

# Historia VIDEOJUEGOS



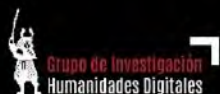
## VIII CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

14, 15 Y 16 DE MAYO DE 2025

Online

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

Grupo de Transferencia del Conocimiento: *Historia y Videojuegos*



Grupo de Transferencia del Conocimiento  
*Historia y videojuegos*



UNIVERSIDAD  
DE MURCIA



# VIII Congreso Internacional Historia y Videojuegos

Murcia y Mar del Plata

14, 15 y 16 de mayo de 2025

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. Argentina.  
Grupo de Investigación de Estudios Medievales (GIEM), Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata.  
Centro Interdisciplinario de Estudios Europeos (Argentina).  
Compobell Ediciones  
Mark Sonoma



# VIII Congreso Internacional Historia y Videojuegos



Diez años se cumplen en 2025 desde que celebramos el primer congreso. Muchos han sido los cambios: el más significativo es su transformación en un evento no presencial. Al contrario de lo que pudiera parecer, ha repercutido en la mayor implicación de todas las iniciativas que se han presentado en los últimos años desde el continente americano. Han sido ocho ediciones que han tenido continuidad anual desde la cuarta, celebrada en 2021, y que nos han permitido conocer muchísimas iniciativas y poner en contacto a personas dedicadas al estudio, el desarrollo, las capacidades de aprendizaje o el impacto de este medio y su narrativa histórica en la disciplina histórica.

A partir de este año el congreso será bienal, pues es bueno para ponderar la actividad. Además, los actos académicos del GTC “Historia y Videojuegos” de la Universidad de Murcia, y con más motivo los de carácter de transferencia y divulgación, no desaparecerán durante ese lapso de tiempo, sino que se centrarán más en eventos de menor tamaño y, por lo tanto, de complejidad organizativa más sencilla, en forma de seminarios y talleres, bien presenciales o bien online, y que, junto a nuestra nueva revista “Historia y Videojuegos. Humanidades Digitales” (que presentamos públicamente en la última jornada de este octavo congreso), nos permitirán seguir en contacto con quienes nos habéis seguido hasta ahora. Muchas gracias a todos y a todas.

*Juan Fco. Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez*

**Directores:**

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

**Dr. Gerardo Rodríguez - 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 López Rasch – 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**

**Dra. Laura Castro Royo – GTC Historia y Videojuegos**

**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**

**Dr. Joaquín Izaguirre – Universidad de Buenos Aires**

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

**Dra. Raquel Martínez Peñín – Universidad de León**

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





# Miércoles 14 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: **Florencia L. Crespo**  
De la espada a la pantalla: una comparación entre la cosmovisión medieval europea y su representación en los videojuegos modernos

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

**Alba Calo Blanco**

Ocio... ¿y educación? Nuevas fórmulas de enseñanza-aprendizaje en la era post-digital

**Miguel Fernández Cárcar**

Proyecto de Innovación Docente: "Aprendizaje-Servicio lúdico: elaboración de juegos para la transformación social"

**Ángel A. González Rodríguez**

Historización gamificada: la adaptación del mundo hispánico medieval al *gameplay* y el aula

**Adrián Magaldi Fernández**

¿Aprender historia jugando? El videojuego Plus Ultra: entre el nacionalismo banal y el populismo historiográfico

**Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González**

Try again. Fail again. Fail better. Dark Souls y el proceso hermenéutico de aprendizaje en la literatura ergódica

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 14:45 (18:45 a 19:45) Exposiciones y debates  
trabajos Eje 2

**Adrián Ávila Pérez**

*Metaphor: Re Fantazio* (2024) y el papel de los relatos en la construcción de la identidad histórica

**Andoni Caballero Calderón**

Agencia y Metanarrativa: interpretar el mundo a través de Paradox Interactive

**Alicia Caballero González**

Narrativas trasladadas: la literatura en el videojuego

**Ramiro Cabañes Martínez**

La “Oleada Humana” u “Oleada de Carne” en los videojuegos: imperialismo, supremacismo y rusofobia a través de un mito táctico

**Juan Luis Lorenzo Otero y Guillermo Calviño Santos**

La representación de la imagen cruel en el videojuego: el caso de *Manhunt*

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



## Jueves 15 de mayo

11:00 a 12:00 (16:00 a 17:00) Exposiciones y debates  
trabajos Eje 1

**Mario Cerezo Pizarro y Javier García Álvarez**

*Never Alone* como paradigma de videojuego histórico-cultural

**Jorge Cortés Tenorio**

La independencia virtual: un acercamiento a la independencia mexicana desde los videojuegos

**Florencia L. Crespo**

Aproximación al desarrollo del mundo de los videojuegos y los Esports en Argentina entre 2010-2019

**Santiago Foti**

La arquitectura en el Valle del Nilo. Análisis de *Builders of Egypt*

**Eva Gómez Fernández**

El fascismo clerical en *Bioshock Infinite*

**Macool Herrera**

Volver la muerte tolerable: ética de la caza y apropiación de los animales en *Wild Hearts*

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**

**Julio Iglesias Doval**

Guerra sin memoria: la violencia digital y su impacto en la construcción del pasado. El camino hacia la deshumanización

**Javier Morales Campoy**

Narrativas voluntarias: cuando la historia no se cuenta, sino que se construye

**Raúl Muñoz Céspedes y Nicolás Losilla**

Más allá del videojuego: *Kingdom Come. Deliverance 2*, la construcción de una identidad medieval y su consumo en redes

**Sara Mai Ortiz de Manuel**

La sobrehumanización de los cuerpos gordos en los seleccionadores de personaje

**Abdenour Padillo-Saoud**

La representación de al-Andalus en los videojuegos históricos: discursos y comunidades digitales

**Santiago Quintero Gutiérrez y Juan Sebastián Vargas Riascos**

CrisTales: entre una experiencia patrimonial y una forma de divulgación

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

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

**Lorena Valeria Rodríguez**

La evolución de la música electrónica en videojuegos y su influencia en nuestra percepción del futuro

**Carlos Suárez Cortés**

Imágenes espectaculares y violencias ignoradas. El asedio de Cartago en *Total War: Rome II*

**Dan Tarodo Cortés**

Semántica narrativa de la paradoja temporal en la saga *Pokémon*: la reconstrucción intertextual del pasado en la región de Paldea

**Maidor Véliz Ramas**

El arte ukiyo-e en el imaginario colectivo: el videojuego GetsuFumaDen: Undying Moon (2022) como caso de estudio

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



Sesión del *I Congreso Int. Historia y Videojuegos*. 26 noviembre 2015  
Hemiciclo de la Facultad de Letras. Universidad de Murcia



## **Viernes 16 de mayo**

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

**Juan Manuel Román Domene**

**El enigma de los bastetanos**

**Íñigo Gómez Zapata, Daniel Castilla Rodríguez y Pilar  
Bermúdez**

**Desarrollo de un videojuego de carreras como herramienta  
de divulgación histórica y práctica formativa: *Fastastic  
Roads***

**Daniel Castilla Rodríguez, Íñigo Gómez Zapata y Mario  
Alaguero Rodríguez**

**Juana I: la puerta de la reina**

**11:30 a 12:00 (16:30 a 17:00) Debate**

**12:00 a 12:30 (17:00 a 17:30) Pausa**

**12:30 a 12:45 (17:30 a 17:45)**

**Presentación de *Zamora 901*: reviviendo el Día de Zamora a  
través del Arte del Videojuego**

**Universe Motion Studio**

**12:15 a 13:15 (17:45 a 18:15)**

**Presentación del proyecto ARCamp**

**13:15 a 13:30 (18:15 a 18:30) Presentación de la revista  
“Historia y Videojuegos. Humanidades Digitales” (HyV-HD)**

**13:30 a 13:45 (18:30 a 18:45)**

**Clausura:**

**Más allá del laberinto cinematográfico: los videojuegos como extensiones transmedia de Labyrinth (1986, Jim Henson)**

**Maitane Junguitu Dronda**

**13:45 a 14:30 (18:45 a 19:30) Debate y Cierre del VIII Congreso**



Enara / *Congreso Int. Historia y Videojuegos*  
26 noviembre 2015  
Hemiciclo de la Facultad de Letras  
Universidad de Murcia





Captura de pantalla de **Galería** ([www.historiayvideojuegos.com](http://www.historiayvideojuegos.com))  
Visítanos pinchando en la imagen



Captura de pantalla de **Coleccionismo** ([www.historiayvideojuegos.com](http://www.historiayvideojuegos.com))  
Visítanos pinchando en la imagen



¿Todavía no te has bajado nuestro calendario?  
Descárgalo en nuestra web



# Historia VIDEOJUEGOS



VIII CONGRESO INTERNACIONAL  
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS  
14, 15 Y 16 DE MAYO DE 2025

14, 15 Y 16 DE MAYO DE 2025  
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS  
VIII CONGRESO INTERNACIONAL

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

Síguenos también en Meta, X e Instagram