académico correspondiente, con el propósito de identificar las percepciones, experiencias y formas de uso de la herramienta Genially, así como su relación con el desarrollo de la creatividad pedagógica en la asignatura

## **Creatividad en la Educación**

La fase de fundamentación teórica se desarrolló mediante una revisión documental sistemática de artículos científicos y fuentes académicas especializadas, relacionadas con la creatividad pedagógica, la formación inicial docente, las competencias docentes y el uso pedagógico de herramientas digitales interactivas en la educación superior. Esta revisión permitió sustentar conceptualmente los resultados obtenidos en la fase diagnóstica y contextualizar el fenómeno de estudio desde un enfoque académico actualizado.

## **Población y muestra**

La población objeto de estudio estuvo conformada por 39 estudiantes de cuarto semestre paralelo "F" de la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM), quienes cursan la asignatura Creatividad en la Educación durante el periodo académico PII 2025 correspondiente.

No se aplicó un proceso de muestreo, ya que se trabajó con la totalidad del grupo, lo que permitió obtener una visión integral y representativa de la realidad estudiada, en coherencia con el enfoque exploratorio de la investigación.

## **Métodos de investigación**

Para el desarrollo del estudio se emplearon los siguientes métodos, organizados en tres categorías:

### **Métodos teóricos**

Histórico-lógico: permitió analizar la evolución de los enfoques teóricos relacionados con la creatividad pedagógica, la formación docente y la integración de herramientas digitales en los procesos educativos.

Inductivo-deductivo: facilitó la interpretación de la información obtenida, partiendo del análisis de los datos empíricos hacia generalizaciones teóricas, y viceversa, para comprender la relación entre el uso de Genially y el desarrollo de la creatividad pedagógica.

Analítico-sintético: permitió descomponer la información teórica y empírica en sus elementos esenciales y posteriormente integrarlos de forma coherente para la construcción de conclusiones fundamentadas.

### **Métodos empíricos**

Cuestionario diagnóstico: El instrumento de recolección de datos consistió en un cuestionario estructurado de ocho ítems tipo Likert, orientado a analizar el uso de la herramienta Genially desde la experiencia del estudiante y su relación con el desarrollo de competencias pedagógicas y creatividad pedagógica, dirigido a los estudiantes del cuarto semestre "F" que cursan la asignatura Creatividad en la Educación.

Revisión bibliográfica: se realizó la búsqueda, selección y análisis de artículos científicos y documentos académicos provenientes de repositorios especializados, enfocados en creatividad pedagógica, TIC y formación inicial docente.

### **Método estadístico-matemático**

Estadística descriptiva: se utilizó para organizar, tabular y analizar los datos obtenidos a través de frecuencias absolutas y porcentajes, los cuales se representaron en tablas para facilitar su interpretación y análisis.

### **Técnicas e instrumentos**

Técnica de encuesta: aplicada mediante un formulario digital elaborado en Google Forms, dirigido a los estudiantes participantes del estudio.

Técnica de análisis documental: empleada para la construcción del marco teórico, la contrastación de resultados y la discusión de los hallazgos en función de los antecedentes científicos revisados.

### **Resultados y discusión**

A continuación, se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos a partir de la encuesta digital aplicada a 38 estudiantes del cuarto nivel de la carrera de

Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM). Los hallazgos se organizan siguiendo las dimensiones ontológicas establecidas en el marco conceptual,

integrando el análisis cuantitativo de las respuestas de escala con la interpretación hermenéutica de las narrativas cualitativas proporcionadas por los participantes.

**Tabla 1.**

*Pregunta 1: - He utilizado la herramienta Genially para elaborar presentaciones, actividades o recursos digitales como parte de las actividades académicas de la asignatura.*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	10	21,7%
En desacuerdo	1	2,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4,3%
De acuerdo	21	45,7%
Totalmente de acuerdo	12	26,1%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes ha utilizado la herramienta Genially para la elaboración de presentaciones, actividades y recursos digitales como parte de las actividades académicas. Esto evidencia que la plataforma ha sido incorporada de manera recurrente en el proceso

formativo, favoreciendo el uso de recursos tecnológicos en el aula universitaria. Sin embargo, la presencia de estudiantes que expresan desacuerdo indica que el nivel de apropiación de la herramienta no es uniforme, lo que sugiere la necesidad de reforzar su integración pedagógica.

**Tabla 2.**

*Pregunta 2: - El uso de Genially me ha resultado accesible y comprensible para desarrollar actividades académicas de manera autónoma*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	17,4%
En desacuerdo	1	2,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4,3%
De acuerdo	26	56,5%
Totalmente de acuerdo	9	19,6%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

Los resultados evidencian que, en general, los estudiantes perciben a Genially como una herramienta accesible y comprensible para el desarrollo autónomo de actividades académicas. Esta valoración positiva refleja su potencial para promover la autonomía en

el aprendizaje. No obstante, algunas respuestas desfavorables ponen de manifiesto que existen dificultades en su manejo, lo que resalta la importancia de fortalecer el acompañamiento docente y la orientación inicial en el uso de la plataforma.

**Tabla 3.**

*Pregunta 3: - El uso de Genially ha mejorado mi experiencia de aprendizaje al permitirme organizar y presentar ideas de forma clara y visual*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	17,4%
En desacuerdo	2	4,3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	4,3%
De acuerdo	19	41,3%
Totalmente de acuerdo	15	32,6%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

Los resultados indican que el uso de Genially ha contribuido a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, particularmente en la organización, estructuración y presentación visual de los contenidos. Esto sugiere que los recursos digitales interactivos facilitan la comprensión de la

información y favorecen aprendizajes más significativos. A pesar de ello, la existencia de percepciones negativas indica que el impacto de la herramienta depende en gran medida de la forma en que es utilizada y articulada con los objetivos pedagógicos.

**Tabla 4.**

*Pregunta 4: - El uso de Genially me ha permitido desarrollar habilidades para diseñar recursos didácticos digitales aplicables a contextos educativos reales*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	17,4%
En desacuerdo	1	2,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2,2%
De acuerdo	23	50%
Totalmente de acuerdo	13	28,3%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

Los resultados evidencian que el uso de Genially ha permitido a los estudiantes desarrollar habilidades relacionadas con el diseño de recursos didácticos digitales aplicables a contextos educativos reales. Este resultado es relevante, ya que demuestra que la herramienta contribuye al fortalecimiento de competencias profesionales vinculadas a la práctica docente. Sin embargo, las respuestas menos favorables su-

gieren que aún es necesario profundizar en la articulación entre el uso de la tecnología y su aplicación pedagógica contextualizada.

**Tabla 5.**

*Pregunta 5: - Considero que las actividades académicas desarrolladas con Genially fortalecen mi formación como futuro/a docente*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	8	17,4%
En desacuerdo	1	2,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2,2%
De acuerdo	23	50%
Totalmente de acuerdo	13	28,3%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

Los resultados reflejan que los estudiantes consideran que las actividades académicas desarrolladas con Genially fortalecen su formación como futuros docentes. Esta percepción pone en evidencia el valor de las tecnologías educativas como mediadoras del aprendizaje profesional, al permitir

la adquisición de competencias digitales, pedagógicas y creativas. No obstante, las opiniones contrastantes, aunque minoritarias, invitan a replantear estrategias de integración curricular que respondan a las diversas necesidades formativas.

**Tabla 6.**

*Pregunta 6: - El uso de Genially ha estimulado mi creatividad para diseñar propuestas pedagógicas innovadoras*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	15,2%
En desacuerdo	1	2,2%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	2,2%
De acuerdo	24	52,2%
Totalmente de acuerdo	13	28,3%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

El análisis de los resultados muestra que el uso de Genially ha estimulado la creatividad de los estudiantes para diseñar propuestas pedagógicas innovadoras. Esto evidencia que la plataforma favorece la exploración de nuevas formas de enseñar y aprender, promoviendo enfoques más dinámicos y participativos. No obstante, las respuestas críticas reflejan que algunos estudiantes no perciben un impacto significativo en su creatividad, lo que podría estar asociado

a limitaciones en el dominio técnico de la herramienta o a preferencias por metodologías más tradicionales. En conjunto, los resultados destacan el potencial creativo de Genially cuando es utilizado con una intencionalidad pedagógica clara.

**Tabla 7.**

*Pregunta 7: - Me siento capaz de utilizar Genially como una herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje creativo en mi futura práctica docente*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	15,2%
En desacuerdo	2	4,3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	6,5%
De acuerdo	21	45,7%
Totalmente de acuerdo	13	28,3%
<b>Total</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>

Los resultados indican que los estudiantes se perciben mayoritariamente capaces de utilizar Genially como una herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje creativo en su futura práctica docente. Esto evidencia una actitud positiva hacia la integración de tecnologías en contextos educativos y una proyección favorable de su uso más allá del ámbito universitario. Sin embargo, la presencia de estudiantes que expresan inseguridad sugiere la necesidad de continuar fortaleciendo la formación en competencias digitales docentes, a fin de consolidar la confianza y el dominio pedagógico de estas herramientas.

**Discusión**

Los resultados obtenidos evidencian que el uso de la herramienta Genially en la asignatura Creatividad en la Educación es percibido por los estudiantes como un recurso que contribuye al desarrollo de la creatividad pedagógica y al fortalecimiento de competencias docentes vinculadas a la innovación. Esta percepción coincide con lo señalado por Vallejos y Padilla (2026), quienes destacan que las TIC potencian los procesos creativos en la formación docente cuando se integran de manera intencional y coherente con los objetivos formativos.

Además, el reconocimiento de Genially como una herramienta accesible y facilitadora de la organización visual del contenido

refuerza su potencial como mediadora del aprendizaje activo, en concordancia, Area y Adell (2021) sostienen que las tecnologías digitales permiten superar prácticas tradicionales, promoviendo experiencias formativas más participativas y centradas en el estudiante. Sin embargo, las percepciones menos favorables confirman lo expuesto por Cabrero et al. (2020), quienes advierten que el uso de herramientas digitales pierde impacto cuando no se acompaña de una orientación pedagógica clara.

Asimismo, los resultados que evidencian el estímulo de la creatividad para el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras se relacionan con los planteamientos de Cojocariu y Bohian (2024), quienes afirman que las tecnologías interactivas favorecen el pensamiento creativo cuando se desarrollan en entornos que promueven la experimentación y la construcción activa del conocimiento. No obstante, tal como señala Navas (2024), el desarrollo de la creatividad pedagógica no depende exclusivamente de la herramienta, sino de la planificación didáctica y de su alineación con las competencias docentes a desarrollar.

Finalmente, la disposición de los estudiantes para incorporar Genially en su futura práctica docente coincide con lo señalado por Moreira et al. (2025), quienes destacan que la experiencia formativa con tecnologías digitales incide en la construcción de una

visión innovadora de la docencia. En conjunto, los hallazgos confirman que Genially posee un alto potencial formativo, siempre que su integración pedagógica responda a criterios didácticos claros y a las diversas necesidades del estudiantado.

## Conclusiones

La investigación permitió analizar el uso de la herramienta digital Genially en la asignatura Creatividad en la Educación y su relación con el desarrollo de la creatividad pedagógica en estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Ciencias de la Educación de la UNESUM. Los resultados evidencian que Genially ha sido incorporada de manera frecuente en las actividades académicas, lo que refleja una apertura hacia el uso de recursos digitales interactivos en el proceso formativo universitario.

Desde la percepción estudiantil, el uso de Genially favorece la organización visual de los contenidos, la autonomía en el desarrollo de actividades y el diseño de recursos didácticos aplicables a contextos educativos reales, aspectos fundamentales que contribuyen al fortalecimiento de competencias digitales y pedagógicas propias de la formación inicial docente, asimismo, se reconoce su aporte en la estimulación de la creatividad para la elaboración de propuestas pedagógicas innovadoras.

No obstante, los resultados también muestran que el impacto de Genially no es igualitario en todo el grupo, ya que persisten percepciones menos favorables relacionadas con dificultades en el manejo técnico o con la falta de una orientación pedagógica más sistemática. Esto permite concluir que la incorporación de herramientas digitales, por sí sola, no garantiza el desarrollo de la creatividad pedagógica, sino que requiere una planificación didáctica intencional y un acompañamiento docente constante.

En este sentido, los resultados del estudio evidencian el potencial formativo de Genially como herramienta pedagógica para el

desarrollo de la creatividad pedagógica en la formación inicial docente, destacando su valor educativo cuando se integra de manera coherente con los objetivos de aprendizaje. Finalmente, se concluye que la problemática abordada presenta un nivel de complejidad moderado, propio de los procesos de innovación educativa en contextos universitarios, lo que abre la posibilidad de futuras investigaciones orientadas a profundizar en estrategias metodológicas que potencien de forma sistemática la creatividad pedagógica en la formación docente.

## Bibliografía

- Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 19(4). doi:<https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>
- Cabrero, J., Romero, R., Barroso, J., & Palacios, A. (2020). Marcos de Competencias Digitales Docentes y su adecuación al profesorado universitario y no universitario. Revista Caribeña de Investigación Educativa, 4(2), 137-158. doi:<https://doi.org/10.32541/recie.2020.v4i2.pp137-158>
- Cojocariu, V., & Bohian, L. (2024). Una revisión de la literatura sobre la creatividad digital en la educación superior: hacia un modelo conceptual. Ciencias de la Educación, 14(11), 1189. doi:<https://doi.org/10.3390/educsci14111189>
- Moreira, E., Cobeña, W., & Mendoza, J. (2025). Aprendizaje activo y tecnologías emergentes en estudios de arquitectura: mediaciones pedagógicas para potenciar la creatividad y el pensamiento proyectual. Sinergia Académica, 8(9), 323-345. doi:<https://doi.org/10.51736/sa849>
- Navas, C. (2024). User-Friendly Digital Tools: Boosting Student Engagement and Creativity in Higher Education. European Public & Social Innovation Review, 10, 1-17. doi:<https://doi.org/10.31637/epsir-2025-963>
- Vallejos, N., & Padilla, J. (2026). La enseñanza de la creatividad con herramientas digitales emergentes: una revisión sistemática. Revista InveCom ISSN En línea: 2739-0063, 6(3), 1-11. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.17984041>

**Cómo citar:** Holguin Rivera, E. L. ., Figueroa Alvarez , N. A. ., Morán Zavala, J. I. ., & Muñoz Chavarría , Y. J. . (2026). Uso de Genially y desarrollo de la creatividad pedagógica en la formación inicial docente: un estudio exploratorio. UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria, 10(2), 85–95. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v10.n2.2026.85-95>