



Historia

VIDEOJUEGOS



VII CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

8, 9 Y 10 DE MAYO DE 2024

Online

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



VII Congreso Internacional Historia y Videojuegos

Murcia y Mar del Plata

8, 9 y 10 de mayo de 2024

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

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. Jordi Maíz Chacón – Universidad de las Islas Baleares

Dr. Diego Melo Carrasco – Universidad Adolfo Ibáñez

Dra. Lidia Raquel Miranda – Universidad Nacional de La Pampa

Gdo. David Morenza Arias – El Octavo Historiador

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

Dr. Joaquín Izaguirre – Universidad de Buenos Aires

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 8 de mayo

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 11:45 – (16:20 a 16:45) Inauguración: **David Morenza Arias**
La saga “Fallout”: construyendo un futuro desde el pasado

11:45 a 12:40 (16:45 a 17:40) Exposiciones y debates trabajos **Eje 1**

Miguel Fernández Cárcar

Dificultades y problemas del uso de videojuegos de historia como recursos educativos de aula

Adrián Magaldi Fernández

El videojuego como instrumento de aprendizaje. El caso de “Valiant Hearts” y la historia de la Primera Guerra Mundial

Vander Felipe Ortiz Dos Santos

La creación de juegos como método en la enseñanza de historia en la educación especial (AH/D). Teorías y aplicaciones (2019-2024)

Pilar Bermúdez Martínez

Rescatando el patrimonio a través de edificios olvidados: el Penal de Valdenoceda

Constanza A. Bustos Rivero

Transmisión de vestimenta griega antigua a través de la representación visual en el videojuego “Civilization VI”

12:40 a 13:15 (17:40 a 18:15) Debate

13:15 a 13:45 (18:15 a 18:45) Pausa

13:45 a 14:30 (18:45 a 19:45) Exposiciones y debates
trabajos **Eje 1**

Nicolás Losilla

Los caballeros que dicen “¡Ni!” a la Alta Cultura: acercando la Historia del Arte pictórica mediante el humor en “The Procession to Calvary”

Ana Méndez López

Los videojuegos como herramientas de difusión del patrimonio antiguo: el caso de “Assassin’s Creed Odyssey”

Adolfo Moreno Márquez, Ma Paz Román Díaz, Ma Juana López Medina, Enrique Aragón Núñez, Manuela García Pardo, Francisco José Díaz Marcilla y Eduardo Vijande Vila

ANTIQUVA 4.0: del papel al 3D

Carlos García Paz

Tumbas, templos y píxeles: la cultura maya en los videojuegos

Ana S. Lara Martínez, Sol Ruiz y Laura Ruiz

Ética en los videojuegos

Julio Iglesias Doval

Cuando los manuscritos cobraron vida: la enseñanza del arte medieval a través de “Pentiment”

14:45 a 15:15 (19:45 a 20:15) Debate



Portada del catálogo de la exposición
*Historia y Videojuegos:
patrimonio y sociedad digital*

Jueves 9 de mayo

**11:00 a 12:00 (16:00 a 17:00) Exposiciones y debates
trabajos Ejes 1 y 2**

Rita Aloy Ricart

La sociedad tribal del futuro: género, cultura y
representación en el videojuego “Horizon Zero Dawn”

**Jaime Barahona Martínez, Santiago Lascano Santa-Cruz,
Juan Luis Posadas Sánchez y Guillermo Valera Martínez**

La Historia como Enriquecimiento de la Jugabilidad: Roma
en “Civilization VI”

**Sandra Barreiro González, Juan Luis Lorenzo-Otero y
Guillermo Calviño-Santos**

La deconstrucción del héroe: el caso de Desmond Miles y
Layla Hassan en “Assassin’s Creed”

Simón G. Massa Silva

El aula y los videojuegos: una propuesta de enseñanza en
torno al “Mount & Blade: Warband”

Juan Cruz López Rasch y Nicolás Bocasso

Aprendizaje significativo, videojuegos e historia social y
económica medieval: experiencias educativas a partir de
“Stronghold”

Santiago Foti

La conquista de América nuevamente a debate. Análisis de
“Ecumene Aztec”

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**

Javier Chimondeguy

Representaciones de la Baja Edad Media en los Videojuegos.
El caso de “Manor Lords”

Ramiro Cabañes Martínez

Bloque histórico, hegemonía y videojuegos

Florencia Crespo

Interpretación de la idea de esclavismo y esclavitud antigua
y medieval en el mundo de los videojuegos. Pensamiento
pre-capitalista

Miguel Alejandro Flórez Betancourt

“Cold War Pop”, “Call of Duty Black Ops”: representaciones
e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine.
Construcciones de la Guerra Fría en la cultura mediática

Eva Gómez Fernández

El totalitarismo en Arstotzka

Pablo Inbuluzketa Urmeneta

Historia y memoria en “Red Dead Redemption II”

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



Exposición

*Historia y Videojuegos:
patrimonio y sociedad digital*
“Noche de los Investigadores”
Murcia, 2021

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

Maicool Herrera Mármol

Cazar monstruos, proteger la naturaleza: ética de la caza y apropiación del discurso cinegético en “Monster Hunter: World” e “Iceborne”

Santiago Quintero Gutiérrez y Juan Sebastián Vargas Riascos

Entre símbolos e imaginarios: la construcción de la identidad y el estereotipo en el videojuego “Grand Theft Auto-San Andreas”

Leonardo Ruiz Gómez

Memoria histórica interactiva. Estrategias emergentes para estudiar y comprender la memoria histórica a través de los videojuegos

Frederic Torres Úbeda

¿Qué me he perdido? Llegando tarde a la historia

Raúl Muñoz Céspedes

“Crusader Kings III. Fate of Iberia”: la contienda ibérica como un acercamiento al medievo peninsular

Tatiana Grela Tubio

Una ventana al mundo clásico: la iconografía de Hipno en el proyecto artístico del videojuego “Hades”

15:30 a 16:00 (20:30 a 21:00) Debate

Viernes 10 de mayo

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

Maitane Junguitu Drona e Itziar Zorrakin-Goikoetxea

Motivaciones para localizar videojuegos al euskera

**Iago Fernández Garrido, Manuel Lagos Rodríguez, Ma
Carmen Miranda Duro, Patricia Concheiro Moscoso, Thais
Pousada García y Ángel Gómez García**

Realidad virtual aplicada al ámbito de las personas con
discapacidad y personas mayores

Xosé Ramón Cisneros Pérez

“New Horizons”: procesos de gamificación en el museo

Florencia Crespo

Aproximación al mundo de los videojuegos y deportes
electrónicos en Argentina durante la década 2000-2010

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

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



Exposición

Cronos, ¿estás?

Univ. Nac. Mar del Plata

Murcia, 2021

13:00 a 14:00 (18:00 a 19:00) Exposiciones y debates
trabajos Eje 3

Dan Tarodo Cortes

Textualidades ilegibles en el videojuego: aproximación a los alfabetos artificiales

Juan Francisco Jiménez Abad

El camino menos transitado. Contextos poco usuales en videojuegos de tipo histórico

Nadchaphon Srisongkram

El papel de “monjas”, “monjes” y “sacerdotes” de diferentes culturas en los videojuegos desde la perspectiva de la traductología de la era de la inteligencia artificial

David García Palacios

Reconstrucción histórica a través de la recreación del espacio: el caso del Real Palacio de Tordesillas

José Tébar Gómez

El presente en el pasado. Oscurantismo y orientalismo en “Assassin’s Creed”

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



I Congreso Internacional
Historia y Videojuegos
Univ. Murcia, 2015

14:30 a 14:45 (19:30 a 19:45) Presentación del libro “El videojuego como Historia, Arte y Cultura. La «Era de los Estados Combatientes» en *Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence*”, de Claudia Bonillo Fernández

14:45 a 15:15 (19:45 a 20:15)

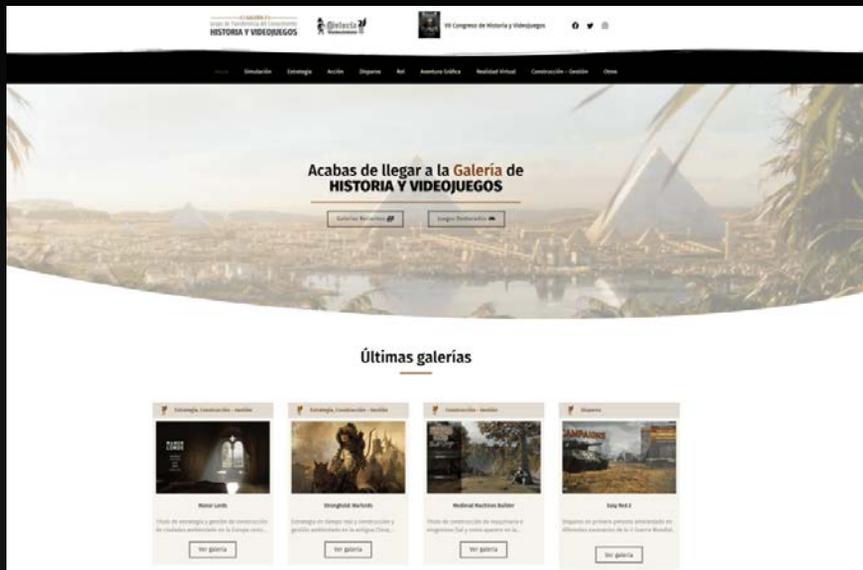
Clausura:

Ruth García Martín, Begoña Cadiñanos y Pablo Martín

El retorno de los antipositivistas

15:15 a 15:45 (20:15 a 20:45) Debate y Cierre del **VII Congreso**





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



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

