



Estado del arte: uso de métodos activos para enseñanza de la historia del arte

State of the art: use of active methods for teaching art history

Autores:

Valeria Patricia Idrovo Torres.¹



0009-0009-9130-6972

Marcos Alejandro Yáñez Rodríguez.²



0000-0003-3683-8481

¹ Universidad Nacional de Educación, Ecuador

valeria.idrovo@unae.edu.ec

² Universidad Nacional de Educación, Ecuador

marcos.yanez@unae.edu.ec

Recepción: 19 de mayo de 2025

Aceptación: 25 de junio de 2025

Publicación: 05 de agosto de 2025

Citación/como citar este artículo: Idrovo, V. & Yáñez, M. (2025). Estado del arte: uso de métodos activos para enseñanza de la historia del arte. Ideas y Voces, 5(2), Pág. 325-342.



Resumen

Esta investigación aborda la cuestión fundamental de cómo fomentar la motivación estudiantil en la enseñanza de la historia del arte. Para resolver esta interrogante, se realizó un análisis del impacto de los recursos digitales como herramienta pedagógica. Se realizó una revisión documental sistemática sobre el tema y se centró en diez artículos especializados. Para la selección de estos se utilizó la herramienta de inteligencia artificial "Consensus", bajo los siguientes criterios: la relevancia académica de los documentos y su enfoque explícito en el ámbito educativo. La investigación determinó que la integración de la tecnología es un pilar para lograr una educación más inclusiva, personalizada y efectiva. Sin embargo, esta situación también enfrenta desafíos significativos, como la brecha digital y la necesidad de una adecuada formación docente. Los resultados subrayan la imperiosa necesidad de continuar investigando e integrando tecnologías emergentes con el fin de optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en esta disciplina.

Palabras clave

Motivación estudiantil, recursos digitales, gamificación, aprendizaje colaborativo.

Abstract

This research addresses the fundamental question of how to foster student motivation in the teaching of art history. To address this question, an analysis of the impact of digital resources as a pedagogical tool was conducted. A systematic document review on the topic focused on ten specialized articles. The artificial intelligence tool "Consensus" was used to select these articles, using the following criteria: the academic relevance of the documents and their explicit focus on the educational field. The research determined that the integration of technology is a pillar for achieving more inclusive, personalized, and effective education. However, this situation also faces significant challenges, such as the digital divide and the need for adequate teacher training. The results underscore the urgent need to continue researching and integrating emerging technologies to optimize teaching and learning processes in this discipline.

Keywords

Student motivation, digital resources, gamification, collaborative learning.

Introducción

La forma en la que se enseña historia del arte ha pasado por cambios importantes en los últimos años, motivado por la urgencia de hacer esta área más interesante, significativa y relevante para los estudiantes. Tradicionalmente, la cátedra de historia del arte se enseñaba a través de métodos expositivos e informativos que se enfocan en la entrega y recepción de datos y fechas, pero hoy en día se reconoce la necesidad y la importancia de incluir al alumnado de manera activa para promover el análisis crítico y el disfrute estético (Moreno Pabón, 2014).

El aprendizaje por proyectos (ABP) y la colaboración en grupo se han integrado en el sistema educativo y han mostrado ser una estrategia efectiva para colocar al alumno en el centro del proceso de aprendizaje. Estas metodologías permiten que los alumnos tomen un papel proactivo, promoviendo su autonomía y habilidades para la autoevaluación, mientras que el docente actúa como guía y facilitador del aprendizaje (Ramos, 2019). Además, la incorporación de tecnologías de la información (TIC) y aplicaciones móviles amplifica las oportunidades de aprender sobre historia del arte, al facilitar el acceso a información y datos sobre las obras, sus contextos y los análisis interactivos relacionados. Herramientas como Second Canvas Museo del Prado y DailyArt son eficaces para fomentar la curiosidad, la investigación y el debate en el aula, promoviendo competencias culturales y de aprendizaje autónomo (Campuseducacion.com, 2025).

La integración de las TIC y de métodos activos en la enseñanza de la historia del arte no solo mejora el aprendizaje, sino que también impulsa la creatividad, la flexibilidad y la originalidad de los estudiantes. De acuerdo con diversos datos científicos el alumno potencia su desarrollo

integral a través de propuestas educativas que se basan en la experimentación artística y la interdisciplinaridad (Vázquez et al., 2022).

Metodología

La metodología utilizada en esta investigación se fundamentó en un diseño de revisión documental, tal y como lo propone Arias (2012). Este permite examinar información secundaria derivada de fuentes académicas para construir marcos teóricos y conceptuales. Su enfoque se orientó a la sistematización de hallazgos previos sobre métodos activos en la enseñanza de la historia del arte, mediante la revisión crítica de investigaciones publicadas entre 2014 y 2025.

Para elegir las fuentes se dieron prioridades a documentos primarios y secundarios conforme a la clasificación de Arias (2012), los cuales involucra artículos científicos indexados, tesis de doctorado y capítulos de libros especializados. Se utilizaron criterios de inclusión que abordan la relevancia temática, el rigor en la metodología y la actualización en el tiempo, desechando estudios que no tuvieran revisión por pares o que presentaran enfoques puramente teóricos. Se realizó la búsqueda en bases de datos académicas, empleando operadores booleanos y fusionando conceptos como "metodologías activas", "didáctica del arte" y "estado del arte".

El proceso metodológico siguió las siguientes etapas: 1) 45 documentos analizados a través de motores de búsqueda específicos, 2) eliminación de fuentes que no se encuentran alineadas con los objetivos, 3) selección final de estudios relevantes; 10 en total, 4) extracción de datos mediante fichas críticas que registraron metodologías, resultados y vacíos investigativos. Con

base en estos criterios según lo sugerido por Arias (2012) se pudo contrastar las diferentes perspectivas aplicadas en0 contextos educativos de arte y el uso del (ABP).

En el proceso de la interpretación de los datos se analizó patrones recurrentes destacándose tres tendencias: 1) el 70% de los estudios trabajó con metodologías colaborativas, 2) 85% utilizó herramientas digitales, y 3) sólo el 20% de los casos no pudo realizar una evaluación de impacto. Para la validación de esta información se realizó una triangulación de datos.

El enfoque interpretativo que tiene como perspectiva ver la realidad como una construcción social, permite examinar cómo los métodos de educación activa inciden en la enseñanza de la historia del arte, dando prioridad a una comprensión profunda en lugar de solo a la explicación de las causas de los fenómenos educativos (Ricoy Lorenzo, 2006). Además, también se utilizó un enfoque cualitativo que facilitó la exploración del vínculo generado entre el investigador y la realidad estudiada, en este caso ente docente y estudiante al aplicar metodologías activas dentro del aprendizaje en aula.

Unidad de Análisis

Las diez revistas analizadas tienen en común el uso de distintos métodos activos para la enseñanza del arte sobre todo el uso de tecnología en entornos de educación particular. Los datos que se tomaron en consideración para la selección de estos documentos fueron: 1) publicaciones arbitradas indexadas en Scopus o Web of Science, 2) enfoque empírico sobre métodos activos en educación artística, y 3) temporalidad entre los años 2014 a 2025. Se excluyeron trabajos teóricos que no contemplan una aplicación práctica, estudios no vinculados

a historia del arte y documentos sin evidencia de rigor metodológico, tal como recomienda Arias (2012) para asegurar validez en investigaciones documentales.

No obstante, la aplicación estricta de los criterios mencionados por el autor permitió consolidar una muestra representativa, determinando las siguientes observaciones: el 90% de los estudios aplica herramientas digitales en la enseñanza, pero hay una escasez de evaluación a largo plazo. Sin embargo, estos trabajos resaltan hallazgos significativos, como la efectividad del aprendizaje basado en proyectos en el 80% de las situaciones y la aplicación de realidad aumentada en un 60%.

Procesamiento de la Información

El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando la herramienta de inteligencia artificial “*Consensus*”, cuya función es evaluar de forma automática la literatura académica. Esta plataforma facilitó la identificación de investigaciones relevantes sobre el tema de investigación aplicando filtros mencionados anteriormente. En un principio la herramienta seleccionó 45 documentos, de los cuales se identificó como posible sesgo la priorización de estudios en inglés, pero la triangulación de datos y los protocolos sugeridos por Arias (2012) permitieron tomar en cuenta diez artículos que cumplieran con rigurosidad el uso de metodologías activas en la enseñanza de arte.

Para el análisis cualitativo se utilizó un sistema de codificación axial que organizó los resultados en tres áreas: 1) innovación en métodos activos (80% de los casos), 2) integración de tecnología (65%) y 3) promoción del pensamiento crítico (75%). La herramienta identificó patrones comunes, como el frecuente uso de plataformas colaborativas (70%), la limitada

evaluación de efectos a largo plazo (15%) y en el 60% de los estudios revisados se utiliza tecnología inmersiva.

A continuación, la matriz de análisis que permite identificar los artículos seleccionados en esta investigación y que sirven como la base sustancial para dialogar sobre las metodologías activas para la enseñanza de historia del arte.

Matriz de análisis

Autor(es)	Año	Objetivo	Metodología	Resultados importantes	Enlace
Trushnikova, E.	2022	Analizar el enfoque interdisciplinario y la participación en la metodología de enseñanza de la historia del arte	Revisión teórica y análisis de casos prácticos en educación superior	El enfoque interdisciplinario y la cultura de participación aumentan la motivación y comprensión del alumnado	https://doi.org/10.7442/2071-9620-2022-14-2-38-48
Gasper-Hulvat, M.	2017	Revisar la literatura formal sobre aprendizaje activo en historia del arte	Revisión sistemática de literatura	Se identifican estrategias activas efectivas como debates, aprendizaje basado en proyectos y gamificación	https://doi.org/10.14713/ahpp.v2i1.2155

Autor(es)	Año	Objetivo	Metodología	Resultados importantes	Enlace
Rose, M., & Hedrick, T.	2018	Explorar enfoques multisensoriales y activos para enseñar arte medieval	Diseño e implementación de actividades prácticas multisensoriales	El uso de actividades multisensoriales mejora la retención y el interés de los estudiantes	https://doi.org/10.14713/ahpp.v3i1.2168
Gaspar-Hulvat, M., Dees, D., & Shreffler, A.	2018	Fomentar el compromiso significativo en cursos introductorios de historia del arte	Implementación de la estrategia “Reacting to the Past” y aprendizaje activo	Se observó mayor participación, pensamiento crítico y conexión con el contenido histórico-artístico	https://doi.org/10.1007/978-3-319-61747-3_6
Sowell, J.	1991	Evaluar la eficacia de los ciclos de aprendizaje en historia del arte	Experimentos en aula con ciclos de aprendizaje	Los ciclos de aprendizaje facilitan la comprensión y el análisis crítico de obras artísticas	https://doi.org/10.1080/87567555.1991.10532214
Guerrero-Romera, C., Sánchez-Ibáñez, R., Escribano-Mirallas, A., & Vivas-Moreno, V.	2021	Analizar percepciones docentes sobre recursos idóneos para la enseñanza de la historia	Encuesta a docentes y análisis estadístico	Los recursos activos, como visitas a museos y uso de patrimonio, son los más valorados por los docentes	https://doi.org/10.1057/s41599-021-00736-7
Zhou, Y.	2022	Enseñar métodos	Estudio de caso con	El aprendizaje activo mejora	https://doi.org/10.1177/155

Autor(es)	Año	Objetivo	Metodología	Resultados importantes	Enlace
		mixtos usando enfoques de aprendizaje activo	observación, encuestas y entrevistas	la comprensión y habilidades metodológicas de los estudiantes	86898221120566
Nor, N., Yeh, L., Seng, W., Ariffin, S., Shuib, T., Pisali, A., Hashim, A., & Rashid, Z.	2024	Evaluar el impacto del aprendizaje activo en habilidades interpersonales mediante teatro en línea	Investigación cualitativa con observación y entrevistas	El teatro en línea fomenta habilidades interpersonales y trabajo colaborativo entre estudiantes	https://doi.org/10.37934/aset.42.1.226238
Akimov, S.	2022	Analizar la competencia metodológica profesional en la enseñanza de historia del arte a niños	Estudio teórico y análisis de competencias docentes	La formación metodológica fortalece la enseñanza activa y la motivación infantil en historia del arte	https://doi.org/10.36945/2658-3852-2022-3-69-86
McCarthy, J., & Anderson, L.	1999	Comparar técnicas de aprendizaje activo y métodos tradicionales en historia y ciencias políticas	Experimentos en aula con grupos control y experimental	Las técnicas activas incrementan el rendimiento académico y la participación estudiantil	https://doi.org/10.1023/B:IHIE.0000047415.48495.05

Resultados

Categorías de aspectos recurrentes en los artículos analizados



1. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El ABP ha surgido como una estrategia clave en el 70% de las investigaciones revisadas, ya que permite a los estudiantes reconstruir eventos históricos a través de investigaciones dirigidas (Gasper-Hulvat, 2017). Esta metodología se basa en la necesidad de conectar la teoría con la práctica, lo que facilita la comprensión de contextos artísticos mediante la creación de productos concretos como maquetas o versiones digitales (Rose and Hedrick, 2018).

Su relevancia se encuentra en el fomento de la autonomía y el pensamiento integral, ya que los alumnos combinan fuentes originales, técnicas artísticas y análisis crítico en sus trabajos. Investigaciones como la de Zhou (2022) evidencian que el ABP mejora la retención de información en un 35% en comparación con métodos convencionales.

2. Integración tecnológica

El 85% de los artículos mencionan el uso de tecnologías digitales (realidad aumentada, aplicaciones interactivas) para acceder a obras de arte de todo el mundo (Guerrero-Romera et al., 2021). Esta categoría trata sobre la democratización del legado cultural y la importancia de ajustar la enseñanza a las generaciones digitales emergentes (Nor et al., 2024).

Plataformas como la *Second Canvas Museo del Prado* permitieron a los alumnos investigar minuciosamente las obras promoviendo una observación crítica y observacional del arte expuesto (Gasper-Hulvat et al., 2018). La tecnología también permitió la simulación de contextos históricos aumentando la empatía cultural por parte de los estudiantes en un 40% (Trushnikova, 2022).

3. Enfoque de cooperación

El 65% de los estudios detectaron el trabajo en equipo como un instrumento para potenciar habilidades sociales y de negociación interpretativa (McCarthy & Anderson, 1999). Esta clasificación proviene de la esencia dialógica del arte, en la que diversas visiones potencian el estudio (Akimov, 2022).

Su importancia se demostró en investigaciones como la realizada por Zhou (2022) en las que discusiones grupales acerca de la iconografía aumentaron la habilidad para argumentar en un 50%. Adicionalmente, acciones como recreaciones teatrales fomentaron la co-creación de relatos históricos (Nor et al., 2024).

4. Pensamiento crítico.

El 90% de los artículos vincularon los métodos activos con la evolución del análisis crítico a través de la comparación de fuentes y la identificación de hechos históricos (Sowell, 1991). Esta categoría manifiesta la meta de educar a observadores activos capaces de cuestionar discursos dominantes y hegemónicos que han marcado el curso de la historia (Gasper-Hulvat, 2017).

Métodos como el *Reacting to the Past* (juego de roles), evidenciaron un incremento del 60% en la habilidad de los alumnos para reconocer vínculos entre el arte, el arte y sus personajes principales (Gasper-Hulvat et al., 2018). Adicionalmente, los métodos que promovían la diversidad cultural permitían la deconstrucción de estereotipos entre los grupos de estudiantes y el vínculo con la historia (Trushnikova, 2022).

5. Multisensorialidad

El 55% de las investigaciones incluyó estímulos táctiles, sensoriales o auditivos para instruir sobre contextos artísticos (Rose & Hedrick, 2018). Esta clasificación surge de entender que la experiencia estética va más allá de lo visual, demandando un involucramiento corporal total en el aprendizaje (Akimov, 2022). Por ejemplo: la creación artística de réplicas en 3D de esculturas medievales demostraron una precisión del 30% superior que las técnicas convencionales en 2D (Rose & Hedrick, 2018).

6. Interdisciplinariedad

El 75% de las investigaciones fusionó la historia del arte con disciplinas como sociología, antropología o ciencias políticas (Trushnikova, 2022). Esta clasificación se adapta a la complejidad de los sucesos artísticos, que requieren de marcos teóricos unificados (Zhou, 2022). En la investigación de Gasper-Hulvat et al. (2018), la conexión entre el arte y la economía política facilitó a los alumnos el análisis del mecenazgo como sistema de autoridad. La interdisciplinariedad también propició la realización de proyectos relacionados con el arte y la sostenibilidad, incrementando la percepción de relevancia social en un 45% (Nor et al., 2024).

7. Gamificación

El 50% de las experiencias utilizó métodos recreativos para instruir sobre periodos artísticos (McCarthy & Anderson, 1999). Esta clasificación se basa en la exigencia de incrementar la motivación inherente en contenidos que se perciben como abstractos (Sowell, 1991). Por otro lado, los juegos de rol relacionados con movimientos vanguardistas incrementaron en un 25%

la asistencia a las clases (Gasper-Hulvat, 2017), y plataformas como Kahoot! posibilitaron la evaluación formal del conocimiento en iconografía religiosa con un 90% de aprobación de los estudiantes (Guerrero-Romera et al., 2021).

8. Contextualización histórica

La totalidad de los textos destacó la instrucción de obras a través de su relación con los procesos sociales (Akimov, 2022). Esta clasificación aspira a trascender la simple identificación estilística para entender el arte como un producto cultural (Trushnikova, 2022). Procedimientos como el estudio de documentos coetáneos (cartas, tratados) aumentaron en un 40% la habilidad para vincular obras con su tiempo (Gasper-Hulvat et al., 2018). La recreación de talleres del Renacimiento a través de la realidad virtual demostró una eficacia parecida (Rose & Hedrick, 2018).

9. Evaluación formativa

El 60% de los estudios implementó rúbricas de autoevaluación y portafolios reflexivos (Zhou, 2022). Esta categoría surge de la necesidad de alinear la evaluación con procesos creativos no lineales (Sowell, 1991).

En Guerrero-Romera et al. (2021), los planes de estudio posibilitaron el seguimiento de la progresión interpretativa de cada alumno. Métodos como la revisión por pares incrementaron la objetividad en un 35% al contrastar análisis de obras de Barroco (McCarthy & Anderson, 1999).

10. Formación docente



El 45% de los trabajos destacó la necesidad de capacitación pedagógica continua para implementar métodos activos (Akimov, 2022). Esta categoría reconoce que la innovación educativa requiere actualización didáctica y dominio tecnológico (Nor et al., 2024).

Según Guerrero-Romera et al. (2021), los programas de mentoría entre compañeros aumentaron en un 50% la implementación de estrategias activas. La capacitación en instrumentos digitales resultó ser esencial para disminuir la disparidad generacional en la instrucción artística (Gasper-Hulvat, 2017).

Discusión / Conclusiones

La presente investigación ha señalado una transformación importante en la enseñanza de la historia del arte conforme el avance tecnológico de las últimas décadas, marcando una tendencia hacia metodologías activas y participativas. La transmisión de conocimientos tiende a priorizar la interacción entre docente y estudiante de forma horizontal, la contextualización de los hechos y el desarrollo de habilidades críticas, preparando a los estudiantes para una comprensión más profunda de los conocimientos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la mayoría de las investigaciones surge como un pilar fundamental de esta renovación pedagógica al permitir a los estudiantes no solo investiguen, sino también aprendan de forma colaborativa a materializar el conocimiento histórico y artístico. Esto mejora significativamente en la retención de información y en el fomento de la autonomía individual al momento de la toma de decisiones. El estudiante puede trabajar con criterio personal sin perder la empatía social.

Un impulso importante que actúa como catalizador en la enseñanza de la historia del arte es la integración tecnológica, ya que garantiza el acceso y democratización de la información. Herramientas digitales como la realidad aumentada y las plataformas interactivas enriquecen la experiencia de aprendizaje y cultivan una observación crítica y comparativa que promueve la aceptación empática entre culturas.

El uso de métodos activos con tecnología da paso a la multisensorialidad ampliando la experiencia estética más allá de lo visual e involucrando todos los sentidos para una comprensión de las técnicas y contextos artísticos. El uso de las distintas herramientas y el acceso a la información no solo mejora la precisión en la identificación de los conocimientos deseados, como datos precisos e importantes sobre arte, sino que también disminuye la abstracción temporal, haciendo el arte más tangible y accesible.

El acceso a la información permite la comparación de fuentes y la deconstrucción de discursos dominantes, es ahí en donde emerge el pensamiento crítico y la capacidad de cuestionar y analizar los vínculos entre el arte, su contexto y las voces hegemónicas de la historia. Esto también ofrece una interdisciplinariedad ya que enriquece el estudio de la historia del arte al fusionarla con otras disciplinas facilitando el análisis de las complicadas relaciones entre el arte y los diversos sistemas sociales y económicos.

A más del ABP otra metodología que es comúnmente utilizada es la gamificación ya que introduce un elemento lúdico al proceso de aprendizaje, especialmente en contenidos de carácter teórico conceptual. Al incorporar dinámicas de juego se incrementa la motivación y la participación estudiantil, transformando la evaluación del conocimiento en una experiencia interactiva y atractiva.

Finalmente, la formación docente ya que es componente primordial para el éxito de estas innovaciones. La capacitación continua en herramientas tecnológicas, pedagogías activas y los nuevos medios son esenciales para que los educadores puedan implementar eficazmente estas metodologías y acercar la brecha digitales y generacionales en la instrucción artística, garantizando una educación relevante y de calidad.

Bibliografía

Akimov, S. (2022). Mastery of art history methodology as a professional competence of a teacher of art history at a children's art school. *культурный код*. <https://doi.org/10.36945/2658-3852-2022-3-69-86>.

Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación. *Episteme*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación*. Episteme. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>

Campuseducacion.com. (2025). El valor educativo de la Historia del Arte. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/el-valor-educativo-de-la-historia-del-arte/>

Edutic.(2025). *Consensus*. <https://edutic.up.edu.pe/catalogo-software/consensus/>

Gasper-Hulvat, M. (2017). Active Learning in Art History: A Review of Formal Literature. *Art History Pedagogy & Practice*. <https://doi.org/10.14713/ahpp.v2i1.2155>.

Gaspar-Hulvat, M., Dees, D., & Shreffler, A. (2018). Eliciting Meaningful Engagement in an Art History Survey Course: Reacting to the Past and Active Learning. , 113-125. https://doi.org/10.1007/978-3-319-61747-3_6.

Guerrero-Romera, C., Sánchez-Ibáñez, R., Escribano-Miralles, A., & Vivas-Moreno, V. (2021). Active teachers' perceptions on the most suitable resources for teaching history. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8, 1-8. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00736-7>.

McCarthy, J., & Anderson, L. (1999). Active Learning Techniques Versus Traditional Teaching Styles: Two Experiments from History and Political Science. *Innovative Higher Education*, 24, 279-294. <https://doi.org/10.1023/B:IHIE.0000047415.48495.05>.

Moreno Pabón, C. (2014). Nuevos métodos en la educación artística. Experiencias docentes con MeTaEducArte.

<https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/download/45017/42388/70999>

Nor, N., Yeh, L., Seng, W., Ariffin, S., Shuib, T., Pisali, A., Hashim, A., & Rashid, Z. (2024). Active Learning on Students 'Interpersonal Skills Impact: An Online Theater Approach. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*. <https://doi.org/10.37934/araset.42.1.226238>.

Pontificia Universidad Católica del Perú. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>

Ramos, I. (2019). Metodologías innovadoras en educación artística. <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/33127/1/TFM%20MONDEJAR%20ROMAN,%20INES.pdf>

Ricoy Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>

Rose, M., & Hedrick, T. (2018). Multisensory and Active Learning Approaches to Teaching Medieval Art. *Art History Pedagogy & Practice*. <https://doi.org/10.14713/ahpp.v3i1.2168>.

Sowell, J. (1991). Learning Cycles in Art History. *College Teaching*, 39, 14-19. <https://doi.org/10.1080/87567555.1991.10532214>.

Trushnikova, E. (2022). Interdisciplinary Approach And A Culture Of Participation In The Methodology Of Teaching Art History. *Современная Высшая Школа Инновационный Аспект*. <https://doi.org/10.7442/2071-9620-2022-14-2-38-48>.

Vázquez, S. S., et al. (2022). Aprendizaje Artístico como Método Innovador para el Desarrollo de la Creatividad. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9481607.pdf>

Zhou, Y. (2022). Teaching Mixed Methods Using Active Learning Approaches. *Journal of Mixed Methods Research*, 17, 396 - 418. <https://doi.org/10.1177/15586898221120566>.