



# Historia

## VIDEOJUEGOS



V CONGRESO INTERNACIONAL  
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS  
11, 12 Y 13 DE MAYO DE 2022

Online

[www.historiayvideojuegos.com](http://www.historiayvideojuegos.com)

Grupo de Transferencia del Conocimiento: *Historia y Videojuegos*



Grupo de Transferencia del Conocimiento  
*Historia y videojuegos*



Grupo de Investigación  
Humanidades Digitales



UNIVERSIDAD DE  
MURCIA



# V Congreso Internacional Historia y Videojuegos

Murcia y Mar del Plata

11, 12 y 13 de mayo de 2022

11:30 a 15:30 hs (Argentina) – 16:30 a 20:30 hs (España)

Una hora menos en Canarias

Organiza

Grupo de Transferencia del Conocimiento

*Historia y Videojuegos*

Universidad de Murcia



Colaboran:

Grupo de Investigación *Humanidades digitales*. Universidad de Murcia

Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnologías – Educación – Gamificación 2.0” (TEG 2.0), Centro de Estudios Históricos, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata

Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI), Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Mar del Plata

Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia

### **Directores:**

**Dr. Juan Francisco Jiménez Alcázar - Universidad de Murcia**

**Dr. Gerardo Rodríguez - Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Dra. Stella M. Massa - Universidad Nacional de Mar del Plata**

### **Comité organizador:**

**Dra. Esther Vivancos Mulero – Universidad de Murcia**

**Lic. Cecilia Laura Verino – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Dr. Óscar López Gómez – Universidad de Castilla-La Mancha**

**Dr. Jordi Maíz Chacón – Universidad de las Islas Baleares**

**Prof. Gabriela Arnuz – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Sr. Juan Cruz Oliva Pippia – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Ing. Leonel Guccione – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Dra. Laura Castro Royo – Corvus Belli**

### **Comité científico:**

**Dra. Mercedes Abad Merino – Universidad de Murcia**

**Dr. Emiliano Aldegani – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Mg. Ing. Gustavo Bacino – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Gda. Marian Ferro – El Octavo Historiador**

**Lic. Hernán Hinojal – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Dr. Ignacio Martín Lerma – Universidad de Murcia**

**Dr. Diego Melo Carrasco – Universidad Adolfo Ibáñez**

**Mg. Ing. Antonio Morcela – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Dra. Lucrecia Moro – Universidad Nacional de Mar del Plata**

**Dr. Néstor Vigil Montes – Universidad de Murcia**

Las ponencias del congreso se agrupan de acuerdo a tres ejes temáticos, a saber:

Eje 1: **EDUCACIÓN**. Aprendizaje-Enseñanza. Aprendizaje basado en juegos. Experiencias de aula (ludificación, gamificación, etc.). Pedagogía: métodos, estrategias, teorías. Recursos

Eje 2: **INVESTIGACIÓN**. Investigaciones en el área. Análisis de videojuegos: representaciones de escenarios, caracterizaciones, transmisión del conocimiento, narrativa, sonido, imagen

Eje 3: **DESARROLLO**. Creación y desarrollo: videojuegos para distintas plataformas (web, móviles, consolas). Tecnologías emergentes (realidad aumentada, realidad virtual, geolocalización, etc..). Experiencia del jugador. Industria



*Exposición Historia y Videojuegos. Noche de los Investigadores.  
Universidad de Murcia. Septiembre 2021*

# Miércoles 11 de mayo

**Moderadores:** Mg. Ing. Antonio Morcela (UNMdP), Dra Lucrecia Moro (UNMdP), Ing. Leonel Guccione (UNMdP) y Dra. Esther Vivancos (UM)

**11:30 (16:30)** Apertura del congreso

**11:40 a 11:50 (16:40 a 16:50)** Presentación de Grupos de Investigación, Transferencia y Extensión organizadores del congreso

**11:50 a 12:10 – (16:50 a 17:10)** Inauguración: **Alberto Venegas Ramos**

Los pasados del videojuego: sobre la necesidad de su estudio y utilización

**12:10 a 13:00 (17:10 a 18:00)** Exposiciones y debates trabajos **Eje 1**

**Íñigo Mugueta Moreno**

*GTLHistory.com*. El aprendizaje basado en videojuegos aplicado a la Historia

**Hernán Antueno y Lucas G. Toni**

Aprendizaje basado en juegos. Juego: *Saga Assassin's Creed IV. Black Flag*

**Begoña Cadiñanos, Pablo Martín y Ruth García Martín**

*This war of mine*: Clausewitz enantriódromo

**13:00 a 13:10 (18:00 a 18:10)** Debate

**13:10 a 13:30 (18:10 a 18:30)** Pausa

13:30 a 15:00 (18:30 a 20:00) Exposiciones y debates  
trabajos **Eje 2**

**Rita Aloy Ricart**

Lucrecia Borgia: imagen y mito. *Assassin's Creed Brotherhood* y la continuidad de los estereotipos de la leyenda negra borgiana

**Gustavo Crespo**

Ideología y videojuegos

**Pablo de la Pinta Rodríguez**

*Scribe of Ages*

**Jesús Adrián Gorrín Marcano**

La dominación totalitaria en *Through the Darkest of Times* (2020). Una aproximación desde la teoría de Hannah Arendt

**Dario Testi**

*300* y *Assassin's Creed Odyssey*: la Grecia clásica como nunca se había visto antes

**Itziar Zorrakin-Goikoetxea**

Localización de videojuegos con atención a los videojuegos históricos

**Enrique Torres Hergueta**

La Edad Media en la cultura popular contemporánea. La influencia de la materia germánica en los videojuegos

**Blai Fornés García**

El papel del historiador en la creación de un videojuego

15:00 a 15:30 (20:00 a 20:30) Debate

## Jueves 12 de mayo

**Moderadores:** Lic. Hernán Hinojal (UNMdP), Lic. Marián Ferro Garrido (GTC Historia y Videojuegos-UM) y Jordi Maíz Chacón (UIB)

11.30 a 13:00 (16:30 a 18:00) Exposiciones y debates  
trabajos **Eje 2**

**Maitane Junguitu Drona**

Videojuegos de simulación de deporte rural: el caso de la «aizkora proba» vasca

**Alfonso Lario Giménez**

Recreación lingüística en *Kingdom Come: Deliverance*

**Ignacio López Ardila**

Medieval II Total War: *El asedio de Setenil*

**David Morenza Arias**

Jugando al pasado

**Dan Tarodo-Cortés**

La importancia de llamarse Caco Gazapo: un acercamiento a la localización en los personajes del universo Super Mario

**Álvaro Vázquez Guisado**

El videojuego y la labor del conservador-restaurador. La importancia de conservar el patrimonio lúdico-documental

**Cecilia Laura Verino**

Representaciones de la movilidad no mecánica en *The Witcher 3* y *Skyrim*

13:00 a 13:30 (18:00 a 18:30) Debate

## **Viernes 13 de mayo**

**Moderadores:** Dra. Lucrecia Moro (UNMdP), Mg. Gustavo Bacino (UNMdP) y Dr. Néstor Vigil Montes (UM)

**11:30 a 13:00 (16:30 a 18:00) Exposiciones y debates trabajos Eje 3**

**Cindy Patricia Acuña Albores**

Apropiación del avatar en videojuegos: elementos de la arquitectura en dos estudios de caso

**Javier Chimondeguy**

Utopía. Videojuego, Historia y Renacimiento

**Juan Antonio Hernández Cánovas**

El desarrollo de los videojuegos y la espada de Damocles

**Juan Francisco Jiménez Abad**

*Mods.* Cuando el juego no es suficiente

**José Juan Jiménez Ortega**

A la sombra de una catedral. Historia local a través de un videojuego de producción propia

**Franco Khun y Adolfo Spinelli**

*Oblivion 3000*

**Juan Manuel Román Domene**

Propuesta de videojuego sobre la historia de Baza

**Daniel Rueda Padrino**

La aventura gráfica como herramienta para la transferencia del conocimiento patrimonial a través de un caso práctico: el tesoro de San Esteban



13:00 a 13:30 (18:00 a 18:30) Debate

13:30 a 14:00 (18:30 a 19:00) Pausa

14:00 a 14:30 (19:00 a 19:30) Presentación de propuestas educativas de posgrado y de extensión. Revista **e-tramas**

14:30 a 15:00 (19:30 a 20:00)

Clausura: **Claudia Bonillo Fernández**

El videojuego como vía de conocimiento de la historia, la cultura y el arte de Japón. La visión del periodo Sengoku (1467/1477-1603) a través del videojuego *Nobunaga's Ambition: Sphere of influence*

15:00 a 15:30 (20:00 a 20:30) Debate y Cierre del **V Congreso**





# Historia

VIDEOJUEGOS



[www.historiayvideojuegos.com](http://www.historiayvideojuegos.com)

Síguenos también en Facebook, Twitter e Instagram