



Historia

VIDEOJUEGOS



VI CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

10, 11 Y 12 DE MAYO DE 2023

Online

www.historiayvideojuegos.com

Grupo de Transferencia del Conocimiento: *Historia y Videojuegos*



Grupo de Transferencia del Conocimiento
Historia y videojuegos



UNIVERSIDAD DE
MURCIA



VI Congreso Internacional Historia y Videojuegos

Murcia y Mar del Plata

10, 11 y 12 de mayo de 2023

11:00 a 16:00 hs (Argentina) – 16:00 a 21:00 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

Prof. Javier Chimondeguy – Universidad Nacional de Mar del Plata

Comité científico:

Dra. Mercedes Abad Merino – Universidad de Murcia

Dr. Emiliano Aldegani – Universidad Nacional de Mar del Plata

Gda. Marian Ferro – El Octavo Historiador

Lic. Hernán Hinojal – Universidad Nacional de Mar del Plata

Dr. Diego Melo Carrasco – Universidad Adolfo Ibáñez

Gdo. David Morenza Arias – El Octavo Historiador

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

Dr. Joaquín Izaguirre – 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



Recreación de la plaza de la Cruz de Murcia en 1505
Autor: Adrián Liza

Miércoles 10 de mayo

Moderadores: Esther Vivancos (Univ. Murcia) y Leonel Guccione (UNMdP)

11:00 (16:00) Apertura del congreso

11:10 a 11:20 (16:10 a 16:20) Presentación de Grupos de Investigación, Transferencia y Extensión organizadores del congreso

11:20 a 11:40 – (16:20 a 16:40) Inauguración: **Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos y Pablo Martín**

Ficción y simulación: “Aletheia” hacia Logos en “Kaiserreich”

11:40 a 12:10 (16:40 a 17:10) Exposiciones y debates trabajos **Eje 1**

Alicia Caballero González

Propuesta didáctica: la enseñanza del terror a través de los juegos de rol

Diana M^a Espada Torres y Adrián Ruiz Cañero

Aprendiendo a través de los mandos: “Assassin’s Creed. Origins” y su “Discovery Tour”

Miguel Fernández Cárcar

Recursos videolúdicos para gamificar las clases de Geografía e Historia

12:10 a 12:30 (17:10 a 17:30) Debate

12:30 a 13:00 (17:30 a 18:00) Pausa

13:00 a 14:00 (18:00 a 19:00) Exposiciones y debates
trabajos **Eje 1**

Eva Gómez Fernández

“Through the Darkest of Times” como acercamiento
pedagógico al Tercer Reich

Adrián Magaldi

La guerra civil española a través de los videojuegos: ¿un
instrumento de aprendizaje?

Adolfo Moreno Márquez y M^a Paz Román Díaz

Fact of fiction of Prehistory

Raúl Muñoz Céspedes

El doble filo de la didáctica del videojuego: el romanticismo
del estado en el caso de “Europa Universalis IV”

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



Captura de pantalla de **Galería** (www.historiayvideojuegos.com)
Visítanos pinchando en la imagen

Jueves 11 de mayo

Moderadores: Marián Ferro Garrido (GTC Historia y Videojuegos-UM) y Hernán Hinojal (UNMdP)

11:00 a 12:00 (16:00 a 17:00) Exposiciones y debates trabajos **Eje 2**

Adrián Ávila Pérez

La construcción de sentido en los videojuegos a través de sus iconotextos

Gustavo Camacho Vélez y Aránzazu García Martínez

Representación de la Historia Antigua en los videojuegos. El caso de “Numantia”

Javier Castiñeiras López

De “Castlevania” a “Howarts Legacy”. El mito del castillo gótico en el videojuego

Raquel Crisóstomo

El reto de la adaptación de un videojuego: el caso de “The Last of Us”. El problema de la traslación del mundo videolúdico al videonarrativo

12:00 a 12:30 (17:00 a 17:30) Debate

12:30 a 13:00 (17:30 a 18:00) Pausa

**13:00 a 14:00 (18:00 a 19:00) Exposiciones y debates
trabajos Eje 2**

Jesús A. Gorrín Marcano

Aproximación a la República Romana tardía a través del juego “Expeditions: Rome” (2022)

Nicolás Losilla y Susana García Isla

“BioShock Infinite”: la manipulación histórica con fines políticos

Gregorio Magnanego Gatell

“Tetris” como fuente histórica

Paula Martínez Bernal

“The Legend of Zelda: Breath of the Wild”. La sociedad Gerudo y la problemática orientalista

Juan Elías Mireles Gamiño

Universos de ficción: estética de admiración y decadencia tecnológica. “Cyberpunk 2077”

Juan Manuel Román Domene

Propuesta de la creación de un videojuego sobre la fiesta de Cascamorras

Frederic Torres Úbeda

Nuevos aprendizajes de las Ciencias Sociales. El historicismo positivista en “Call of Duty” frente al pensamiento histórico de “Outer Wilds”

14:00 a 14:30 (19:00 a 19:30) Debate

14:30 a 15:30 (19:30 a 20:30) Conclusiones del Eje 2

David Morenza Arias

Hágase la luz: “Outer Wilds” y la investigación histórica

Laura Castro Royo

No fue el final ni el principio. La reinterpretación en los videojuegos de clásicos de la literatura del Persiano



Foto del I Congreso Internacional “Historia y Videojuegos”
Murcia 2015

Viernes 12 de mayo

Moderadores: Jordi Maíz Chacón (Univ. Islas Baleares) y Adolfo Spinelli

11:00 a 12:00 (16:00 a 17:00) Exposiciones y debates trabajos Eje 3

Florencia Crespo

Aproximación al desarrollo del mundo de los videojuegos en Argentina entre 1980-2000

Joaquín Izaguirre y Alejandro Ferrari

Experiencias VR para investigar y representar el pasado

Maitane Junguitu Drona

Los GameJamen el País Vasco y Navarra: reflexiones sobre características, organizadores y la presencia del euskera

Tomás Mosqueira Ascui

Esports en Chile: Campeonatos mundiales sin apoyo

Andrés Vergez

“Crónicas de los Libertadores”: desafíos de la investigación histórica y la búsqueda de la síntesis lúdica

12:00 a 12:30 (17:00 a 17:30) Debate

12:30 a 13:00 (17:30 a 18:00) Pausa

13:00 a 13:30 (18:00 a 18:30) Presentación de las novedades en la Colección «Historia y Videojuegos» y de la revista e-tramas

13:30 a 13:45 (18:30 a 18:45) Presentación del proyecto “Los Tercios”, de Tree Games Studios

13:45 a 14:15 (18:45 a 19:15)

Clausura: **Alberto Venegas Ramos**

Posnarrativismo interactivo: de la historia digital a la historia hipermedia

14:00 a 14:30 (19:00 a 19:30) Debate y Cierre del VI Congreso





Historia

VIDEOJUEGOS



www.historiayvideojuegos.com

Síguenos también en Facebook, Twitter e Instagram