

Recursos digitales audiovisuales basados en películas históricas para la enseñanza de la Historia Universal



Digital audiovisual resources based on historical films for teaching World History

Mayra Leonard Ruiz, mayra.leonard@isfodosu.edu.do

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña (ISFODOSU), República Dominicana

<https://orcid.org/0000-0001-5278-9531>

DOI: 10.5281/zenodo.21840687

Palabras clave

Recursos digitales
Cápsulas audiovisuales
Película histórica
Proceso de enseñanza
Historia Universal

Resumen: La investigación se orientó a enriquecer las herramientas didácticas y a superar los enfoques centrados en la memorización en la enseñanza de la Historia Universal. Su propósito fue crear recursos audiovisuales digitales en formato de cápsulas o píldoras de videos, a partir de escenas seleccionadas de películas históricas, con la intención de fortalecer la comprensión de procesos, actores sociales y conflictos de distintas épocas. Para ello, se seleccionaron fragmentos fílmicos con valor pedagógico e histórico, que fueron analizados y transformados en recursos breves mediante herramientas digitales como Canva y CapCut, con el uso de celulares, laptops y tabletas. Participaron 30 estudiantes de Ciencias Sociales del Instituto Superior de Formación Docente “Salomé Ureña”, Recinto Emilio Prud’Homme, en Santiago, República Dominicana, de las asignaturas Historia de la Civilización I, II, III y IV, quienes valoraron positivamente la iniciativa. La experiencia permitió cuestionar la fidelidad histórica de diversas representaciones cinematográficas, contrastar la narrativa audiovisual con el conocimiento académico y favorecer aprendizajes más dinámicos, significativos y acordes con las demandas educativas actuales.

Keywords

Digital resources
Audiovisual capsules
Historical film
Teaching process
World history

Abstract: The research aimed to enrich teaching tools and move beyond rote memorization in the teaching of World History. Its purpose was to create digital audiovisual resources in the form of short videos, based on selected scenes from historical films, with the intention of strengthening the understanding of processes, social actors, and conflicts from different eras. To this end, film fragments with pedagogical and historical value were selected, analyzed, and transformed into short resources using digital tools such as Canva and CapCut, with the use of cell phones, laptops, and tablets. Thirty Social Sciences students from the “Salomé Ureña” Higher Institute of Teacher Training, Emilio Prud’Homme Campus, in Santiago, Dominican Republic, participated in the project. These students, enrolled in the History of Civilization I, II, III, and IV courses, gave the initiative positive feedback. The experience allowed for questioning the historical accuracy of various film representations, contrasting audiovisual narratives with academic knowledge, and promoting more dynamic, meaningful learning that is in line with current educational demands.

Cómo citar:

Leonard, M. (2026). Recursos digitales audiovisuales basados en películas históricas para la enseñanza de la Historia Universal. *Revista Varela*, 26(74):e2026267407.

Recibido: abril de 2026, Aceptado: mayo de 2026, Publicado: 14 de agosto de 2026

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Historia ha evolucionado en los últimos años y se ha alejado de los métodos tradicionales, basados en la memorización de fechas y eventos, para adoptar enfoques más analíticos y participativos ([Vásquez y Holguín, 2020](#)). En este contexto, las películas históricas han adquirido un papel relevante como recurso didáctico, pues permiten contextualizar los hechos y facilitar la comprensión de los procesos sociales y políticos del pasado ([Muñoz y Jiménez, 2021](#)).

Uno de los principales beneficios del cine en la enseñanza de la Historia es su capacidad para representar visualmente contextos complejos, lo que facilita la comprensión del estudiantado y ayuda a superar las barreras de aprendizaje asociadas a la enseñanza tradicional. Al presentar la Historia mediante esas narrativas audiovisuales, los estudiantes desarrollan un mayor sentido de empatía y una comprensión más cercana del pasado ([Thomas y Manalil, 2025](#)). El uso de películas favorece, así, una conexión emocional con los acontecimientos representados, lo que mejora la retención del conocimiento ([Tei y Baffoe, 2022](#)).

Al llevar el cine al aula, los docentes generan experiencias de aprendizaje más inmersivas, en las que los estudiantes ejercitan su capacidad analítica y reflexionan sobre la veracidad de las representaciones filmicas, en lugar de aceptarlas sin cuestionamiento. El uso del cine en el aula requiere el acompañamiento de estrategias pedagógicas adecuadas, como los debates, el análisis de fuentes primarias y la comparación con documentos históricos, para evitar la aceptación acrítica de las representaciones cinematográficas.

Las cápsulas o píldoras audiovisuales digitales se presentan como una alternativa factible. Como recursos didácticos breves y focalizados, se diseñan para transmitir conocimientos específicos de manera clara, concisa y atractiva; por ello requieren coherencia temática, una intencionalidad didáctica definida y un componente estético-técnico, además de estar disponibles en plataformas digitales de fácil acceso ([Miles et al., 2024](#)).

Su creación y uso por parte del alumnado plantean un enfoque nuevo, orientado a una enseñanza más dinámica e inclusiva, alineada con las tendencias educativas que buscan desarrollar competencias analíticas y fomentar la alfabetización visual. Por esa razón, esta investigación tuvo como objetivo general crear recursos audiovisuales digitales basados en películas históricas como medios didácticos para la enseñanza de la Historia Universal; y como objetivos específicos, determinar el valor pedagógico de diferentes películas históricas, contrastar la representación fílmica con la realidad histórica y valorar el potencial didáctico de los recursos audiovisuales digitales como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

UN ACERCAMIENTO TEÓRICO AL TEMA

El cine constituye una herramienta educativa de amplio alcance, capaz de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la incorporación de elementos visuales y narrativos ([Nieto y Cabezas, 2024](#)). Sobre esa base, la creación de recursos audiovisuales digitales en el formato de cápsulas o píldoras educativas a partir de películas históricas ofrece una alternativa valiosa, pues coloca al estudiante en un rol activo dentro de su propio aprendizaje.

El término píldora educativa no aparece con una definición única en la literatura. Algunos autores lo asocian con contenidos de *edutainment* de alta densidad y los describen como vídeos “cortos, de ritmo rápido y cargados de contenido”, que operan como el equivalente pedagógico de “inyecciones de Red Bull” ([Miles y Herold, 2024, p. 191](#)). En esa misma línea, [Fox y Jiménez \(2026\)](#) las describen como mediadores narrativos, herramientas que vinculan los contenidos académicos con narrativas visuales para promover aprendizajes significativos y la comprensión de contextos complejos.

En la enseñanza de la Historia, estas píldoras parten de fragmentos de películas históricas acompañados de narraciones explicativas, análisis críticos y elementos visuales complementarios, como textos, imágenes y mapas. Su formato, por lo común vídeos breves de uno a tres minutos, resulta adecuado para captar la atención del estudiantado y facilitar la comprensión de conceptos difíciles ([Valls y Ponce, 2018](#)).

La incorporación de películas históricas en la enseñanza de la Historia Universal se presenta como una estrategia pedagógica innovadora para la formación docente universitaria. En un contexto marcado por la influencia creciente de los medios audiovisuales y por la transformación digital, el cine histórico recrea contextos, procesos y emociones de épocas pasadas, lo que facilita una comprensión más profunda y vivencial de los acontecimientos que han configurado el mundo actual ([Rosenstone, 2006](#)).

La creación de píldoras a partir de películas históricas permite, además, explorar múltiples perspectivas historiográficas y fomenta el pensamiento interdisciplinario junto con la reflexión ética sobre la construcción de identidades y narrativas colectivas. Al enfrentar imágenes y relatos que a menudo difuminan la frontera entre realidad y ficción, los docentes en formación adquieren herramientas para orientar a sus futuros estudiantes en la evaluación crítica de las fuentes y en la comprensión del contexto en que se desarrollaron los hechos ([Geoghegan, 2025](#)).

Para los futuros docentes, esta metodología favorece el desarrollo de competencias interpretativas y analíticas, y fortalece a la vez la capacidad de diseñar clases dinámicas e inclusivas, ajustadas a las demandas de una sociedad en cambio permanente ([Villegas et al., 2024](#)).

Al integrar la píldora educativa como recurso didáctico en la formación de futuros docentes, este trabajo les permite investigar, analizar, criticar y recrear fragmentos de películas históricas mediante la elaboración de videos cortos, una forma moderna y atractiva de comunicación visual, en la línea de quienes conciben el cine como fuente y agente del conocimiento histórico ([Ferro, 1980](#)). A los efectos de esta investigación acerca de la enseñanza de la Historia Universal, la definición de píldora educativa que mejor se ajusta es la de mediador cognitivo de alta densidad narrativo-visual ([Miles et al., 2024](#)).

Esta estrategia sitúa al estudiante como actor principal, capaz de reflexionar e interpretar, y transforma una recepción pasiva en una experiencia de toma de conciencia ([Fox y Jiménez, 2026](#)). El proceso, a su vez, desarrolla habilidades críticas, pues exige analizar y contrastar las representaciones cinematográficas con fuentes históricas primarias y secundarias, cuestionar interpretaciones establecidas y sostener una mirada reflexiva sobre el pasado ([Seixas y Morton, 2013](#)).

Varios estudios respaldan esta idea. Así lo ilustran [Villegas et al. \(2024\)](#), quienes exploraron la percepción de estudiantes de Pedagogía sobre la adquisición de aprendizajes mediante la creación de cápsulas digitales. El estudio adoptó un enfoque mixto cuali-cuantitativo de alcance exploratorio, aplicado a una muestra de 68 estudiantes que desarrollaron estos recursos para resolver necesidades tecnológicas reales en centros escolares, bajo la metodología de Aprendizaje + Servicio. Los autores mencionados definen estas cápsulas como unidades de microaprendizaje caracterizadas por ser contenidos breves, flexibles y multimediales, que fomentan la innovación educativa y el trabajo activo.

Entre los principales hallazgos de dicho estudio, se evidenció que la construcción de estas cápsulas favorece el desarrollo práctico de competencias digitales docentes y pedagógicas. Los resultados mostraron un alto nivel de logro (promedio de 6.3/7.0) y una satisfacción del 100 % respecto a la utilidad de la metodología para el sistema escolar. El estudio concluye que las cápsulas educativas son recursos versátiles y motivadores, capaces de atender la diversidad de ritmos de aprendizaje mediante la integración de elementos interactivos y autoinstruccionales.

[Ledo et al. \(2019\)](#) analizan el rol de estas unidades en la educación superior. Definen las cápsulas como contenidos digitales breves y descriptivos, caracterizados por su flexibilidad de contenido, uso y finalidad, lo que permite su implementación tanto en clases presenciales como virtuales y a través de diversos dispositivos, como computadoras y teléfonos inteligentes. Desde una perspectiva pedagógica, el trabajo destaca que el diseño de estos recursos debe ser multimedial e interactivo e integrar texto, imagen, audio y video para captar la atención del estudiante y atender a la diversidad de estilos de aprendizaje.

Otro trabajo que aporta a la investigación es el de [Landolffi et al. \(2022\)](#), quienes consideran que las cápsulas digitales son contenidos cortos que explican de forma descriptiva un concepto clave. Esta definición sirve para diferenciar estos recursos de otros formatos más extensos o menos focalizados, y subraya la importancia de la brevedad y la precisión temática.

Entre sus aportes metodológicos más relevantes, sitúan las cápsulas más allá de la técnica expositiva: las entienden como una metodología en sí misma, que permite al docente fomentar la innovación educativa, promover la práctica y el trabajo activo del estudiantado, e integrar de manera efectiva las tecnologías en el aula.

La revisión de estos estudios revela que el cine puede ser un recurso didáctico de gran valor en la enseñanza de la Historia. La creación de cápsulas de video digitales que aborden diferentes temáticas permite acercarse al pasado desde perspectivas diversas y ofrece una experiencia de enseñanza dinámica y multidimensional, que combina elementos visuales, emocionales y cognitivos para enriquecer el proceso educativo.

APROXIMACIONES METODOLÓGICAS

La investigación siguió un enfoque mixto, pues se recogieron y analizaron datos cuantitativos y cualitativos con su posterior integración, con el fin de lograr una comprensión más amplia del fenómeno estudiado. La dimensión cuantitativa se expresó en la encuesta de autopercepción aplicada al estudiantado y en la rúbrica utilizada para evaluar las cápsulas de video digitales.

La dimensión cualitativa se apoyó en la observación realizada por la docente-investigadora durante las fases de análisis, creación, socialización y evaluación ([Hernández y Mendoza, 2018](#)).

El estudio tuvo un alcance descriptivo, pues buscó caracterizar una experiencia didáctica, las valoraciones de los participantes y la calidad de los recursos producidos, sin manipular variables ni establecer relaciones causales. [Hernández y Mendoza \(2018\)](#) señalan que los estudios descriptivos especifican propiedades, características y perfiles de personas, grupos o procesos sometidos a análisis. Por eso, los hallazgos se leen como un análisis pedagógico de la experiencia. De acuerdo con eso, el diseño fue no experimental: la estrategia se aplicó con los estudiantes y, después, se recogieron sus percepciones y se evaluaron sus producciones, sin preprueba ni grupo de control.

El estudio fue transversal y de campo. Transversal, porque la información se recogió en un momento determinado, luego de implementada la estrategia didáctica; al respecto, [Hernández y Mendoza \(2018\)](#) explican que los diseños transeccionales o transversales recolectan datos en un solo momento y permiten describir variables, evaluar situaciones o analizar fenómenos en un punto específico del tiempo. De campo, porque la experiencia se desarrolló en el escenario natural de formación de los estudiantes, dentro de las asignaturas de Historia de la Civilización I, II, III y IV.

La población estuvo conformada por estudiantes de la Licenciatura en Educación Secundaria, Mención Ciencias Sociales. La muestra fue no probabilística e intencional ([Arias, 2012](#)), integrada por 30 estudiantes pertenecientes a los tres grupos en los que se implementó la propuesta durante los cuatrimestres septiembre-diciembre de 2025 y enero-abril de 2026. Esta selección respondió a criterios de pertinencia pedagógica y de acceso al contexto de aula, dado que se trabajó con los grupos en los que la docente-investigadora desarrolló la experiencia.

Para la recolección de la información se emplearon como técnicas la encuesta y la observación, y como instrumentos un cuestionario de autopercepción, una rúbrica para evaluar la calidad de las cápsulas audiovisuales digitales y un registro de observación. El cuestionario recogió las percepciones del estudiantado sobre la utilidad, la claridad, la creatividad, la participación y el aporte del recurso a la comprensión de la Historia Universal. La rúbrica facilitó la evaluación de criterios como precisión histórica, selección adecuada de escenas, claridad explicativa, coherencia didáctica, calidad visual y potencial pedagógico. La observación, por último, aportó información cualitativa sobre la participación, el debate, la reflexión crítica y la manera en que los estudiantes contrastaron la narrativa cinematográfica con el conocimiento histórico ([Arias, 2012](#)).

En cuanto a los métodos, se aplicaron el deductivo y el analítico, pues a partir de conclusiones generales se obtuvieron explicaciones particulares y se analizaron los aspectos más relevantes de la investigación ([Arias, 2012](#)).

El proyecto se organizó en cuatro fases. En la fase de análisis, los estudiantes examinaron películas históricas seleccionadas e identificaron contexto, actores sociales, conflictos y procesos representados, así como posibles alteraciones, dramatizaciones o simplificaciones de los hechos. En la fase de creación, elaboraron en equipos sus recursos audiovisuales digitales mediante herramientas digitales como Canva y CapCut, con el uso de celulares, laptops y tabletas. En la fase de socialización, presentaron sus producciones ante el grupo, explicaron sus decisiones didácticas y recibieron retroalimentación. En la fase de evaluación, se aplicó la encuesta de autopercepción, se evaluaron las píldoras mediante rúbrica y se sistematizaron las observaciones realizadas durante la experiencia.

ACERCA DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Durante esta investigación fueron elaboradas 38 cápsulas audiovisuales digitales, relacionadas con seis películas históricas: *Troya*, *Ágora*, *El Reino de los Cielos*, *Amistad*, *María Antonieta* y *La Lista de Schindler*.

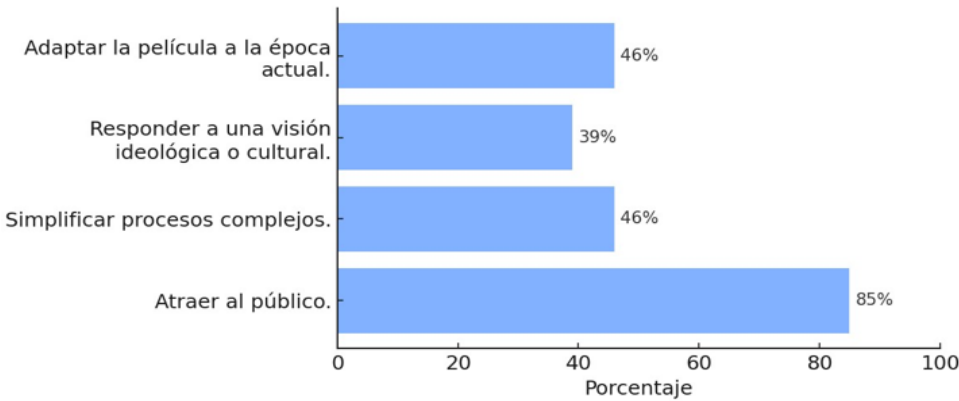
Las películas mostraron un alto valor pedagógico para la enseñanza de la Historia, pues permitieron comparar las representaciones cinematográficas con los hechos históricos, los mitos, las fuentes y los contextos reales. Favorecieron también el análisis crítico de procesos sociales, políticos, religiosos y culturales de distintas épocas. En el contexto dominicano, [Sánchez y Duval \(2025\)](#) reportan mejoras en el aprendizaje de la Historia mediante recursos audiovisuales, lo que respalda la pertinencia de esta estrategia.

La creación de las píldoras ayudó a los estudiantes a identificar errores humanos, conflictos de poder, intolerancias y formas de violencia que no deben repetirse. Promovieron, además, la interpretación de evidencias y la comprensión del pasado desde una mirada más humana. Las píldoras creadas fueron el producto de procesos de investigación, análisis, reflexión y trabajo colaborativo de los estudiantes. Al cierre del proceso se evidenció, como muestra la Figura 1, un fortalecimiento en

la capacidad del estudiantado para entender que el cine cumple también una función de entretenimiento orientada al público, y para analizar críticamente las representaciones cinematográficas y contrastarlas con fuentes históricas.

Figura 1

Opiniones de estudiantes acerca de la dramatización de hechos históricos

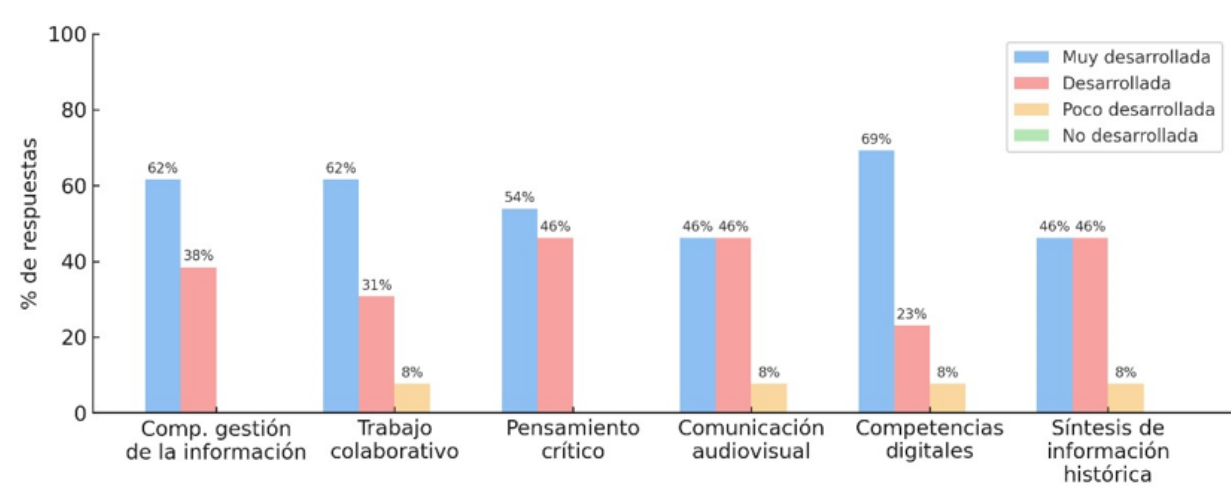


El uso del lenguaje audiovisual favoreció, asimismo, la conexión emocional con los contenidos y contribuyó al desarrollo de la empatía y a una comprensión más profunda de los procesos históricos. Estos hallazgos coinciden con lo reportado por [Bursa \(2026\)](#) en la formación docente mediada por cine y por [Thomas y Manalil \(2025\)](#) sobre el papel del lenguaje cinematográfico en el aprendizaje afectivo.

El proceso de creación de las píldoras permitió, además, el desarrollo de competencias digitales, comunicativas y creativas, y promovió un aprendizaje activo y colaborativo (Figura 2). La investigación se destacó por la implementación de una metodología activa que integró teoría y práctica, favoreció la motivación del estudiantado y dio lugar a recursos didácticos concretos.

Figura 2

Opiniones de estudiantes acerca de las competencias desarrolladas durante el proceso de creación de las píldoras



De igual forma, identificaron la estrategia de las píldoras como una forma nueva, más concreta, visual, comparativa, de acercarse a la Historia fortaleciendo así su vocación como maestros. En esa misma línea, estas píldoras, ilustradas a través de imágenes se constituyeron como una experiencia significativa para su aprendizaje, que les permitió desarrollar un aprendizaje activo y cognitivo, lo que confirma que la actividad ayudó a visualizar la teoría, sintetizar información y desarrollar competencias.

En la figura que sigue, se ejemplifican algunas de las píldoras audiovisuales digitales creadas en la experiencia.

Figura 3

Ejemplos de píldoras audiovisuales digitales creadas

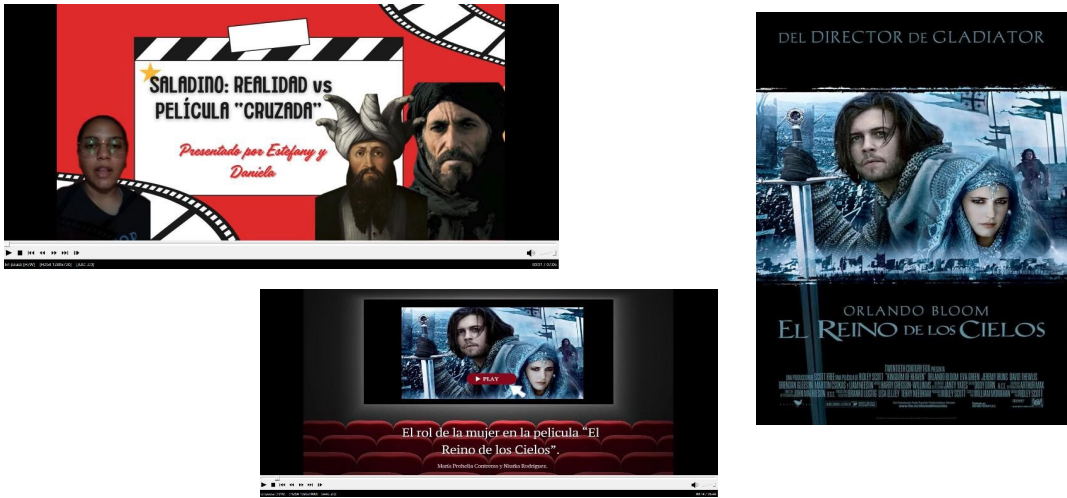
Película “Troya”



Película “Ágora”



Película “El Reino de los Cielos”



Por último, se destacan algunos comentarios de los estudiantes:

- *Es significativo porque nos ayuda a conocer más de la misma historia.*
- *Es una buena manera de sintetizar los hechos históricos y de lograr que el estudiante se involucre con la información real, motivado por la película.*
- *Funciona mucho para estudiantes que son más visuales.*
- *Me permitió sintetizar la información y buscar las diferencias con la realidad histórica.*
- *Fue muy significativo, porque me sirve como método para reforzar los hechos importantes que se resaltan en la película.*
- *Aprendí que existen estrategias innovadoras para trabajar con mis estudiantes, a tener un análisis y una visión más amplia de los contextos históricos, y a encontrar errores históricos y sintetizar la información.*
- *Aprendí más sobre Historia Universal.*
- *Como futuro maestro en Ciencias Sociales, es un error confiar en relatos no fundamentados históricamente y no analizar los acontecimientos según su contexto.*

CONCLUSIONES

Los resultados permiten concluir que las píldoras audiovisuales digitales basadas en películas históricas constituyen una herramienta con potencial didáctico para enriquecer la enseñanza de la Historia Universal en la formación inicial docente; estos recursos se caracterizan por sus contenidos breves y lenguaje accesible que funcionan como mediadores narrativos capaces de conectar los contenidos académicos con narrativas visuales.

En la experiencia desarrollada, los estudiantes analizaron, seleccionaron, reinterpretaron y transformaron escenas históricas en recursos breves con intención pedagógica, y superaron así el simple consumo de materiales audiovisuales. Ahora bien, por tratarse de un estudio descriptivo, estos resultados se asumen como una valoración pedagógica situada y no como una comprobación causal.

La creación de estos medios favoreció la creatividad, la colaboración y el desarrollo de competencias digitales y comunicativas en los futuros docentes. Al emplear herramientas como Canva y CapCut, el estudiantado integró análisis histórico, diseño visual, narración explicativa y edición audiovisual, y transitó de una recepción pasiva del contenido a la producción activa de recursos didácticos, ajustadas a una sociedad mediada por tecnologías. La experiencia confirma que el uso pedagógico del cine y de los recursos digitales fortalece competencias interpretativas, comunicativas y tecnológicas cuando responde a criterios históricos y didácticos claros.

Finalmente, la investigación aporta una experiencia de innovación educativa que conecta la historia académica con la cultura audiovisual contemporánea y con las necesidades formativas de los futuros docentes, destacando el valor del cine para contextualizar procesos, estimular la discusión y facilitar la comprensión de hechos históricos complejos. Las píldoras producidas por los estudiantes conforman, además, un banco inicial de recursos reutilizables, alojado en el sitio web de Ciencias Sociales, con posibilidades de aprovechamiento en futuras experiencias docentes.

REFERENCIAS

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). Episteme.

Bursa, S. (2026). Cinematic pedagogy for social justice: Exploring pre-service teachers' learning experiences. *Social Psychology of Education*. <https://doi.org/10.1007/s11218-026-10187-0>

Ferro, M. (1980). *Cine e historia*. Gedisa.

Fox, G., y Jiménez, D. (2026). Impacto de la narrativa audiovisual en la enseñanza de la Historia Social Dominicana. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (20), 187–199. <https://doi.org/10.6018/riite.712211>

Geoghegan, E. (2025). La utilización de recursos audiovisuales en la formación de profesoras y profesores de historia. *Clío & Asociados. La historia enseñada*, (40), e0064. <https://doi.org/10.14409/cya.2025.40.e0064>

- Hernández, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Landolffi, N. C. J., Verdún, E. N. O., Cabral, M. Y. L., Dagogliano, S. R. Á., Insfran, J. L. M., y Cantero, J. E. G. (2022). Cápsulas educativas y juegos de razonamiento en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas y las ciencias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 402–428. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2236
- Ledo, M. J. V., Vidal, M. N. V., Sánchez, I. R. A., y González, G. Z. (2019). Cápsulas educativas o informativas: Un mejor aprendizaje significativo. *Educación Médica Superior*, 33(2), 1–13. <http://www.ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/1904>
- Miles, J., Compton, A., y Herold, E. (2024). Crash Course in the classroom: Exploring how and why social studies teachers use YouTube videos. *The Journal of Social Studies Research*, 48(3), 190–203. <https://doi.org/10.1177/23522798241238666>
- Muñoz, G., y Jiménez, E. (2021). El cine histórico en el ámbito educativo: Discursos culturales ante el encuentro con América. *Área Abierta. Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria*, 21(1), 9–24. <https://doi.org/10.5209/arab.73277>
- Nieto, Á., y Cabezas, J. (2024). El uso del cine en la educación: Una revisión sistemática desde una perspectiva didáctica. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–20. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-851>
- Rosenstone, R. A. (2006). *History on film/Film on history*. Pearson Education.
- Sánchez, J. J., y Duval, G. (2025). Impacto de los documentales del proyecto Por la Ruta de la Historia en el proceso de aprendizaje de la asignatura Historia Dominicana y Educación Constitucional. *EDUCA. Revista Internacional para la Calidad Educativa*, 5(2), 1–22. <https://doi.org/10.55040/2wpc5w32>
- Seixas, P., y Morton, T. (2013). *The big six historical thinking concepts*. Nelson Education.
- Tei, D. R., y Baffoe, L. (2022). Teaching history using feature films: The Ghanaian experience. *Journal of Education, Management and Development Studies*, 2(2), 41–48. <https://doi.org/10.52631/jemds.v2i2.94>
- Thomas, S., y Manalil, P. (2025). Framing emotions: Using cinema as a tool for emotional intelligence in education. *Frontiers in Psychology*, 16, Artículo 1650676. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1650676>
- Valls, R., y Ponce, F. (2018). *Cine e historia: Un análisis didáctico*. Graó.
- Vásquez, A., y Holguín, A. (2020). Enseñanza de Historia en secundaria: Experiencia en investigación-acción en República Dominicana. *Ciencia y Educación*, 4(3), 27–43. <https://doi.org/10.22206/cyed.2020.v4i3.pp27-43>
- Villegas, A., Sepúlveda, C., Castillo, A., y Núñez, K. (2024). Diseño de cápsulas digitales por estudiantes de pedagogía bajo modelo ADDIE y metodología A+S. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 22–33. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.701>