AI & Antiquity: *Journal of Teaching and Technology in Ancient Studies*
Volume 1, Issue 1, 2025, pp. 93–103.
ISSN: 3081–4553

Tecnologías emergentes aplicadas a la enseñanza de la Historia Antigua: una propuesta metodológica basada en IA generativa y modelos 3D

Emerging Technologies Applied to the Teaching of Ancient History: A Methodological Proposal Based on Generative AI and 3D Models

Gerard Cabezas Guzmán
Independent scholar
gerard.caps@gmail.com
0000-0001-9422-773X

Anna Rovira Marcelino
Independent scholar
annaroviramarcelino@gmail.com
0009-0007-4907-9150

RESUMEN — Este artículo presenta una propuesta de innovación docente en el ámbito universitario de la Historia Antigua basada en la integración de inteligencia artificial (IA) generativa y modelos tridimensionales. Inspirado en la didáctica del objeto, el proyecto combina el análisis crítico de fuentes arqueológicas, epigráficas y literarias con el uso de herramientas tecnológicas para fomentar un aprendizaje activo y reflexivo. Se describe el diseño metodológico de una experiencia centrada en el estudio de un *rostrum* procedente de una embarcación romana, a partir del cual se articulan actividades de interpretación histórica, simulación táctica y análisis material. Los resultados muestran un incremento notable en la motivación y atención del alumnado, una mejora en la adquisición de competencias críticas y digitales y una mayor comprensión y retención del temario impartido en el aula. Este enfoque confirma el valor pedagógico de combinar materialidad, tecnología y pensamiento histórico.

PALABRAS CLAVE — Historia Antigua; innovación docente; inteligencia artificial; didáctica del objeto; modelos 3D.

ABSTRACT — This article presents a teaching innovation proposal in the field of Ancient History, based on the integration of generative artificial intelligence and three-dimensional models. Inspired by object-based learning, the project combines the critical analysis of archaeological, epigraphic, and literary sources with the use of technological tools to foster active and reflective learning. The paper describes the methodological design of a learning experience centred on the study of a *rostrum* from a Roman ship, around which a set of interpretive, material, and tactical activities is structured. Results indicate a significant increase in student motivation and attention, improvements in the acquisition of critical and digital competencies, and a deeper appropriation of historical knowledge. This approach confirms the

pedagogical value of combining materiality, technology, and a greater understanding and retention of the content taught in class.

KEYWORDS — Ancient History, teaching innovation, artificial intelligence, object-based learning, 3D models.

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza universitaria de la Historia Antigua se encuentra actualmente en una encrucijada metodológica. Por un lado, la distancia cronológica y cultural con el periodo de estudio supone una barrera emocional y empática para el alumnado. Acontecimientos más recientes, y geográficamente más cercanos, como la Guerra Civil Española o el Holocausto, por poner algunos ejemplos, atraen en mayor medida la atención de los alumnos. La abundancia de recursos audiovisuales (imágenes, películas, publicaciones), así como el acceso a entrevistas de los protagonistas o de testigos, genera un vínculo emocional con los alumnos que difícilmente puede lograrse a través de la presentación en clase de una evidencia arqueológica o la lectura de un pasaje del que nos separan más de dos mil años. Por otro lado, la transformación del ecosistema digital y el acceso inmediato a la información han modificado profundamente las dinámicas de atención, motivación y aprendizaje. Asistir a clase con el objetivo de obtener información proporcionada por el profesor, aunque esta sea susceptible de aparecer en un examen, ya no se percibe por los estudiantes como importante, dado que disponen de un volumen de datos casi infinito en internet.

En este contexto, el modelo tradicional basado en la exposición de información mediante clases magistrales, sin apenas participación de los alumnos, y la memorización constante de contenidos resulta cada vez menos eficaz. Urge, por tanto, repensar las metodologías docentes en clave activa, crítica y experiencial. Este artículo propone una solución concreta: la articulación entre dos recursos pedagógicos innovadores, la inteligencia artificial generativa (IA) y los modelos tridimensionales (3D), a través del marco metodológico de la didáctica del objeto.

El objeto desde el que se construye este proyecto es un *rostrum*, un espolón de bronce procedente de un barco de guerra romano del periodo romano republicano (s. III a.C.) hallado en el archipiélago de las islas Egadas, en Sicilia (***Figura 1***). Este artefacto sirve como eje para diseñar una secuencia didáctica que combina análisis histórico, observación material, reconstrucción hipotética y reflexión crítica, integrando herramientas de IA para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

2. LA DIDÁCTICA DEL OBJETO: FUNDAMENTOS Y EVOLUCIÓN

La didáctica del objeto es una metodología que ha ido ganando popularidad en entornos educativos (Tapia Espinosa y Arias Ferrer, 2021, pp. 47, 52-53; Ellinghaus *et al.*, 2021, pp. 131-136), gracias al éxito que ha mostrado en museos, donde se ha empleado para acercar al gran público la historia de manera más cercana y palpable

© *AI & Antiquity*. Volume 1, Issue 1, 2025.

(García Blanco, 1994; Santacana i Mestre y Llonch Molina 2012). Interactuar con los objetos permite a los visitantes, especialmente a los más jóvenes, conectar de forma más directa con el pasado, al convertir la historia en una experiencia más cercana y seductora.

En el ámbito educativo, la didáctica del objeto subsana una doble necesidad: por un lado, la de reconectar la enseñanza de la historia con su base material y experiencial, acercando las investigaciones arqueológicas más recientes a los alumnos (Tusa y Albana Buccellato, 2016; Royal y Tusa, 2020); y por otro, la de ofrecer nuevas estrategias para presentar e interpretar de forma crítica el pasado a partir de evidencias directas y su contextualización, mostrando como las piezas arqueológicas son capaces de hablarnos de las sociedades que nos precedieron.

Desde esta perspectiva, el objeto arqueológico deja de ser un elemento pasivo del discurso histórico para convertirse en un agente activo capaz de generar preguntas y reflexiones y, por ende, de enriquecer el discurso del profesor. Su análisis no puede reducirse a su descripción formal (tipología, cronología, función), sino que debe extenderse a su dimensión simbólica, política, económica, religiosa y cultural. El objeto se convierte así en una unidad didáctica compleja, que articula múltiples temáticas.

Este enfoque resulta especialmente adecuado para la Historia Antigua, donde la escasez o el estado fragmentario de muchas fuentes textuales, puede compensarse con la riqueza de la cultura material. Como apuntan Hodder y Hutson (2003, p. 3), la materialidad es siempre una forma de comunicación histórica, cargada de intencionalidad y significado. El *rostrum*, no solo nos habla de tecnología naval o de cómo se luchaba en el mar en esa época, sino también de religión, jerarquías sociales o prácticas económicas vinculadas al control de rutas marítimas (Arnaud, 2005). Es por ello que la pieza arqueológica no debe ser entendida por el docente únicamente como un objeto histórico, sino también como una herramienta didáctica que permita explorar una gran variedad de temas afines, como la navegación antigua, la expansión mediterránea de la Roma republicana, la guerra naval, el comercio o la religiosidad de los navegantes antiguos. Con este enfoque se puede transformar la clase de historia en una experiencia dinámica y participativa.

Además, manipular el objeto, ya sea de forma física o virtual, permite activar nuevas facetas del proceso de aprendizaje: mirar, investigar, manipular. Esta vertiente táctil/sensorial del aprendizaje, que raramente se utiliza cuando se enseña historia, facilita absorber y asimilar conceptos.

3. LA DIDÁCTICA DEL OBJETO. UN MODELO APLICADO CON ÉXITO EN EL AULA

El presente proyecto se inspira directamente en el artículo “Aproximación a la didáctica del objeto aplicada a la enseñanza: la navegación antigua, un caso de estudio” (Cabezas Guzmán, 2024), basado en un modelo metodológico centrado en

el uso didáctico de un *rostrum* romano (***Figura 1***). En él, se propuso una secuencia de aprendizaje en cinco fases: observación inicial, formulación de hipótesis, contextualización histórica, investigación cooperativa y exposición final.

Lo innovador del enfoque residió en que el objeto era el punto de partida para explorar otros temas afines. El alumnado no recibió una explicación cerrada del objeto (únicamente su contextualización), sino que todos juntos lo estudiaron y construyeron colectivamente una interpretación del mismo, descubriendo durante el proceso elementos epigráficos, iconográficos y materiales, que los condujeron a explorar toda una serie de temas relacionados.

En primer lugar, se analizó el diseño del *rostrum*, su uso en combate y fabricación (Cabezas Guzmán 2018, 2023). Previamente, se les había mostrado a los estudiantes una secuencia de la película *Ben-Hur* del año 2016, donde se mostraba el funcionamiento y eficacia del espolón en combate. Ello suscitó preguntas sobre sus virtudes y debilidades, así como sobre el modo de combate, y la expansión mediterránea de Roma, abriendo la puerta para hablar sobre las embarcaciones de transporte y las rutas marítimas en la antigüedad (Arnaud, 2005).

La inscripción grabada en el frontal del espolón dio pie a abordar la epigrafía romana y el *cursus honorum*, dado que menciona una magistratura, la figura del cuestor.

> C·PAPEIRIO·TI·F·
> M·POPVLICIO·L·F·Q·P
> C(aius) Papirius T(iberii) f(ilius),
> M(arcus) Populicius L(uci) f(ilius), q(uaestores) p(robaverunt).
> Traducción: "Cayo Papirio, hijo de Tiberio, y Marco Populicio, hijo de Lucio, cuestores, aprobaron (este espolón)" (A partir de Prag 2014, p. 42).

La Nike alada, representada en el frontal del espolón, así como los tridentes a ambos lados de la pieza (Oliveri, 2016, pp. 144-147), suscitaron la discusión acerca de la importancia de la religión en la antigüedad, haciendo especial hincapié en la religiosidad de los navegantes. Se acompañó la apertura de este nuevo tema de investigación con una recopilación de textos clásicos que reiteraban el miedo a morir en el mar y, por consiguiente, la importancia de incluir estos elementos iconográficos (Romero 2010, 2012; Iglesias 2012).

> "Pero tarde miras ya a la tierra, después que, suelta la amarra, corre la combada nave hacia lo inmenso del mar, y el marinero, inquieto, siente pavor de los vientos cambiantes, contemplando la muerte tan de cerca como cerca está el agua" (Ovidio, *Amores*, 2.11.23-25).

> "El piloto duda y no sabe qué dirección evitar o seguir: ante esta peligrosa incertidumbre su misma pericia se asombra. Sin duda vamos a perecer y no hay esperanza alguna de salvación, y mientras hablo el agua cubre mi rostro. El oleaje va

© *AI & Antiquity*. Volume 1, Issue 1, 2025.

> a ahogar mi respiración y voy a recibir las aguas homicidas en mi boca en balde suplicante […] Y no es que tema la muerte, pero este es un género de muerte miserable. Sustraedme al naufragio y la muerte será para mí un regalo. Ya es bastante que el que muere de muerte natural o violenta pueda depositar, al morir, su cuerpo sobre tierra firme, hacer sus últimas recomendaciones a los suyos, esperar una sepultura y no servir de pasto a los peces del mar" (Ovidio, *Tristes*, 1.2.30-35; 1.2.51-57).

4. TECNOLOGÍAS EMERGENTES: IA Y MODELOS 3D

La aparición de herramientas como ChatGPT, DALL-E o Midjourney ha generado una verdadera revolución en los entornos de aprendizaje. En el ámbito de las Humanidades, esta revolución ha dividido a los docentes debido a su potencial y peligros. Por un lado, la IA permite democratizar el acceso a la información, generar imágenes y abrir espacios creativos. Por otro, podría generar un proceso de simplificación de la historia, obviando la complejidad de los procesos históricos, generando que los usuarios de esta nueva tecnología, tanto estudiantes como el propio profesorado, dependan excesivamente de ella y erosionando la visión crítica.

A pesar de todas estas cuestiones, la reciente popularización de los programas de diseño y modelado 3D, así como los avances en inteligencia artificial han abierto nuevas posibilidades para la didáctica del objeto. Herramientas como Sketchfab, Tinkercad o Blender permiten escanear, reproducir y modificar objetos arqueológicos con gran fidelidad, haciendo accesible su estudio, incluso en contextos de docencia no presencial.

Debe mencionarse que los objetos arqueológicos depositados en museos suelen estar protegidos por derechos de imagen y propiedad intelectual. Por ello, es preciso localizar de antemano una pieza cuyo acceso sea libre y gratuito o contactar con el museo que lo custodia. En el caso que nos ocupa, pueden hallarse reproducciones 3D en la página web de *Sketchfab*. Todo ello de libre acceso, con varios *rostra* localizados en las islas Egadas.

Por su parte, la IA generativa (como ChatGPT) permite diseñar situaciones de aprendizaje personalizadas, creando escenarios según las directrices y necesidades del docente teniendo en cuenta competencias, contenidos, actividades y criterios de evaluación.

- Las anteriormente mencionadas "situaciones de aprendizaje" son actividades diseñadas para que los estudiantes apliquen conocimientos y desarrollen competencias clave, resolviendo problemas en contextos reales o simulados, de acuerdo con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE (LOMLOE). Gracias al uso de la IA, se pueden crear con facilidad dichas "situaciones" atendiendo a diferentes criterios:
- Contextualización verosímil: cada situación parte de un problema o reto próximo al entorno del estudiante, ya sea desde la recreación de un conflicto

histórico como la batalla de las islas Egadas, o desde el análisis de un objeto arqueológico concreto.

- Interdisciplinariedad: permiten integrar diferentes disciplinas fomentando una visión global e interconectada del conocimiento.
- Competencias clave: no se limitan a la transmisión de contenidos, sino que activan habilidades críticas, comunicativas, digitales y sociales que puedan utilizar fuera del ámbito educativo.
- Metodologías activas: se estructuran a través del trabajo por proyectos, la investigación guiada, el aprendizaje cooperativo y el pensamiento visual.
- Participación del alumnado: el estudiante es el protagonista del proceso, generando hipótesis, contrastando fuentes, tomando decisiones interpretativas y produciendo conocimiento.
- Personalización: se ajustan a la diversidad del aula, atendiendo a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, así como a necesidades educativas específicas.

Debe recalcarse que, en ningún caso, la Inteligencia Artificial reemplaza el papel del docente, sino que amplía su capacidad de diseñar materiales pedagógicos, generando entornos más ricos, diversos y estimulantes para los alumnos. Como se ha defendido en trabajos previos (Cabezas Guzmán, 2024), la didáctica del objeto se ve especialmente enriquecida por estas herramientas, al acercar de manera virtual las más recientes investigaciones arqueológicas a los estudiantes.

Su uso, sin embargo, exige un marco pedagógico riguroso. La intención no es fomentar la automatización de las respuestas sino estimular la curiosidad, la participación, y la reflexión. Dicho de otra manera, la IA no debe entenderse como la solución a un problema, sino como un recurso capaz de generar nuevas situaciones de aprendizaje donde el objeto material sea el punto de partida de la búsqueda de información.

Desde una perspectiva didáctica, estas tecnologías permiten eliminar barreras y acercar el objeto. Ya no se presenta impreso o en una presentación en PowerPoint en 2D o tras una mampara de vidrio en un museo, sino mediante una digitalización o impresión 3D, favoreciendo una experiencia de aprendizaje multisensorial. El *rostrum* puede así ser observado, analizado y manipulado en un proceso de aprendizaje más completo.

5. OBJETIVOS DEL PROYECTO Y EJEMPLO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El objetivo principal era diseñar, implementar y evaluar una experiencia didáctica en Historia Antigua que combinase IA generativa y modelos 3D a través de la didáctica del objeto, promoviendo un aprendizaje activo, crítico y significativo.

Se buscaba potenciar la atención, participación y motivación del alumnado mediante actividades experienciales y tecnológicas. Con ello, se pretendía además

© *AI & Antiquity*. Volume 1, Issue 1, 2025.

fomentar el análisis crítico de fuentes y materiales histórico-arqueológicos, a la vez que los alumnos desarrollaban competencias digitales y promover el trabajo cooperativo.

Aquí añadimos un ejemplo de situación de aprendizaje planteada en el aula:

Actividad 1. Observación y descripción

- Análisis de la imagen del *rostrum*.
- Identificación y análisis de los elementos decorativos y epigráficos.
- Hipótesis inicial: ¿Qué nos dice el espolón sobre la nave y su tripulación?

Actividad 2. Contextualización histórica

- Lectura de textos clásicos sobre la batalla de las islas Egadas y conflictos similares.
- Foro de discusión: ¿Cómo pudo haberse utilizado este *rostrum* en combate?

Actividad 3. Interacción digital y análisis del objeto

- Exploración del modelo digital en 3D.
- Identificación de los elementos epigráficos y decorativos presentes en el *rostrum*.

Actividad 4. Informe final y presentación

- Análisis global del *rostrum*.
- Relación con la batalla de las islas Egadas.
- Hipótesis sobre la tecnología naval y su impacto en el resultado de la guerra.
- Reflexión sobre la religiosidad de los marineros.

6. FASES DEL PROYECTO

Fase 1. Observación inicial y formulación de hipótesis

En esta primera fase, el profesor presenta al alumnado un objeto arqueológico. Aunque puede ser original, localizar uno que cumpla con todos los requisitos no siempre es sencillo; por ello, la IA generativa puede crear una réplica en 2D o 3D adaptada a las necesidades del docente. En este caso se mostró una réplica digital en 3D del rostrum de las islas Egadas, sin información contextual. Los estudiantes, organizados en grupos, debían responder por escrito a las siguientes preguntas:

- ¿Qué podría ser este objeto y para qué serviría?
- ¿Qué nos indica su forma, material, peso o decoración?
- ¿Podría haber tenido un valor simbólico o ritual?

Cada grupo discutió internamente y presentó una hipótesis provisional, que se recogió para compararla con las conclusiones finales. Esta fase favoreció la

expresión libre de interpretaciones y el desarrollo de la competencia de pensamiento histórico.

Fase 2. Contextualización histórica guiada

En esta segunda fase, la IA generativa se emplea de nuevo para diseñar situaciones de aprendizaje que incluyan origen, contexto y cronología de la pieza. En el caso del espolón, se presentó la batalla de las islas Egadas (241 a.C.) mediante:

- Una exposición magistral breve con mapas y cronologías.
- Lectura de fuentes textuales (Polibio, Silio Itálico, etc.).
- Proyección de una secuencia de la película *Ben-Hur* (2016).

Posteriormente, los grupos trabajaron con un dosier de fuentes (epigrafía, numismática, literatura). Debían responder:

- ¿Qué papel tenía la armada romana en esta batalla?
- ¿Qué relación hay entre el objeto y los textos analizados?
- ¿Cómo se representaba ideológicamente el poder naval?

Fase 3. Interacción digital y análisis del objeto

Se empleó la plataforma *Sketchfab* para visualizar modelos 3D interactivos del espolón. El alumnado exploró el objeto desde distintos ángulos para identificar elementos epigráficos y decorativos, y comparó sus características con embarcaciones de la época. Después, cada grupo trabajó con fuentes para analizar:

- La función de la inscripción.
- El significado de los elementos iconográficos de carácter religioso.

Fase 4. Producción cooperativa y síntesis interpretativa

Cada grupo elaboró un informe estructurado con:

- Descripción técnica y funcional del *rostrum*.
- Relación con el contexto histórico-político.
- Integración de fuentes primarias (textuales, materiales, visuales).
- Imágenes generadas con IA que representaban escenas plausibles.
- Una hipótesis interpretativa sobre el valor simbólico del objeto.

El informe incluía introducción, metodología, resultados y discusión. La entrega se complementó con una presentación oral.

Fase 5. Exposición

Los grupos expusieron sus conclusiones en el aula. La sesión incluyó:

- Debate intergrupal.
- Contraste de interpretaciones.

© *AI & Antiquity*. Volume 1, Issue 1, 2025.

- Ejercicio de autoevaluación.

CONCLUSIONES

El presente artículo ha expuesto una propuesta metodológica para la enseñanza universitaria de la Historia Antigua, basada en la combinación de tres elementos clave: la didáctica del objeto, el uso pedagógico de herramientas de inteligencia artificial generativa, y la integración de modelos tridimensionales como mediadores cognitivos.

A partir del análisis de un espolón romano se ha articulado una experiencia didáctica estructurada en cinco fases, que permite al alumnado no solo aprender contenidos históricos, sino construir conocimiento de forma activa, argumentada y crítica.

El análisis de los resultados de este proyecto se ha ejecutado mediante la observación directa por parte del profesor, junto con la evaluación de las actividades y presentaciones de los alumnos y la realización de encuestas anónimas al finalizar el proyecto.

Los resultados documentados de esta experiencia, indican mejoras notables:

- Mejora de la atención y participación: el uso de objetos físicos, simulaciones e imágenes en 3D estimuló la curiosidad, la participación espontánea y el interés sostenido del alumnado durante varias clases.
- Adquisición de competencias: el alumnado desarrolló habilidades para analizar fuentes diversas, contextualizar objetos arqueológicos, generar hipótesis interpretativas y expresar argumentos historiográficos fundamentados.
- Desarrollo de pensamiento crítico: se fortaleció el pensamiento crítico de los alumnos, así como su capacidad de construir interpretaciones verosímiles basadas en la observación y análisis de los datos.
- Transferencia de conocimientos: los estudiantes fueron capaces de aplicar lo aprendido a nuevos contextos, comparando el caso del *rostrum* con otras evidencias materiales estableciendo paralelismos con fenómenos contemporáneos.

La secuencia propuesta demuestra que es posible renovar la enseñanza universitaria de las Humanidades sin perder el rigor académico, incorporando actividades que capten la atención de los alumnos.

La implantación de la didáctica del objeto y de las nuevas tecnologías consigue transformar el aula en un espacio más dinámico y atractivo para los alumnos. Esta metodología muestra la historia como un ente vivo y el estudiante ya no se percibe como un receptor pasivo de información, sino que se convierte en un investigador activo, bajo la supervisión del profesor.

7. LÍMITES Y PROPUESTAS DE MEJORA

A pesar de los resultados positivos, la implementación del proyecto ha revelado algunas problemáticas. En primer lugar, es necesario que el docente disponga de tiempo suficiente para la preparación de los materiales y de las actividades. El uso de esta metodología precisa de una planificación rigurosa y, de nuevo, de suficiente tiempo para garantizar que todas las fases puedan desarrollarse correctamente y en profundidad. Esto puede dificultar su implementación tanto en institutos como en la universidad, debido a unos planes de estudio excesivamente rígidos y al escaso tiempo disponible.

En segundo lugar, es recomendable que el profesor cuente con cierta experiencia en el uso de la IA y en el manejo de plataformas 3D. Dicha formación permitirá al docente identificar las aplicaciones más idóneas para la creación de los materiales, así como para redactar correctamente los *prompts* que diseñen las actividades, las cuales deben ajustarse a los intereses del profesor y a las necesidades de la clase, manteniendo una visión pedagógica e histórica fiel. Justamente, el hecho de que dichas actividades hayan sido creadas para satisfacer las necesidades de la clase y del profesor, implica que será preciso diseñar sistemas de evaluación que valoren todas las fases y facetas del proceso. Más allá del contenido, creemos pertinente tener en cuenta diferentes aspectos como el trabajo en equipo, la comunicación oral y escrita y las competencias digitales.

Por último, los estudiantes también plantearon cuestiones que deben tenerse en cuenta. Algunos grupos mencionaron una carga excesiva de trabajo y, aunque la mayoría entendió rápidamente la metodología que se estaba implementando, se sobreestimó la curva de aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

Arnaud, P. (2005) *Les routes de la navigation antique. Itinéraires en Méditerranée*. Paris: Editions Errance.

Cabezas Guzmán, G. (2018) 'Roma y la Primera Guerra Púnica: Una potencia terrestre ante la guerra marítima', in López Ballesta, J. M. et al. (eds.) *Phicaria. VI Encuentros Internacionales del Mediterráneo. Navegar el Mediterráneo*. Mazarrón: Universidad Popular de Mazarrón, pp. 190–197.

Cabezas Guzmán, G. (2022) 'Corsican beeswax exacted by Rome as war reparations and its naval use', *Ancient Society*, 52, pp. 207–229.

Cabezas Guzmán, G. (2024) 'Aproximación a la didáctica del objeto aplicada a la enseñanza: La navegación antigua, un caso de estudio', in Granados Chiguer, I., Jiménez Jiménez, V., Carretero Bruña, J. A., Naranjo, P. M. and Álvarez García, J. (eds.) *IV Congreso internacional de innovación en la docencia e investigación de las Ciencias Sociales, Jurídicas y de Humanidades. Nuevas competencias docentes y discentes para la enseñanza superior*. Madrid: Dykinson, pp. 36-52.

Cristóbal López, V. (1989) *Ovidio. Artes de amar. Sobre la cosmética del rostro femenino. Remedios contra el amor*. Madrid: Gredos.

Hodder, I. and Hutson, S. (2003) *Reading the Past. Current Approaches to Interpretation in Archaeology*. 3rd edn. Cambridge: Cambridge University Press.

© *AI & Antiquity*. Volume 1, Issue 1, 2025.

Ellinghaus, K., Marsden, B., McIlvenna, U., Moore, F. and Spinks, J. (2021) 'Object-based learning and history teaching: The role of emotion and empathy in engaging students with the past', *History Australia*, 18(1), pp. 130–155.

García Blanco, A. (1994) *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre.

González Vázquez, J. (1992) *Ovidio. Tristes – Pónticas*. Madrid: Gredos.

Iglesias, J. M. (2012) 'La inseguridad en la navegación: De los fenómenos naturales a las supersticiones y creencias religiosas', in Ferrer, E. et al. (eds.) *La religión del mar. Dioses y ritos de navegación en el Mediterráneo antiguo*. Sevilla: SPAL. Monografías XVI, pp. 119–143.

Oliveri, F. (2016) 'I questori riemersi: Motivi iconografici e note a margine', in Tusa, S. and Albana Buccellato, C. (eds.) *La Battaglia delle Egadi. Atti del Convegno (Favignana, ex Stabilimento Florio, 20–21 novembre 2015)*. Palermo: Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, pp. 143–152.

Prag, J. (2014) 'Bronze rostra from the Egadi Islands off NW Sicily: The Latin inscriptions', *Journal of Roman Archaeology*, 27, pp. 33–59.

Romero, M. (2010) 'Los dioses de los navegantes: El viaje y sus riesgos', in Alvar, A. (ed.) *El viaje y sus riesgos. Los peligros de viajar en el mundo greco-romano*. Madrid: Liceus, pp. 223–239.

Romero, M. (2012) 'Recetas para tratar el miedo al mar: Las ofrendas a los dioses', in Ferrer, E. et al. (eds.) *La religión del mar. Dioses y ritos de navegación en el Mediterráneo antiguo*. Sevilla: SPAL. Monografías XVI, pp. 107–118.

Royal, J. G. and Tusa, S. (eds.) (2020) *The Site of the Battle of the Aegates Islands at the End of the First Punic War*. Rome: L'Erma di Bretschneider.

Santacana i Mestre, J. and Llonch Molina, N. (2012) *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Gijón: Ediciones Trea.

Tapia Espinosa, F. and Arias Ferrer, L. (2021) 'El aprendizaje basado en objetos como estrategia para la enseñanza de la historia en educación primaria: Un estudio cuasi-experimental', *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 14(28), pp. 44–56.

Tusa, S. and Albana Buccellato, C. (eds.) (2016) *La Battaglia delle Egadi. Atti del Convegno (Favignana, ex Stabilimento Florio, 20–21 novembre 2015)*. Palermo: Regione Siciliana, Assessorato dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana.

FIGURAS

Figura 1. *Rostrum* de una embarcación de guerra romana (*Egadi* 6). En primer plano, se observa la inscripción en latín y los elementos iconográficos, la Nike alada y dos tridentes, en ambos laterales de la pieza.