

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

[DOI 10.35381/noesisin.v8i1.794](https://doi.org/10.35381/noesisin.v8i1.794)

Programa de edición multimedia en el ámbito educativo. Revisión sistemática

Multimedia editing software in education. Systematic review

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez
hastudillo@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú
<https://orcid.org/0009-0003-5386-980X>

Carlos Alberto Cherre-Antón
antonperu3@gmail.com
Universidad César Vallejo, Piura, Piura
Perú
<https://orcid.org/0000-0001-6565-5348>

Recibido: 30 de enero 2026
Revisado: 12 de marzo 2026
Aprobado: 15 de mayo 2026
Publicado: 01 de junio 2026

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue analizar el impacto de los programas de edición multimedia en el ámbito educativo, a través de una revisión sistemática. El estudio utilizó como técnica la revisión de documentos, que facilitó la obtención de antecedentes relevantes. El enfoque adoptado en esta exploración fue de tipo cualitativo con alcance descriptivo-analítico. Se complementó con la revisión sistemática de estudios científicos. Mediante un procedimiento planificado, desde los patrones de la declaración PRISMA. Lo que facilitó la obtención de artículos publicados en los años 2015 al 2026, en las bases de datos Scielo y Scopus. En conclusión, los estudios demuestran que la eficacia del material audiovisual en el aula no reside en la sofisticación del programa de edición en sí mismo, sino en la madurez digital del profesor para convertir esa herramienta técnica en un recurso de estimulación multi-sensorial, inclusión y pensamiento crítico.

Descriptores: Enseñanza multimedia; publicación asistida por ordenador; medio de aprendizaje. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The overall objective of the research was to analyze the impact of multimedia editing programs in the educational setting through a systematic review. The study employed a literature review methodology, which facilitated the collection of relevant background information. The approach adopted in this study was qualitative in nature with a descriptive-analytical scope. It was complemented by a systematic review of scientific studies, conducted according to a planned procedure based on the PRISMA guidelines. This facilitated the retrieval of articles published between 2015 and 2026 in the Scielo and Scopus databases. In conclusion, the studies demonstrate that the effectiveness of audiovisual material in the classroom does not lie in the sophistication of the editing software itself, but rather in the teacher's digital maturity to transform that technical tool into a resource for multisensory stimulation, inclusion, and critical thinking.

Descriptors: Multimedia education; desktop publishing; learning resource. (UNESCO Thesaurus).

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

INTRODUCCIÓN

La educación hoy en día está cambiando mucho por la digitalización, los libros de texto y materiales tradicionales ya no son suficientes para captar el interés de las nuevas generaciones que crecieron con medios interactivos y visuales. En este contexto, los programas de edición multimedia son importantes porque no solo ofrecen tecnología accesible, sino que también ayudan a las personas a ser más competentes en el uso de medios digitales. Estos programas son fundamentales para enseñar a las personas a usar la tecnología, de manera efectiva y entender mejor los medios de comunicación. De esta forma, se puede lograr una verdadera alfabetización digital y mediática.

Los recursos multimedia y las herramientas audiovisuales son fundamentales para el aprendizaje. Cuando se combinan de manera organizada, las animaciones, las secuencias visuales, el audio y los componentes interactivos ayudan a los alumnos de varias maneras, por ejemplo, facilitan la representación mental, la abstracción, el estímulo de la memoria operativa, el mantenimiento de la atención y la provisión de retroalimentación, como señalan Quintana Suárez et al. (2024). Las herramientas audiovisuales, especialmente aquellas que utilizan inteligencia artificial, son muy útiles para mejorar la educación. Esto se debe a que pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante y son muy efectivas, según lo que han encontrado Arboleda-Sánchez y Echeverría-Maggi. (2025).

Históricamente, la institución escolar se enfocaba en enseñar a leer y escribir de manera tradicional. Sin embargo, hoy en día, el concepto de alfabetización ha cambiado. Ahora se espera que los estudiantes puedan no solo leer y escribir, sino también entender y crear mensajes usando diferentes tipos de lenguaje, como imágenes, sonidos y gráficos. Al respecto, el programa de multimedia son herramientas muy útiles, ya que permiten la combinación de texto, audio, video y animación, favoreciendo la comunicación práctica en medio educativo, permitiendo a los estudiantes la ocasión de revelar de modo más amplia y original, las composiciones y presentaciones de clases, contribuyendo a su

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

participación activa combinado la lectura y la escritura. Además, la utilización de elementos multimedia les permite intercambiar sus nociones y puntos de vista.

El tema guarda un sentido relevante, ya que en la actualidad la trasmisión y forma de compartir la información es indispensable en todos los campos sociales y en especial en el campo educativo en donde se gestiona la capacidad de trabajar con diferentes lenguajes; por ello los programas de edición multimedia constituyen instrumentos de gran relevancia, puesto que proporcionan a los estudiantes facilidades para expresar sus actividades con mayor creatividad.

Para Muñiz Pionce et al. (2026), los medios audiovisuales son fundamentales en el campo educativo, estas herramientas facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que los estudiantes se sienten protagonistas de su aprendizaje. Continuando con el análisis de los autores, manifiestan que los instrumentos audiovisuales estimulan la creatividad y la orientación en los alumnos. Lo que favorece una mejor comprensión de los conceptos, facilitando el aprendizaje significativo. Los programas multimedia, son una forma efectiva de aumentar la motivación en el ambiente escolar y de clarificar conceptos complicados, al mismo tiempo que fomentan la participación responsable y activa de los estudiantes.

Esta visión concuerda con lo mencionado por Quesada Chaves (2015), quien destaca que el proceso de planear, grabar y editar contenido audiovisual requiere que el alumno realice un análisis detallado de la información. El alumno debe entender los contenidos con un objetivo educativo específico al desarrollar un producto audiovisual, lo que promueve un aprendizaje más duradero.

La incorporación de estas herramientas en la educación transforma la manera de enseñar tradicional. El alumno deja de ser simplemente un receptor pasivo de datos y se convierte en un generador activo, capaz de convertir ideas teóricas en productos tangibles y apreciables para la comunidad estudiantil. El docente ya no es el único que transmite conocimiento de manera unidireccional; tomando el papel de guía y facilitador, encargado

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

de orientar el apoyo técnico hacia un objetivo pedagógico claramente definido.

Luego de los argumentos plateado se formula como objetivo general de la investigación analizar el impacto de los programas de edición multimedia en el ámbito educativo, mediante una revisión sistemática.

MÉTODO

La técnica empleada en el estudio es la revisión de documentos, lo que permite la recopilación de información pertinente para definir los eventos, dificultades y respuestas más frecuentes de las personas y culturas que se examinan. (Sánchez et al., 2021). Es preciso mencionar que el enfoque adoptado en esta exploración es de tipo cualitativo con alcance descriptivo-analítico, ya que no solo se limita a recopilar información existente, sino que busca interpretar, comparar y sintetizar con el fin de generar una comprensión más profunda sobre el impacto de los programas de edición multimedia en el ámbito educativo.

Se complementa con la revisión sistemática de estudios científicos, que implica una exploración de investigaciones arbitradas mediante un procedimiento planificado y con un rigor en su ejecución, con el objetivo de examinar los resultados previamente publicados. (Quispe et al. 2021). Desde los patrones de la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Lo que facilita la obtención de artículos publicados en los años 2015 al 2026. La revisión bibliográfica se lleva a cabo en las bases de datos SciELO y Scopus, dado que contienen artículos de alto rigor científico y ofrecen una amplia cobertura. De esta manera, se fortalece el carácter científico del estudio y se asegura un proceso metodológico más sólido.

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

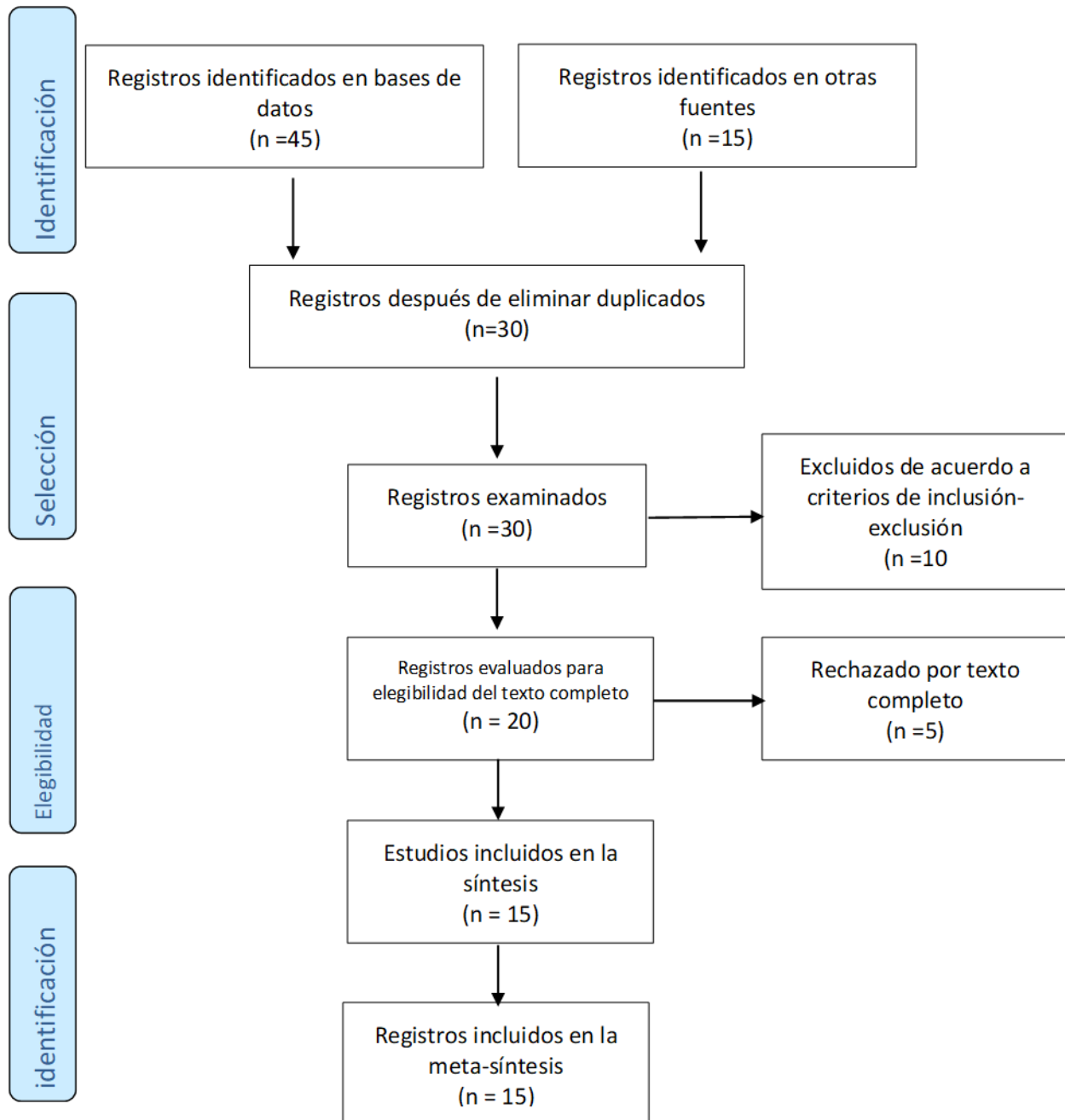


Figura 1. Enfoque Prisma.

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

Elaboración: Los autores.

RESULTADOS

Los datos obtenidos de los estudios elegidos se presentan en la siguiente estructura (tabla 1). Este formulario permite que los datos de cada artículo se registren de manera precisa y organizada.

Tabla 1.
Sistematización.

Nº	Autor(es)	Título	Indexación	Aportes	Programa de edición
1	Su, Tan, Chen, Su, & Alfayad. (2026)	Toward Smart VR Education in Media Production: Integrating AI into Human-Centered and Interactive Learning Systems.	SCOPUS	Los autores indican que las tecnologías audiovisuales más avanzadas (como la realidad virtual) modifican profundamente la experiencia educativa al facilitar simulaciones prácticas en contextos controlados. Esto permite que los estudiantes practiquen con la narrativa visual y las técnicas de producción multimedia en contextos interactivos complejos y auténticos, acelerando su aprendizaje práctico.	Realidad virtual
2	Llanos Vera, &	Educomunicación en la era digital:	SCIELO	Aseguran que, al estudiar el impacto de	Educomunicación digital

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

	Alarcón-Llontop. (2025)	Proyecto audiovisual infantil en youtube.		la educomunicación digital, los recursos audiovisuales actúan como elementos clave para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con los autores, la incorporación y modificación de recursos multimedia en plataformas accesibles no solo renueva la enseñanza en las escuelas, sino que también potencia la alfabetización digital y la participación de los estudiantes.	
3	Gallegos Martínez, et al.(2024)	Uso de videos didácticos para el fortalecimiento del aprendizaje de ciencias naturales.	SCIELO	Los autores argumentan que los elementos gráficos e interactivos no solo incrementan la motivación del estudiante, sino que también facilitan la comprensión de fenómenos complejos mediante la estimulación multisensorial. Así, contar con un software de edición multimedia bien organizado permite que el docente no	Estimulación multisensorial

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

				solo sea un usuario de tecnología, sino que también genere contenidos educativos alineados con las necesidades reales de su entorno escolar.	
4	Sánchez Cruz, & Rosado Holguín. (2024)	Videoformación para Docentes de Educación Inicial: Expectativas en Pandemia.	SCIELO	El apoyo con la programación multimedia permite combinar elementos auditivos y visuales para fomentar el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial, un grupo que necesita atención constante, además de estímulos atrayentes para captar su interés.	Web de formación docente
5	Berenguer Gouarnalus es et al. (2024)	Software educativo REDESOFTE para la búsqueda de información científica técnica. Prohominum.	SCEILO	El grupo de investigadores resaltan que el diseño gráfico, la destrezas de uso y la organización del contenido son aspectos clave para el éxito de un recurso multimedia. El aspecto visual y multimedia de la herramienta hace que la utilización sea más sencilla y reduce el esfuerzo cognitivo, lo que permite una	Software educativo REDESOFTE

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

				mejor comprensión de la información. El empleo de herramientas digitales específicas permite que los alumnos se preparen para la elección y el análisis crítico de datos.	
6	Kleftodimos, (2024)	Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation.	SCOPUS	La investigación muestra que los videos animados facilitan la representación de situaciones, metáforas y conceptos complejos de forma accesible y cautivadora desde un enfoque teórico. La animación digital, gracias a su adaptabilidad, capta el interés del estudiante y aumenta de manera notable la retención a largo plazo. Se nota que los profesores, aunque admiten el gran valor educativo de estos recursos, a menudo enfrentan dificultades técnicas con manejo del software de edición.	Herramientas basadas en la nube como Animaker, Powtoon y Canva
7	Santiago-Trujillo, & Garvich-Ormeño.	Competencias Digitales e Integración de las TIC en el	SCIELO	Es fundamental que, para que los instrumentos multimedia cambien	La integración de las TIC

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

	(2024)	Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.		la práctica educativa de manera efectiva, se elaboren programas de formación docente que no solo traten el conocimiento técnico de las plataformas o programas de edición, sino también su incorporación didáctica y curricular al crear actividades en la escuela para aprender.	
8	Rodríguez Guardado, & Platas-García. (2022)	Uso de videos tutoriales en el proceso de aprendizaje de estudiantes universitarios.	SCIELO	Las autoras evidencian que los tutoriales en video funcionan como un recurso de consulta constante que complementa las sesiones presenciales. El material audiovisual editado con fines educativos, al hacer posible la reproducción sin límites, respeta los variados ritmos de aprendizaje de los estudiantes y aumenta su autoconfianza y autoeficacia.	Formato de tutorial audiovisual
9	Kuz, & Ariste. (2022)	Análisis y revisión de softwares educativos para	SCIELO	Las escritoras argumentan que la implementación de elementos visuales,	Softwares educativos de programación lúdica y

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

		el aprendizaje de la programación en entornos lúdicos.		gráficos y multimedia en los ambientes de aprendizaje disminuye el desánimo inicial del estudiante e impulsa la interactividad. La navegación y la comprensión de normas y conceptos difíciles se facilitan por medio de una interfaz bien organizada que permite la experimentación directa.	gamificada
10	Aguaded, & Ortiz-Sobrino. (2022)	La educación en clave audiovisual y multipantalla.	SCOPUS	El contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje, los recursos audiovisuales se destacan como herramientas pedagógicas de gran importancia porque son capaces de establecer conexiones con los códigos comunicativos de las generaciones más recientes. Los autores subrayan la necesidad de capacitar a los educadores en habilidades mediáticas, porque	

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

				<p>incorporar oficialmente estas herramientas en el plan de estudios estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la motivación del alumnado, adecuando así la escuela a lo que exige la sociedad digital.</p>	
1 1	<p>Justo-López, Aguilar-Salinas, W., de las Fuentes-Lara, & Astorga-Vargas. (2021)</p>	<p>Uso de videos educativos en la materia de programación durante la etapa básica de ingeniería.</p>	<p>SCIELO</p>	<p>Los videos educativos, además de informar, funcionan como herramientas motivacionales que estimulan el interés del alumno. Hacen posible la introducción de ideas complejas y la confrontación de pensamientos de una manera que resulta visualmente atractiva, lo cual es esencial para una generación de alumnos habituada al contenido en formato audiovisual. Para sostener el compromiso del alumno y conseguir un aprendizaje significativo en asuntos de alta abstracción, es fundamental la</p>	

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

				calidad de los diseños visuales y sonoros.	
1 2	George Reyes, & Avello-Martínez. (2021)	Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en Scopus.	SCOPUS	El uso de recursos audiovisuales en el proceso educativo no tiene que restringirse a la mera repetición pasiva de contenidos, sino que debe tener como objetivo formar alumnos para que sean creadores críticos y autónomos en el ciberespacio. alfabetización audiovisual y el manejo de recursos multimedia se establecen como componentes pedagógicos fundamentales, pues mejoran la habilidad del alumnado para examinar críticamente los mensajes entorno digital.	
1 3	Camino-Araujo, & Castro-Salazar. (2021)	Competencias multimedia en docentes para desarrollar el pensamiento crítico.	SCIELO	Los recursos multimedia y las herramientas audiovisuales funcionan como poderosos estimulantes cognitivos. Cuando un profesor tiene habilidades multimedia y las incorpora de manera	Moodle o Google Classroom

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

				organizada en el aula, se crea un ambiente que potencia las capacidades del alumnado. Por ello, es urgente formar a los docentes en la creación y edición multimedia.	
1 4	Orellana-Guevara, y Castro Araya. (2021)	Materiales didácticos animados digitales: proceso de creación de un video como apoyo al quehacer docente.	SCIELO	herramienta de edición multimedia que fue seleccionada y analizada en esta investigación es Powtoon, un software basado en la nube orientado a la elaboración de presentaciones interactivas y videos animados. El análisis enfatiza que esta clase de software es un recurso esencial en el ámbito educativo.	Powtoon
1 5	Chiavetta et al.(2021)	Sistema de comunicación multimedial para desarrollo de material pedagógico orientado a estudiantes superiores regulares y diversos funcionales.	SCIELO	Los creadores idearon, construyeron e implementaron un sistema interactivo de comunicación multimedial, creado como una plataforma de autoría para que los profesores universitarios tengan la posibilidad de producir contenidos educativos digitales adaptados a alumnos	Software/ sistema web de autoría propio

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

				con diversidad funcional (discapacidades auditivas, motrices o visuales) y a estudiantes regulares.	
--	--	--	--	---	--

Elaboración: Los autores.

DISCUSIÓN

En los primeros años de la década, el foco de atención de las investigaciones es responder a la alfabetización básica y a la presencialidad remota. El empleo de videos tutoriales en ingeniería (Justo-López et al., 2021; Rodríguez Guardado & Platas-García, 2022) o de ambientes lúdicos para la programación (Kuz & Ariste, 2022) tenía como objetivo reducir el desánimo inicial del alumno a través de la flexibilidad temporal, sin dejar de respetar los ritmos individuales.

Ante este uso puramente funcional de programas de multimedia, Aguaded y Ortiz-Sobrino (2022), junto con George Reyes y Avello-Martínez (2021), señalan que el video no debe limitarse a la mera repetición de contenidos. Para estos investigadores, la llegada de las diversas pantallas fuerza a las aulas a incorporar los lenguajes juveniles, pero con un objetivo definido: convertir al estudiante de un observador pasivo, a un individuo capaz de analizar críticamente los mensajes que recibe.

El análisis de las investigaciones del año 2024 revela, que la atención se ha desplazado hacia las destrezas del educador. Superada la etapa de usar Google Classroom o Moodle como simples buzones de tareas (Camino-Araujo & Castro-Salazar, 2021), el verdadero desafío metodológico reside en la capacidad del profesor para estructurar y editar recursos didácticos a la medida de su propio contexto y facilidades (Gallegos Martínez et al., 2024).

Esta solicitud revela una inconsistencia metodológica que examinan Santiago-Trujillo y

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

Garvich-Ormeño (2024), la formación de educadores tiende a centrarse únicamente en las habilidades técnicas de un programa, sin tener en cuenta la adaptación curricular y pedagógica. Kleftodimos (2024) señala que, aunque los educadores aprecian las herramientas de animación en línea (Powtoon, Canva, Animaker), frecuentemente se encuentran con "complicaciones técnicas en el software de edición", lo que incrementa su carga laboral. Aun cuando se considera un elemento elemental; para mantener el interés de alumnos, que requieren numerosos estímulos visuales, como sucede en la educación preescolar (Sánchez Cruz & Rosado Holguín, 2024).

La creación de contenidos multimedia ha progresado hacia la adaptación del aprendizaje; en el ámbito de la inclusión, Chiavetta et al. (2021) crean un camino fundamental al disminuir la dependencia de software comercial cerrado, sugiriendo en cambio el uso de sistemas de autoría propios. Esto posibilita que docentes, sin un perfil técnico avanzado modifiquen y adapten recursos educativos para estudiantes con diversidad funcional. En el extremo opuesto de esta evolución, los estudios de Su et al. (2026) dirigen la discusión hacia los límites de la realidad virtual y la inteligencia artificial como recursos para la producción mediática.

Por último, es importante destacar, además, que la simulación práctica en entornos realistas y controlados; acelera la curva de aprendizaje, de la narrativa a la visual de forma drástica, permitiendo a los estudiantes experimentar, con variables complejas antes de enfrentarse a escenarios reales. Gracias a los programas de edición multimedia.

CONCLUSIONES

Los estudios demuestran que la eficacia del material audiovisual en el aula no reside en la sofisticación del programa de edición en sí mismo, sino en la madurez digital del profesor para convertir esa herramienta técnica en un recurso de estimulación multisensorial, inclusión y pensamiento crítico.

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo, por el apoyo prestado en el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Aguaded, I., & Ortiz-Sobrinó, M. (2022). La educación en clave audiovisual y multipantalla. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 31–39. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31454>
- Arboleda-Sánchez, G. A., & Echeverría-Maggi, D. X. (2025). Producción de contenido multimedia a través de Inteligencia Artificial: Educomunicación. *Revista Científica Multidisciplinaria Hexaciencias*, 5(10), 50–74. <https://n9.cl/pvmjq>
- Berenguer Gouarnaluses, J., Romeu Chelssen, B., Delgado Saeteros, E., Bayes Caceresc, E., Quintana Ivonnet, Z., & Senú González, I. (2024). Software educativo REDESOFTE para la búsqueda de información científica técnica. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(2), 242-261. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0246>
- Camino-Araujo, W. V., & Castro-Salazar, A. Z. (2021). Competencias multimedia en docentes para desarrollar el pensamiento crítico. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 664–681. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1337>
- Chiavetta, V., Mongelo, L., Dávila, M., Villarruel, M., Dàaz, G., Pan, N., & Biscaia, E. (2021). Sistema de comunicación multimedial para desarrollo de material pedagógico orientado a estudiantes superiores regulares y diversos funcionales. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (28), 324-333. <https://n9.cl/7t14o>
- Gallegos Martínez, E., Tamariz Nunjar, H., Gallegos Villacis, A., & León Alvarado, M.

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

- (2024). Uso de videos didácticos para el fortalecimiento del aprendizaje de ciencias naturales. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(122), 17-27. <https://doi.org/10.47460/uct.v28i122.762>
- George Reyes, C. E., & Avello-Martinez, R. (2021). Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en Scopus. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(66). <https://doi.org/10.6018/red.444751>
- Justo-López, A., Aguilar-Salinas, W., de las Fuentes-Lara, M., & Astorga-Vargas, M. (2021). Uso de videos educativos en la materia de programación durante la etapa básica de ingeniería. *Formación universitaria*, 14(6),51-64. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000600051>
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation. *Digital*, 4(3), 613-647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Kuz, A., & Ariste, M. (2022). Análisis y revisión de softwares educativos para el aprendizaje de la programación en entornos lúdicos. *Tecné, Episteme y Didaxis*, (52), 117-136. <https://doi.org/10.17227/ted.num52-13159>
- Llanos Vera, C., & Alarcón-Llontop, L. (2025). Educomunicación en la era digital: Proyecto audiovisual infantil en youtube. *Aula Virtual*, 6(13), e542. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17102407>
- Muñiz Pionce, J. A., Luna Báez, A. A., Anchundia Lascano, C. R., & Muñiz Pionce, M. J. (2026). Herramientas audiovisuales para fortalecer proceso enseñanza-aprendizaje en alumnos Enseñanza General Básica. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 6(1), 556–569. <https://doi.org/10.62305/alcon.v6i1.1048>
- Orellana-Guevara, C., y Castro Araya, H. (2021). Materiales didácticos animados digitales: proceso de creación de un video como apoyo al quehacer docente. *Revista Innovaciones Educativas*, 23(34),166-179. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v23i34.3195>
- Quesada Chaves, M. J. (2015). Creación de videos educativos como estrategia didáctica para la formación de futuros docentes de inglés. *Actualidades Investigativas en*

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

Educación, 15(1). <https://doi.org/10.15517/aie.v15i1.17588>

- Quintana Suarez, B., Morales Caguana, E. F., & Otero Agreda, O. E. (2024). Recursos multimedia para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de educación básica. *Revista Minerva*, 5(8), 150-161. <https://doi.org/10.53591/minerva.v5i8.32>
- Quispe, A., Hinojosa-Ticono, Y., Miranda, H., & Sedano, C. (2021). Serie de Redacción Científica: Revisiones Sistemáticas. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo*, 14(1),94-99. <https://dx.doi.org/10.35434/rcmhnaaa.2021.141.906>
- Rodríguez Guardado, M., & Platas-García, A. (2022). Uso de videos tutoriales en el proceso de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24, e21. <https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e21.4176>
- Sánchez Bracho, M., Fernández, M., y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1),107–121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sánchez Cruz, L., & Rosado Holguín, G. (2024). Videoformación para Docentes de Educación Inicial: Expectativas en Pandemia. *Revista Scientific*, 9(31), 166-187. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.8.166-187>
- Santiago-Trujillo, Y., & Garvich-Ormeño, R. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 50-65. <https://doi.org/10.37843/rtd.v17i1.405>
- Su, Z., Tan, T. G., Chen, L., Su, H., & Alfayad, S. (2026). Toward Smart VR Education in Media Production: Integrating AI into Human-Centered and Interactive Learning Systems. *Biomimetics*, 11(1),34. <https://doi.org/10.3390/biomimetics11010034>

Noesis. Revista Electrónica de Investigación
Año 8. Vol 8. N°1. Edición Especial. 2026
Hecho el depósito de Ley: FA2019000060
ISSN: 2739-0365
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS AVANZADOS KOINONIA (IIEAK).
Santa Ana de Coro. Venezuela.

Henry Rodrigo Astudillo-Martínez; Carlos Alberto Cherre-Antón

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)