

Inteligencia Artificial y representaciones del pasado: estrategias docentes para visibilizar la diversidad de género y sexual en las culturas antiguas

*Artificial Intelligence and Representations of the Past:
Teaching Strategies to Make Gender and Sexual Diversity
Visible in Ancient Cultures*

Cristina Vidal Lorenzo

Universitat de València

cristina.vidal@uv.es

 [0000-0002-8681-6494](https://orcid.org/0000-0002-8681-6494)

Patricia Horcajada Campos

Universidad Complutense de Madrid

patrihor@ucm.es

 [0000-0002-2404-7183](https://orcid.org/0000-0002-2404-7183)

Mireia López-Bertran

Universitat de València

mireia.lopez@uv.es

 [0000-0002-5863-3279](https://orcid.org/0000-0002-5863-3279)

Núria Feliu Beltrán

Universitat de València

nuria.feliu@uv.es

 [0000-0002-7455-5856](https://orcid.org/0000-0002-7455-5856)

M^a Luisa Vázquez

de Ágredos Pascual

Universitat de València

m.luisa.vazquez@uv.es

 [0000-0002-4433-8850](https://orcid.org/0000-0002-4433-8850)

Esther Parpal Cabanes

Universitat de València

esther.parpal@uv.es

 [0000-0003-2015-1546](https://orcid.org/0000-0003-2015-1546)

Vanesa García López de Andújar

Universitat de València

vanesa.garcia@uv.es

 [0009-0008-2088-046x](https://orcid.org/0009-0008-2088-046x)

RESUMEN — Esta aportación reflexiona sobre los desafíos y oportunidades que implica la incorporación de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la enseñanza de la Historia del Arte, con especial atención a la representación de la diversidad de género y sexual en las sociedades del pasado. A partir de una sólida trayectoria en proyectos de Innovación Docente impulsados por el Grupo Arsmaya, al que pertenecen las autoras, y centrados en la producción de materiales audiovisuales, ilustraciones científicas y actividades de divulgación, se plantea profundizar en la implementación de un enfoque crítico y transformador que cuestione los relatos hegemónicos de la Historia.

Estas iniciativas, fundamentadas en metodologías participativas, han demostrado su eficacia para visibilizar aportaciones tradicionalmente marginadas y promover una mayor implicación del estudiantado en el análisis de las recreaciones históricas. En este marco, la irrupción de la IAG representa un punto de inflexión: si bien estas tecnologías ofrecen un notable potencial para recrear escenas del pasado,

también reproducen con frecuencia los sesgos sexistas, occidentalistas y normativos presentes en los repositorios digitales que las alimentan.

Ante esta realidad, el artículo propone una estrategia educativa orientada a formar al alumnado en el uso crítico y consciente de estas herramientas. El objetivo es que puedan identificar sus limitaciones, explorar sus posibilidades creativas y generar representaciones alternativas más inclusivas y rigurosas. En última instancia, se busca promover una alfabetización visual crítica, ética y contextualizada, que contribuya a reimaginar el pasado desde una perspectiva plural y comprometida con los retos del presente.

PALABRAS CLAVE — Inteligencia Artificial Generativa, género, diversidad, recreaciones históricas, cultura visual.

ABSTRACT — This contribution reflects on the challenges and opportunities involved in incorporating Generative Artificial Intelligence (GAI) into the teaching of Art History, with particular attention to the representation of gender and sexual diversity in past societies. Drawing on a solid track record of Teaching Innovation projects led by the Arsmaya Group, to which the authors belong, and focused on the production of audiovisual materials, scientific illustrations, and outreach activities, the article proposes to deepen the implementation of a critical and transformative approach that questions hegemonic historical narratives.

These initiatives, grounded in participatory methodologies, have proven effective in making traditionally marginalized contributions visible and in fostering greater student engagement with the analysis of historical recreations. Within this framework, the emergence of GAI represents a turning point: although these technologies offer notable potential for visualizing the past, they often reproduce sexist, Western-dominant, and normative biases present in the digital repositories from which they draw.

In response to this situation, the article proposes an educational strategy aimed at training students in the critical and conscious use of these tools. The objective is to enable them to identify the limitations of such technologies, explore their creative possibilities, and produce alternative representations that are more inclusive and rigorous. Ultimately, the aim is to promote a critical, ethical, and context-aware visual literacy that contributes to reimagining the past from a pluralistic perspective committed to contemporary challenges.

KEYWORDS —: Generative Artificial Intelligence, gender, diversity, historical recreations, visual culture.

1. INTRODUCCIÓN

Las recreaciones históricas que tradicionalmente se han difundido en diferentes medios han reproducido, por lo general, sesgos, estereotipos y ausencias

susceptibles de ser revisadas y cuestionadas. De hecho, desde hace algunos años, esta ha sido una preocupación en la enseñanza de la Historia del Arte, desde la cual se viene trabajando en la búsqueda de relatos más inclusivos y objetivos. En este marco, las autoras de este trabajo han impulsado diversas iniciativas orientadas a renovar la enseñanza de la Historia del Arte de las sociedades del pasado, desde una mirada crítica y transformadora. A través de la producción de materiales audiovisuales, ilustraciones científicas y actividades de divulgación, se han generado espacios de reflexión compartida entre el profesorado, el alumnado y el público en general, con el objetivo de formar a estudiantes capaces de analizar críticamente las narrativas heredadas del pasado, cuestionar los imaginarios dominantes y construir nuevos relatos desde perspectivas más inclusivas y rigurosas. Estas experiencias, centradas en la creación colaborativa y en el uso innovador de recursos visuales, han puesto de relieve tanto el potencial formativo de las imágenes como los desafíos que implica representar la diversidad de género y sexual en contextos históricos lejanos geográfica y cronológicamente.

En este marco de trabajo, la irrupción de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) supone un nuevo punto de inflexión. Las herramientas basadas en modelos generativos de imágenes están siendo utilizadas de forma creciente por el alumnado para ilustrar escenas del pasado, sin que exista, en muchos casos, una formación crítica que les permita identificar los sesgos que estas tecnologías reproducen. Por lo general, la IAG opera a partir de bases de datos profundamente marcadas por estereotipos contemporáneos, lo que tiende a reforzar y enfatizar las representaciones tradicionales del pasado, que es precisamente lo que pretendemos cuestionar.

Con ese propósito, y partiendo de los resultados de diversos proyectos de Innovación Docente previos¹, planteamos una reflexión crítica sobre el papel de las tecnologías en la producción de imaginarios históricos, y presentamos una propuesta concreta para incorporar la IAG en el aula como herramienta de análisis, debate y creación. Lejos de rechazar su uso, apostamos por un enfoque formativo que capacite al estudiantado para detectar sus limitaciones, explorar sus posibilidades y utilizarla de forma consciente, crítica y transformadora. A través de actividades diseñadas desde la docencia y el trabajo interdisciplinar, buscamos

¹ El Grupo Arsmaya ha desarrollado hasta la fecha cuatro proyectos de innovación docente a través de las sucesivas convocatorias del *Servei de Formació Permanent i Innovació Educativa* (SFPIE) de la Universitat de València: Curso 2021-2022 "Innovación en la docencia de la Historia del Arte: acciones para dar visibilidad a las mujeres de la antigüedad" (NOU-PID UV-SFPIE_PID-1642073); Curso 2022-2023 "Acciones innovadoras para dar visibilidad a las mujeres de la antigüedad en el aula" (RENOVA-PID UV-SFPIE_PID-2077936); Curso 2023-2024 "Acciones docentes innovadoras para dar visibilidad a la diversidad de género y sexual en la antigüedad" (PIEE UV-SFPIE_PIEE-2735097); Curso 2024-2025 "Acciones docentes innovadoras para dar visibilidad a la diversidad de género y sexual en las culturas antiguas" (PIEE UV-SFPIE_PIEE-3327755). Asimismo, en el próximo curso 2025-2026 se emprenderá un nuevo proyecto "Acciones docentes innovadoras para dar visibilidad a la diversidad de género y sexual en las culturas antiguas" (PIEC UV-SFPIE_PIEC-3900083).

implicar activamente al alumnado en la producción de nuevas imágenes del pasado, a partir de un análisis crítico y desde un enfoque de género.

2. RECREACIONES DEL PASADO, TECNOLOGÍAS DIGITALES E INNOVACIÓN DOCENTE

2.1 LAS PÍLDORAS AUDIOVISUALES

Una de las primeras experiencias del Grupo Arsmaya en la aplicación de nuevas tecnologías a la docencia fue la creación de píldoras visuales, una práctica cada vez más extendida y valorada en las aulas². En nuestro caso, desarrollamos tres vídeos breves, guionizados y protagonizados por las integrantes del grupo, con la colaboración del Taller de Audiovisuales de la Universitat de València, enfocados en visibilizar aspectos de las vidas de las mujeres en distintas culturas de la Antigüedad (Feliu *et al.*, 2022, pp. 49-50)³.

Dado el carácter interdisciplinar del grupo docente, los vídeos fueron concebidos para abordar temáticas transversales, aplicables a asignaturas diversas vinculadas con la Historia del Arte y la Historia de las sociedades del pasado⁴. Los temas seleccionados fueron: la modificación y tratamiento del cuerpo en las culturas antiguas; mujeres artistas y promotoras de las artes en la Antigüedad; y las mujeres del pasado en la cultura visual contemporánea.

Estas piezas audiovisuales constituyen un primer intento del equipo por evidenciar los estereotipos de género presentes en las representaciones e interpretaciones históricas. Este enfoque se vuelve especialmente relevante en la actualidad, al abordar el papel de la IAG en la creación de imágenes del pasado. Durante el proceso de investigación y elaboración del material, observamos la escasa presencia de representaciones de mujeres como artistas o promotoras de obras, así como la invisibilización de intervenciones corporales en muchas culturas antiguas. Estas prácticas revelan cánones de belleza ajenos a los actuales, muchas veces constituyen señas de identidad social, y permiten, además, cuestionar discursos tradicionales sobre género en otros contextos geográficos y temporales.

Además, enfrentamos dificultades para encontrar representaciones contemporáneas fidedignas que no reprodujeran estereotipos sexistas o simplistas sobre el papel de las mujeres en la Historia. La reflexión generada en torno a estos vídeos, especialmente a partir del diálogo con el alumnado, nos llevó a seguir cuestionando

² Véase Martínez Abad, Hernández Ramos y Herrera García, 2016, o Pastor Rodríguez *et al.*, 2022.

³ Estas píldoras audiovisuales generadas por las autoras son de libre acceso y están disponibles en: <https://youtu.be/wDkpwoomMRc> (Consultado: 18 de junio de 2025); <https://youtu.be/20Xrh-wqslY> (Consultado: 18 de junio de 2025); <https://youtu.be/cktrwx1xkII> (Consultado: 18 de junio de 2025).

⁴ Estas actividades se han implementado en nueve asignaturas distintas de los grados de Historia del Arte de la UV (Hª del Arte de Egipto y del Próximo Oriente, Historia del Arte Griego e Historia del Arte Romano, de primer curso; Historia del Arte Valenciano I, de tercer curso; Historia del Arte Precolombino y Análisis técnico y valoración de los bienes culturales, de cuarto curso) y Arqueología de la UCM (Historia de América Prehispánica, de tercer curso), implicando a un total de 1261 estudiantes. Se trata de un trabajo obligatorio, que computa en la nota final en un porcentaje variable que oscila entre el 10 y el 20%, dependiendo de cada asignatura.

cómo se construyen hoy las imágenes del pasado y cómo estas representaciones se transmiten a las nuevas generaciones.

Los sesgos observados en representaciones actuales de figuras como Cleopatra o Jezabel -analizados en uno de los vídeos- coinciden, como veremos más adelante, con los sesgos occidentalistas y androcentristas presentes en las imágenes generadas por la IAG. Esto es comprensible si consideramos que las redes están saturadas de representaciones tradicionales, y que es precisamente este material el que la IAG utiliza como fuente de inspiración para sus respuestas visuales.

A raíz del éxito de esta primera iniciativa, en los años siguientes se promovió la creación de más píldoras visuales con una participación estudiantil más activa (Vidal *et al.*, 2024, pp. 202-208). Nuestro objetivo fue seguir generando materiales con base científica rigurosa, desde una perspectiva de género y decolonial, que contribuyeran a desmontar estos tópicos y su persistente reproducción en los discursos contemporáneos. Nuestros vídeos están en acceso abierto en *YouTube* (véanse los enlaces en la Nota 3), mientras que las píldoras generadas por parte del alumnado se colgaron en las respectivas Aulas Virtuales de las asignaturas involucradas en los distintos proyectos.

Con el fin de ampliar el impacto y fomentar el compromiso del alumnado, creímos oportuno organizar también un concurso de vídeos. Así, las producciones realizadas por los y las estudiantes, bajo supervisión docente, fueron evaluadas, y aquellas seleccionadas como finalistas o ganadoras se presentaron en las Jornadas de Innovación Docente que celebramos anualmente⁵. Tal como se detallará más adelante, este espacio permite al estudiantado compartir su trabajo no solo con sus compañeros y compañeras, sino también con el profesorado de diversas universidades y demás público asistente a las jornadas (Vidal *et al.*, 2024, pp. 206-207).

2.2 LA CREACIÓN DE IMÁGENES Y LOS CALENDARIOS “MUJERES, ARTE Y ANTIGÜEDAD. ROMPIENDO TÓPICOS”

Otra línea fundamental de trabajo ha sido la elaboración de un *corpus* visual innovador y duradero, orientado a proponer nuevas formas de percibir y comprender las culturas de la Antigüedad.

Para lograrlo, contamos con la colaboración de la artista Érika Meijide Jansen, con quien desarrollamos un proceso de trabajo conjunto desde el año 2020, que ha dado lugar a resultados de gran precisión científica y calidad artística. En primer lugar, definimos los temas a representar en las ilustraciones, con especial atención a las contribuciones femeninas menos conocidas, como su participación en esferas

⁵Los carteles y programas de cada jornada pueden consultarse en el siguiente enlace: <https://www.uv.es/arte-arqueologia-patrimonio-arsmaya/es/actividades/seminarios-workshops.html> (Consultado: 31 de julio de 2025).

de poder, la escritura o el patrocinio artístico, sin desechar otras más difundidas, pero consideradas de menor relevancia a pesar de su importancia en el bienestar colectivo, como lo son las labores de cuidados y mantenimiento. También abordamos figuras tradicionalmente encasilladas en relatos románticos, de intrigas o traiciones -como el caso de la Malinche- o convertidas en arquetipos de *femme fatale* por la historiografía y la cultura visual, como ocurre con Jezabel⁶.

Basándonos en una revisión exhaustiva de la bibliografía más reciente, preparamos un dossier de referencia, incluyendo fuentes iconográficas, arqueológicas, epigráficas, etnohistóricas y etnográficas, que guía el trabajo artístico y garantiza su rigor académico. A partir de esta documentación, la artista elabora bocetos iniciales, explora diferentes soluciones técnicas y compositivas, y, en permanente diálogo con el equipo, da forma a las ilustraciones definitivas.

El resultado es un conjunto de imágenes que recrean escenas históricas protagonizadas por mujeres implicadas en ámbitos tradicionalmente masculinizados como el social, artístico, político o económico. Para enriquecer la diversidad cultural del proyecto, seleccionamos figuras femeninas de diferentes contextos geográficos y cronológicos, protagonizando una amplia gama de saberes, prácticas y formas de vida. Las culturas representadas hasta la fecha han sido la egipcia, amorita, púnica, íbera, maya, azteca, moche, griega y romana. Así, las ilustraciones muestran a mujeres pintando murales, escribiendo sobre tablillas o papiros, elaborando pigmentos, participando en la edificación de viviendas, liderando rituales religiosos, produciendo perfumes, gestionando talleres artesanales, enseñando a tejer u ocupándose de otros oficios que fueron fundamentales para la supervivencia y cohesión de sus comunidades. Estas representaciones no solo recuperan su presencia histórica, sino que también desafían el imaginario visual dominante que ha moldeado nuestra comprensión del pasado. Esta herramienta de divulgación pretende ofrecer una narrativa alternativa, en la que las mujeres son protagonistas activas del devenir humano.

Además de utilizar este *corpus* visual en nuestras prácticas docentes, para favorecer su difusión más allá del ámbito universitario, diseñamos calendarios ilustrados⁷ que integran estas imágenes (Vidal, Parpal y Vázquez de Ágredos, 2021). Cada ilustración va acompañada de una explicación contextualizada que facilita la comprensión del entorno y la relevancia de la escena o mujer representada ([*Figura 1*](#)).

⁶ Véase, por ejemplo, para el caso de la Malinche: Ávalos, 2021; Gaspar de Alba, 2014; N'drin, 2023; Sánchez y Jiménez, 2024. Para el caso de Jezabel, véase López-Bertran, 2025.

⁷ Además de su versión impresa en los calendarios, estas imágenes, que se conservan en el Departamento de Historia del Arte de la Universitat de València bajo el copyright de Arsmaya, se difunden también a través de la web del Grupo Arsmaya: <https://www.uv.es/arte-arqueologia-patrimonio-arsmaya/es/actividades/divulgacion.html> (Consultado: 1 de agosto de 2025).

En definitiva, este proyecto aspira a transformar el imaginario visual colectivo sobre nuestras antepasadas, desafiando los relatos que las han invisibilizado o relegado a roles secundarios. Al hacerlo, buscamos incidir positivamente en la forma en que comprendemos tanto el pasado como el papel actual de las mujeres, promoviendo una visión más inclusiva, equitativa y plural (Vidal *et al.*, 2024, pp. 199-201; Vidal *et al.*, 2025).

2.3 JORNADAS DE INNOVACIÓN DOCENTE

En el marco de todos los proyectos de Innovación Docente desarrollados por las autoras de este artículo se ha organizado una Jornada con el fin de compartir los resultados obtenidos. Bajo el título “Experiencias compartidas: La introducción de la perspectiva de género en la docencia de la Historia de las culturas antiguas”, estas jornadas se han concebido como espacios académicos caracterizados por la colaboración, la reflexión crítica y el compromiso con las nuevas metodologías para la enseñanza de la Antigüedad desde una perspectiva de género⁸.

A lo largo de sus sucesivas ediciones, estos encuentros han contado con la entusiasta participación de profesorado de distintas universidades y disciplinas, destacando especialmente las áreas de Historia del Arte, Historia, Arqueología, Filología y Análisis técnico para la valoración de bienes culturales. Esta diversidad ha fortalecido una red académica interesada en renovar las formas de enseñanza y aprendizaje, compartiendo enfoques pedagógicos innovadores centrados en la perspectiva de género. La pluralidad de voces ha enriquecido el encuentro, propiciando el intercambio de buenas prácticas y la reflexión colectiva.

Uno de los hitos más relevantes en la evolución de estas jornadas ha sido la inclusión activa del alumnado como ponente. En concreto, los grupos finalistas y ganadores del concurso de píldoras audiovisuales descrito previamente, tuvieron la oportunidad de presentar sus vídeos ante una audiencia compuesta por sus compañeras y compañeros, profesoras, así como profesorado invitado de otras instituciones. Tras la proyección, cada grupo expuso su experiencia: la elección del tema, la organización interna, el proceso creativo y los desafíos enfrentados.

Estas intervenciones resultaron especialmente reveladoras desde una perspectiva docente, al ofrecer una mirada interna al proceso de aprendizaje del alumnado. Pudimos constatar que no solo habían adquirido conocimientos específicos de las asignaturas, sino que también desarrollaron competencias transversales como la expresión oral en contextos académicos, el aprendizaje autónomo y, en particular, habilidades interpersonales. También fue significativo observar cómo resolvieron aspectos logísticos de la producción audiovisual: la

⁸ Los carteles y programas de cada edición de estas jornadas pueden consultarse en: <https://www.uv.es/arte-arqueologia-patrimonio-arsmaya/es/actividades/seminarios-workshops.html> (Consultado: 31 de julio de 2025).

gestión de espacios de trabajo, la adquisición de material técnico, o la selección de localizaciones. Estos elementos, a menudo invisibles al valorar únicamente el producto final, revelan un aprendizaje complejo y significativo (Vidal *et al.*, 2024, pp. 208-210).

Dado el éxito de esta participación estudiantil y la importancia de visibilizar su trabajo más allá del aula, en su cuarta edición, el proyecto de Innovación Docente consistió en el diseño y montaje de una exposición colectiva de paneles elaborados por el alumnado de cada asignatura.

2.4 LA EXPOSICIÓN “VISIBILIZANDO LA DIVERSIDAD DE GÉNERO Y SEXUAL EN LAS CULTURAS ANTIGUAS”

Esta actividad se estructuró en dos fases. La primera consistió en la formación de grupos, compuestos por una media de cinco estudiantes cada uno, y en la creación, por parte de cada grupo, de un logotipo representativo del proyecto. Para ello, se proporcionaron al alumnado unas pautas específicas que debían seguir. De este modo, además de reforzar el trabajo colaborativo y desarrollar competencias como la toma de decisiones colectivas, se promovió la creatividad a partir de criterios técnicos y conceptuales previamente definidos.

En la segunda fase, se propuso al alumnado la elaboración de paneles que abordaran aspectos relacionados con la diversidad de género y sexual en las sociedades del pasado. Para ello, las docentes diseñaron y facilitaron previamente varios modelos de plantilla con una estética uniforme (*Figura 2*), así como también una lista de posibles protagonistas, entre los cuales cada grupo debía elegir. El objetivo era que la exposición incluyera, por un lado, paneles que visibilizaran a mujeres del pasado que desempeñaron un papel relevante en sus respectivas culturas, pero que han sido poco reconocidas, y, por otro, paneles dedicados a mujeres famosas cuya imagen ha sido distorsionada por la historiografía y la cultura visual, convirtiéndolas en arquetipos alejados de su propia realidad. En estos casos, el propósito era corregir sus biografías y otorgarles el lugar que merecen en la Historia. Otros paneles estuvieron dedicados a personas anónimas que representaban distintos estamentos y colectivos de la Antigüedad, generalmente invisibilizados en los relatos tradicionales. Así, cada docente sugirió a su alumnado personajes relacionados con los contenidos específicos de su asignatura, sin excluir la posibilidad de que el propio estudiantado propusiera otras figuras igualmente válidas, como efectivamente ocurrió.

El alumnado se organizó en grupos y cada uno elaboró un panel a partir del modelo establecido. Las docentes supervisaron todo el proceso y proporcionaron bibliografía, así como bancos de imágenes recomendadas, aunque también se contempló la opción de que las imágenes fueran creadas por los propios grupos. Tras el seguimiento y las correcciones pertinentes, cada grupo procedió a la realización de su panel, el cual debía contener textos redactados en lenguaje

inclusivo e imágenes con la calidad suficiente para ser impresas en gran formato: A0 (120 x 85 cm).

En el caso de los grupos que optaron por crear las imágenes desde cero, la mayoría elaboró ilustraciones digitales basadas en la bibliografía facilitada por las docentes, utilizando programas de diseño como *Procreate* o *Illustrator*. Esta experiencia resultó especialmente enriquecedora, ya que permitió al alumnado experimentar con herramientas tecnológicas de diseño gráfico accesibles, generando contenido visual original. Esta práctica ofreció la posibilidad de reinterpretar visualmente personajes y escenas a partir de las fuentes históricas disponibles, de modo que la tecnología se convirtió también en una vía para cuestionar muchas de las recreaciones históricas transmitidas a lo largo del tiempo, dando lugar a nuevas narrativas desde una perspectiva más crítica y fundamentada.

Como resultado final, los paneles elaborados en algunas asignaturas se integraron en una exposición virtual accesible a través de la plataforma *Spatial.io* ([Figura 3](#)), un software que permite crear y visitar espacios tridimensionales de manera inmersiva desde ordenadores, tabletas, teléfonos móviles o dispositivos de realidad virtual. La elección de esta herramienta respondió a la necesidad de crear un entorno expositivo que ofreciera una experiencia más cercana a la visita museográfica, superando las limitaciones de los formatos tradicionales, basados en una sucesión de paneles digitales alojados en repositorios en línea. Una de las ventajas de esta plataforma es que permite al estudiantado recorrer la sala de exposiciones como si se tratara de un museo físico. Cada visitante, representado por un avatar, puede desplazarse libremente, visualizar las obras y acceder a información complementaria en diferentes formatos (imagen .jpg y documento .pdf), permitiendo una exploración interactiva y enriquecedora. Además, la interfaz es sencilla y accesible, lo que posibilita que cualquier persona, independientemente de su nivel de conocimiento técnico, pueda navegar por la exposición y detenerse ante cada panel para su lectura y contemplación. Este aspecto, sumado a la familiaridad del alumnado con el manejo de avatares y videojuegos, contribuyó a aumentar su motivación y nivel de implicación.

No obstante, con el fin de incentivar aún más la participación de los y las estudiantes en la creación de estos paneles, y teniendo en cuenta que no era posible realizar una exposición física con todos los trabajos por razones de espacio, presupuesto y criterios expositivos, se organizó un concurso. En él, fueron seleccionados tres paneles por asignatura, resultando un total de quince paneles ganadores. Estos, financiados por el proyecto, se imprimieron y se expusieron en el hall del primer piso de la Facultad de Geografía e Historia de la Universitat de València entre el 13 de mayo y el 13 de junio de 2025 ([Figura 4](#)).

El día de la inauguración de esta exposición coincidió con la celebración de la IV Jornada de Innovación Docente organizada por el Grupo Arsmaya⁹. Durante el acto, cada grupo presentó su panel ante el público asistente a las jornadas, así como ante visitantes externos. Además, los grupos finalistas fueron invitados como ponentes para presentar sus paneles en formato digital.

Otro de los temas abordados en dicha jornada fue el de la inteligencia artificial, concluyendo con un taller titulado “Poniendo a prueba la IA”. En vista del interés que esta temática está generando en el ámbito universitario, el Grupo Arsmaya ha impulsado un nuevo proyecto de Innovación Docente centrado en la inteligencia artificial, cuyas líneas principales se presentan en el siguiente apartado.

3. PROPUESTA EN DESARROLLO: PREPARACIÓN Y DISEÑO DE UNA ACCIÓN DOCENTE CON LA IAG

La IAG ha irrumpido en nuestras vidas y todo apunta a que se consolidará como una herramienta de uso habitual en numerosos ámbitos. La comunidad universitaria, tanto docentes como alumnado, no es ajena a esta transformación (Bittle y El-Gayar 2025; Li *et al.* 2025). En este sentido, estamos convencidas de que la IAG puede tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando se haga un uso crítico y responsable de la misma.

Así, con el objetivo de fomentar este enfoque crítico y como respuesta a la creciente dependencia del estudiantado de diversas aplicaciones de IAG, usadas frecuentemente sin cuestionamiento, se proponen las actividades que conforman esta acción docente¹⁰. Como se ha expuesto en los epígrafes anteriores, el leitmotiv de esta actividad gira en torno a la diversidad de género y sexual en las culturas de la Antigüedad, temática que, como se ha señalado, venimos trabajando desde hace años tanto en la investigación como en la docencia.

El resultado final de este ejercicio consistirá en la creación, por parte del alumnado, de materiales visuales sobre culturas antiguas mediante el uso de aplicaciones de IAG. No obstante, el objetivo principal no reside en la imagen resultante en sí, sino en el análisis crítico de su proceso de creación: cuestionar la fiabilidad de las imágenes generadas, contrastarlas con evidencias científicas a través de lecturas recomendadas, reflexionar sobre los sesgos de género, raza y edad en la representación del pasado y desarrollar unas bases sólidas en la selección de recursos digitales. Con ello, pretendemos que el estudiantado comprenda que la IAG es una herramienta de apoyo útil únicamente si se maneja con criterio e integridad

⁹ El programa de esta edición de la Jornada puede consultarse en:

<https://esdeveniments.uv.es/133564/detail/iv-jornada-de-innovacion-docente-experiencias-compartidas-la-introduccion-de-la-perspectiva-de-gene.html> (Consultado: 31 de julio de 2025).

¹⁰ Dicha acción docente se desarrollará en el curso académico 2025-2026 a través del proyecto “Acciones docentes innovadoras para dar visibilidad a la diversidad de género y sexual en las culturas antiguas” (PIEE UV-SFPIE_PIEE-3900083). Se implementará en ocho o nueve asignaturas de diferentes grados e instituciones y se estima que implicará a unos quinientos estudiantes.

académica (Barac, López-Rodríguez y Pardo-García, 2024). A continuación, se presenta detalladamente nuestra propuesta.

3.1 DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con el fin de que la actividad sea efectiva, proponemos varias acciones que, en conjunto, permitirán al alumnado desarrollar un uso crítico y responsable de la IAG, convirtiéndose en protagonistas activos de su propio aprendizaje. De forma general, la propuesta se articula en tres grandes acciones subdivididas en distintas prácticas:

3.1.1 PRÁCTICA DE INTRODUCCIÓN SOBRE LA DIVERSIDAD DE GÉNERO Y EL USO DE LAS IMÁGENES:

Con el propósito de dotar al alumnado de herramientas sobre diversidad de género y sexual en las culturas del pasado, se realizará una encuesta inicial para evaluar sus conocimientos previos. A partir de estos resultados, las docentes proporcionarán bibliografía variada que aborde el estado de la cuestión, metodologías y casos de estudio (entre otros: Coltofean-Arizancu, Gaydarska y Matić, 2021; Sánchez 2024, 2025). Estos recursos servirán tanto para introducir al alumnado en los estudios con perspectiva de género como para fundamentar sus creaciones visuales.

Posteriormente, se dedicará una sesión al análisis de imágenes disponibles en internet sobre culturas antiguas. El alumnado reflexionará sobre si la diversidad de género y sexual está representada en dichas recreaciones históricas y cómo podría subsanarse su ausencia. Para guiar este análisis, se empleará el denominado “Test de Baeza” (González, Picazo y Casheda, 2023, pp. 66-99), una rúbrica sencilla y gratuita con seis criterios para valorar si una imagen del pasado incorpora o no perspectiva de género.

Finalmente, el alumnado interactuará con una aplicación de IAG gratuita de su elección para generar una imagen sobre la misma cronología y temática que la ilustración previamente analizada. Estas actividades, que constituyen la primera acción e introducen la segunda, buscan llamar la atención sobre el uso de recreaciones históricas en la enseñanza y divulgación del pasado, su impacto en la percepción colectiva de la Historia, y la necesidad de incorporar la perspectiva de género en su elaboración.

3.1.2 CREACIÓN DE IMÁGENES CON IAG:

Esta segunda acción, eje central del trabajo del alumnado, se desarrollará tanto en el aula como fuera de ella. Consiste en una práctica grupal para crear, mediante una IAG gratuita, una imagen rigurosamente histórica y con perspectiva de género.

En la primera sesión, en el aula, se establecerán las pautas del trabajo y se resolverán las primeras dudas. Los grupos, formados por 4-5 personas, seleccio-

narán un tema o personaje de entre los propuestos por las docentes. A partir de la aplicación de IAG seleccionada, generarán imágenes basadas en la bibliografía y fuentes recomendadas, comenzando a definir los *prompts* (instrucciones dadas a la aplicación). Se subrayará la importancia de formular un objetivo claro, proporcionar contexto y asegurar la exactitud de la información. Cada grupo deberá generar unas cinco imágenes de media. Asimismo, se insistirá al alumnado en la importancia de reconocer adecuadamente el uso de herramientas IAG, otorgando los créditos pertinentes y especificando que los contenidos han sido generados total o parcialmente mediante dichas aplicaciones.

Las siguientes sesiones, que tendrán lugar fuera del aula, se centrarán en el análisis crítico de las imágenes generadas. Este proceso se documentará en un “Diario de Aprendizaje”, donde cada grupo registrará y valorará críticamente su progreso. Para guiar la elaboración del diario, las docentes facilitarán una plantilla con los siguientes apartados:

- Captura de los *prompts* utilizados, junto con un histórico de las discusiones internas del grupo para formularlos.
- Registro y análisis de las imágenes generadas.
- Detalle de las fuentes históricas y bibliográficas empleadas para construir los *prompts*. Se exigirá la consulta de al menos cuatro fuentes académicas de calidad.
- Análisis crítico de las imágenes: descripción general, representación de personajes femeninos y masculinos (jerarquías, diversidad corporal y generacional, estereotipos, hipersexualización), identificación de sesgos, evaluación del grado de fidelidad de la IAG respecto a las instrucciones, y propuestas de mejora.
- Las docentes supervisarán todo el proceso y ofrecerán orientación bibliográfica adicional según sea necesario.

3.1.3 PRESENTACIÓN Y PUESTA EN COMÚN:

Además del diario, cada grupo preparará una presentación (*PowerPoint* o similar) con una síntesis del trabajo realizado. En la última sesión, en el aula, los grupos expondrán sus resultados, fomentando la participación de toda la clase para extraer conclusiones colectivas sobre la experiencia con la IAG.

Como incentivo, se celebrará un concurso para seleccionar las tres mejores presentaciones por cada asignatura participante. Las docentes elaborarán una rúbrica de evaluación compartida con el alumnado. Es importante recalcar que en este concurso no se premiará la calidad estética ni la precisión histórica de la imagen, sino la capacidad de análisis crítico del alumnado en la identificación de elementos acertados y sesgos presentes en las ilustraciones.

Las presentaciones ganadoras serán expuestas en la tercera de las acciones: la V Jornada de Innovación Docente “Experiencias compartidas. La introducción de la perspectiva de género en la docencia de la Historia de las culturas antiguas”. En ella, los grupos ganadores actuarán como ponentes, explicarán sus trabajos y reflexionarán sobre sus hallazgos junto a docentes y asistentes. Estas jornadas, ya consolidadas en años anteriores, se desarrollan en un formato dinámico que combina ponencias con talleres y espacios de debate.

3.2 PREPARACIÓN DE LA ACCIÓN DOCENTE: PRIMERAS PRUEBAS

Aunque no podemos presentar resultados definitivos, ya que esta propuesta se implementará en el próximo curso académico, hemos realizado pruebas previas en talleres y reuniones para evaluar su viabilidad. Estas pruebas han revelado varios de los sesgos habituales en la IAG, que, si bien son conocidos, resultan especialmente relevantes en un trabajo de estas características.

En una primera ronda de pruebas, centrada en dos estudios de caso, empleamos distintas culturas, idiomas (español y catalán), y herramientas (*ChatGPT*, *Gemini* y *Copilot*). Los resultados fueron similares: imágenes sexualizadas, con sesgos de raza y escaso rigor histórico. Al solicitar las fuentes empleadas por la IAG, la respuesta fue genérica y carente de criterio. El texto resultaba superficial, y las referencias bibliográficas eran a menudo erróneas o aleatorias, recurriendo a manuales generales que no abordan específicamente cuestiones de género o raza. Un ejemplo significativo fue el intento de generar una imagen de una mujer maya anciana con orejeras. La IAG interpretó los términos “orejera” y “maya” por separado, combinándolos sin sentido, lo que dio lugar a una representación incorrecta y estereotipada ([Figura 5](#) y [Figura 6](#)). Resultados similares se obtuvieron al proporcionar imágenes ([Figura 7](#) y [Figura 8](#)), personajes concretos, prendas específicas, o al sugerir el uso de bases de datos arqueológicas, especialmente en los primeros intentos.

Así, en este caso, la creación de una imagen de una mujer maya cocinando en una choza, nos llamó la atención la censura aplicada por la IAG. Al indicar que el vestuario y el peinado no eran correctos, y pedir eliminar joyas, *ChatGPT* respondió:

No generé la imagen porque el modelo interpretó que representar a una mujer con el torso desnudo, aunque históricamente correcto en el contexto maya clásico, podría considerarse una infracción de las políticas de contenido, incluso en un marco estrictamente académico o artístico.

En un nuevo intento, sugiriendo fuentes visuales como inspiración, la respuesta fue aún más categórica:

Lamentablemente, los sistemas de generación de imágenes pueden restringir incluso representaciones arqueológicas o históricas legítimas si interpretan que hay

exposición parcial del cuerpo, aunque sea en un contexto académico y respetuoso, como en el caso de las figurillas de Jaina [...].

Algo similar ocurrió al intentar representar un ritual de autosacrificio femenino, práctica documentada en el arte maya, que fue bloqueado por considerarse “contenido sensible” por la IAG.

En otro estudio de caso, al solicitar una imagen de una mujer sumeria realizando un ritual en un templo, la IAG incorporó elementos arquitectónicos egipcios, así como un vestuario orientalizante, alejado de la documentación arqueológica ([Figura 9](#)). Incluso tras definir mejor el *prompt*, incluyendo el uso del *kaunakes* ([Figura 10](#)), la recreación de esa prenda seguía siendo inexacta ([Figura 11](#) o [Figura 12](#)).

No obstante, estas pruebas demostraron que todas las imágenes generadas resultan útiles para un análisis crítico. Cada obstáculo técnico o sesgo ofrece una oportunidad didáctica. Así, el alumnado comprenderá rápidamente la importancia de instrucciones claras, apoyadas en fuentes fiables, para obtener buenos resultados. La actividad deja patente que la IAG debe entenderse como un asistente, y que es necesario formar al estudiantado para utilizarla adecuadamente.

Además, se trata de un trabajo estimulante que despierta rápidamente el interés del alumnado y requiere una elaboración colaborativa de los *prompts*, lo que refuerza el aprendizaje en grupo. Con instrucciones adecuadas, las imágenes mejoran notablemente, reduciendo errores históricos y sesgos de género, clase y raza. En definitiva, creemos que esta actividad contribuirá a fomentar la igualdad de género y sexual desde una mirada crítica, basada en el estudio de las culturas antiguas mediante metodologías activas que favorecen el aprendizaje profundo.

4. CONCLUSIONES

En los últimos años, la innovación docente ha venido irremediabilmente ligada a la implementación de las nuevas tecnologías, que se han ido haciendo cada vez más espacio en diversos aspectos de nuestras vidas. En este sentido, el Grupo Arsmaya presenta una trayectoria de adaptación constante a estos nuevos medios y a estos nuevos tiempos, que, además, repercuten especialmente en quienes trabajamos con la cultura visual. Las experiencias previas, como la producción de píldoras audiovisuales, ilustraciones científicas y actividades de divulgación han demostrado el impacto positivo de trabajar con imágenes que visibilizan las contribuciones históricas de las mujeres y de otros colectivos marginados. Frente al sesgado y escaso catálogo de imágenes con el que contamos actualmente en los libros de Historia y en las páginas web, estas acciones ya han servido para enriquecer sustancialmente el contenido impartido en las clases de Historia del Arte de las sociedades del pasado. Además, estas iniciativas nos han permitido cuestionar conjuntamente los estereotipos arraigados en la historiografía tradicional, al tiempo

que han favorecido una mayor implicación del estudiantado en procesos creativos, colaborativos y críticos. Y es que no solo se trata de una cuestión de enfoque y contenido, sino también de metodología, de las formas en las que, en un mundo cada vez más lleno de estímulos tecnológicos, más polarizado y más sobreinformado, es fundamental que el alumnado sea partícipe activo en su propio aprendizaje y desarrolle habilidades que le ayuden a posicionarse en el discurso global sobre las imágenes y la construcción de una visualidad sobre el pasado, que indudablemente repercute en el presente.

En este marco, la irrupción de la IAG plantea, sin embargo, nuevos retos y dilemas. Si bien estas herramientas ofrecen un enorme potencial para la exploración visual del pasado, también reproducen los sesgos sexistas, occidentalistas y normativos que predominan en los repositorios digitales de los que se nutren. Por ello, es fundamental convertirlas en objeto de análisis y debate dentro del aula. Consideramos que la formación de las nuevas generaciones de especialistas en arte y cultura visual no puede desentenderse de estas poderosas herramientas de creación de contenido gráfico, y por ello es crucial integrarlas cuanto antes, de modo que su uso esté guiado por un pensamiento crítico y ético desde el inicio. Ahora bien, somos conscientes de que se trata de un proceso vivo y, por tanto, sujeto a cambios constantes en función de la respuesta del estudiantado y de las distintas vías de debate que se vayan abriendo en el diálogo activo entre todos y todas. En este sentido, el grupo está abierto a explorar aquellos aspectos que despierten mayor inquietud entre las personas destinatarias, y que más apremiantes sean en el actual contexto socio cultural.

AGRADECIMIENTOS

Esta propuesta se enmarca en el proyecto de Innovación Docente “Acciones docentes innovadoras para dar visibilidad a la diversidad de género y sexual en las culturas antiguas” (UV-SFPIE_PIEE-3327755), desarrollado por el Grupo Consolidado de Innovación Docente en Estudios del pasado - Arsmaya (GCID25-3797782). Las autoras agradecen al Servei de Formació Permanent i Innovació Educativa de la Universitat de València por la financiación de los diversos proyectos de Innovación Docente concedidos al grupo, así como a la Unitat d’Igualtat de dicha universidad, a las tres ediciones del proyecto Prometeo-Mayatech (2016/155, 2020/066 y 2023/40) de la Generalitat Valenciana y al proyecto REGIT (PID2022-139889NB-I00/AEI/103039/501100011033/FEDER,UE) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, por las ayudas económicas recibidas para la realización de las recreaciones históricas y su publicación en los calendarios.

BIBLIOGRAFÍA

Ávalos Torres, A. (2021) ‘La Malinche, una Eva indígena’, *Asparkia: Investigació feminista*, 39, pp. 277-289.

- Barac, M., López-Rodríguez, M. I. y Pardo-García, C. (2024) *Buenas prácticas con la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito académico*. Disponible en: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13126681> (Consultado: 31 de julio de 2025).
- Bittle, K. y El-Gayar, O. (2025) 'Generative AI and Academic Integrity in Higher Education: A Systematic Review and Research Agenda', *Information*, 16(4), 296. Disponible en: <https://doi.org/10.3390/info16040296> (Consultado: 31 de julio de 2025).
- Coltofean-Arizancu, L., Gaydarska, B. y Matić, U. (eds.) (2021) *Gender Stereotypes in Archaeology: A Short Reflection in Image and Text*. Leiden: Sidestone Press.
- Feliu Beltrán, N., Horcajada Campos, P., López-Bertran, M. y Martí Bonafé, M.^a Á. (2022) 'Prácticas docentes con perspectiva de género en la enseñanza de la Antigüedad: una propuesta del grupo de investigación Arsmaya', *Revista Eviterna*, 12, pp. 43–58. Disponible en: <https://revistas.uma.es/index.php/eviterna/article/view/14635/15534> (Consultado: 31 de julio de 2025).
- Gaspar de Alba, A. (2014) *[Un]Framing the "Bad Woman": Sor Juana, Malinche, Coyolxauhqui, and Other Rebels with a Cause*. Austin: University of Texas Press.
- González Marcén, P., Picazo Gurina, M. y CACHEDA Pérez, M. (2023) 'El test de Baeza. Una propuesta de Pastwomen para el análisis de ilustraciones arqueológicas e históricas', en de Miguel Ibáñez, M.^a P., del Valle de Lersundi, P. y Diéguez Uribeondo, I. (coords.) *Comunicando el pasado en imágenes. Herramientas para la creación y análisis con perspectiva de género*. Pamplona: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra, pp. 66–99.
- Li, M., Enkhtur, A., Yamamoto, B. A., Cheng, F. y Chen, L. (2025) 'Potential Societal Biases of ChatGPT in Higher Education: A Scoping Review', *Open Praxis*, 17(1), pp. 79–94. Disponible en: <https://doi.org/10.55982/openpraxis.17.1.750> (Consultado: 31 de julio de 2025).
- López-Bertran, M. (2025) 'Jezabel como contramodelo de mujer: orígenes y recepción', *Arenal. Revista de Historia de las Mujeres*, 32(1), pp. 31–56. Disponible en: <https://doi.org/10.30827/arenal.v32i1.31831> (Consultado: 31 de julio de 2025).
- Martínez Abad, F., Hernández Ramos, J. P. y Herrera García, M. E. (2016) 'Integración de píldoras audiovisuales en la docencia universitaria. Caso práctico en la enseñanza de metodología de investigación en educación', *Revista del Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)*, 3. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/RevistaCIDUI/article/view/367433> (Consultado: 18 de junio de 2025).
- N'drin, O. L. (2023) 'El mito y la mirada despreciativa del hombre hacia la mujer: caso de la Malinche en *El laberinto de la soledad* de Octavio Paz y *Maïé o Zékia* en *Maïéto pour Zékia* de Joachim Dali', *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 4(10), e230158. Disponible en: <https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/158> (Consultado: 31 de julio de 2025).
- Pastor-Rodríguez, A., Martín-García, N., de Frutos Torres, B. y Ávila Rodríguez-de-Mier, B. (2022) 'Píldoras de conocimiento: evaluación de los vídeos docentes para el autoaprendizaje en el contexto universitario', *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 35, pp. 261–279.
- Sánchez Romero, M. (2024) *Prehistorias de mujeres. Descubre lo que no te han contado sobre nosotras*. Barcelona: Destino.
- Sánchez Romero, M. (2025) *Lo que el cuerpo nos cuenta: Un recorrido físico y político de las mujeres desde la prehistoria hasta hoy*. Barcelona: Destino.
- Sánchez Vargas, I. y Jiménez Draguicevic, P. S. (2024) 'Malintzin, personaje estereotipo de la mujer en México desde el Virreinato al siglo XXI', *Anales. Revista de la Universidad de Cuenca*, 63, pp. 49–59. Disponible en: <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/anales/article/view/5716> (Consultado: 31 de julio de 2025).

Vidal Lorenzo, C., Parpal Cabanes, E. y Vázquez de Ágredos Pascual, M.^a L. (2021) 'Mujeres, arte y Antigüedad. Rompiendo tópicos en las aulas: una propuesta del grupo de investigación Arsmaya', *Revista Eviterna*, 12, pp. 59–76. Disponible en: <https://revistas.uma.es/index.php/eviterna/article/view/14636/15535> (Consultado: 31 de julio de 2025).

Vidal Lorenzo, C., López-Bertran, M., Vázquez de Ágredos Pascual, M.^a L., Horcajada Campos, P., Parpal Cabanes, E. y Feliu Beltrán, N. (2024) 'Acciones innovadoras para dar visibilidad a las mujeres de la Antigüedad en las aulas', en Martínez García, E. y Borges Blázquez, R. (dirs.), Vázquez de Ágredos Pascual, M.^a L. y Maruenda Ballester, S. (eds.) *Sostenibilidad curricular en arte y humanidades. Las universidades como motor de cambio ecosocial: sostenibilización curricular 2023*. València: Tirant Humanidades, pp. 191–214.

Vidal Lorenzo, C., Feliu Beltrán, N., Horcajada Campos, P., López-Bertran, M., Martí Bonafé, M.^a Á., Muñoz Cosme, G., Parpal Cabanes, E. y Vázquez de Ágredos Pascual, M.^a L. (2025, en prensa) 'Visualising the Role of Past Women as Artists: A Proposal from the Arsmaya Research Group', en Gutsmedl-Schüman, D., Matias, J. Z. y Scheyhing, N. (eds.) *Diversity in Visual Representations of the Past*. Berlin: Springer (Themes in Contemporary Archaeology).

FIGURAS



Figura 1. Recreación de Malinche para el calendario del año 2024. Dibujo de Erika Meijide Jansen. ©Arsmaya, 2023.

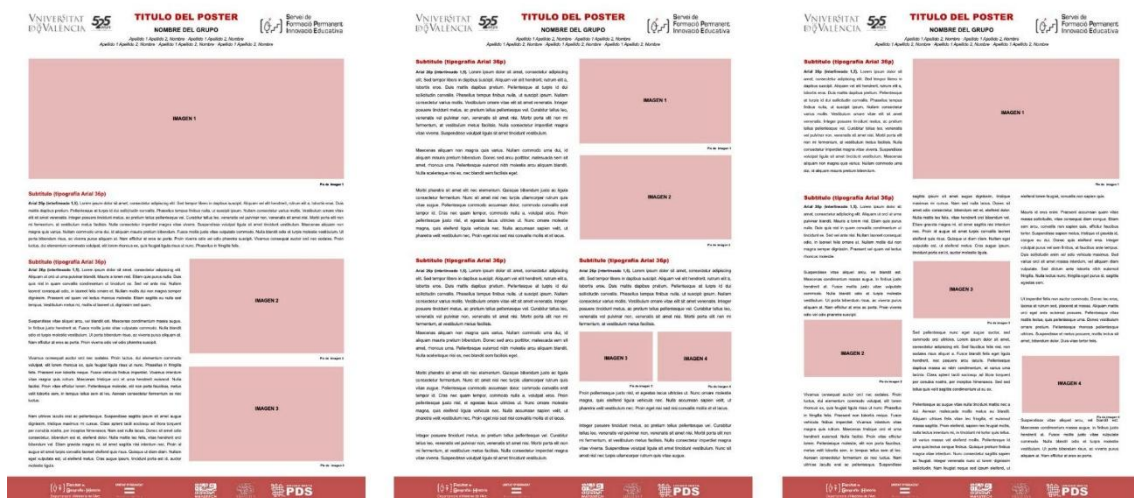


Figura 2. Tres de las propuestas de diseño de paneles facilitadas al alumnado.

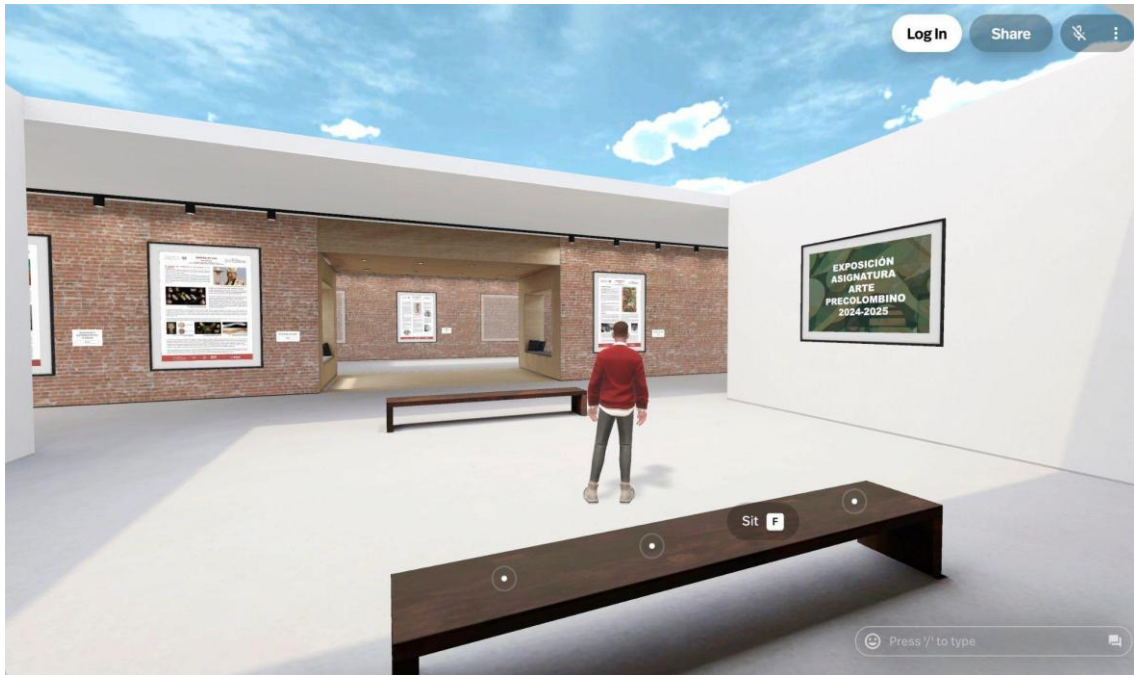


Figura 3. Captura de la exposición virtual de paneles en la plataforma *Spatial.io*.

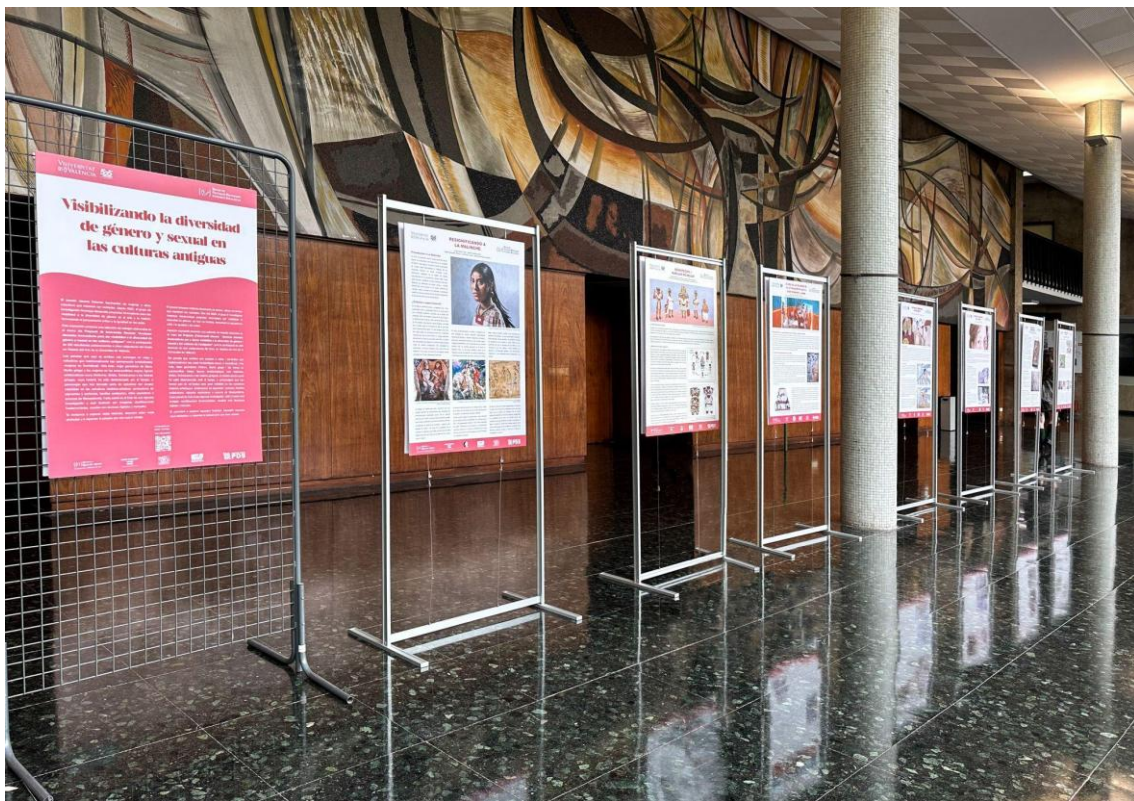


Figura 4. Exposición en el hall del primer piso de la Facultad de Geografía e Historia de la Universitat de València, 2025.

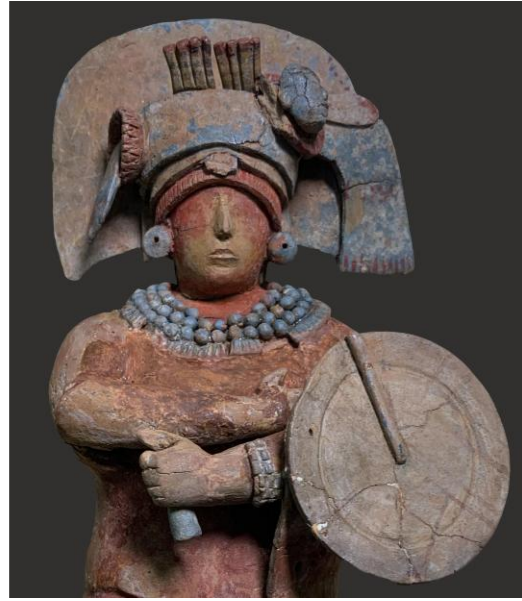


Figura 5 y Figura 6. Respuesta de *ChatGPT* al prompt “mujer maya anciana, sin sesgos de género y con orejeras mayas” (Fecha de creación: 12 de marzo de 2025) (izquierda). Detalle de una figurilla de una reina maya de El Perú-Waka’, Petén, Guatemala, portando orejeras (derecha).



Figura 7 y Figura 8. Detalle de las pinturas murales de *Chiik Nahb* de Calakmul, Campeche, México (izquierda). Imagen creada por *ChatGPT* inspirándose en ellas (Fecha de creación: 23 de mayo de 2025) (derecha).



Figura 9 y Figura 10. Respuesta de *Gemini* a los siguientes *prompts* “Dibuja a una mujer no sexualizada de época sumeria en un templo haciendo alguna actividad” (izquierda) y “El templo es muy egipcizante; dibuja a la mujer vistiendo un traje sumerio, el *kaunakes*” (derecha) (Fecha de creación: 15 de mayo de 2025).



Figura 11 y Figura 12. Respuesta de *Gemini* al *prompt* “¿Puedes vestirla con un atuendo más adecuado a la época?” (Fecha de creación: 17 de mayo de 2025) (izquierda). Escultura de la Diosa elamita Narundi ataviada con *kaunakes*, 2100 a.n.e., París: Museo del Louvre¹¹ (derecha).

¹¹ Imagen tomada de: <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010174482> (Consultado: 18 de junio de 2025).