



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

Online

www.historiayvideojuegos.com

Grupo de Transferencia del Conocimiento: *Historia y Videojuegos*



Grupo de Transferencia del Conocimiento
Historia y videojuegos



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”, 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

Maider 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 *I 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)
Visítanos pinchando en la imagen



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



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



VIII CONGRESO INTERNACIONAL
HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

14, 15 Y 16 DE MAYO DE 2025

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

www.historiayvideojuegos.com

Síguenos también en Meta, X e Instagram