

El interés por el análisis de cómo afecta el videojuego sobre la disciplina histórica, así como el impacto sobre el proceso de aprendizaje y enseñanza de la Historia y el fenómeno de Comunicación resultante, ha crecido en los últimos años de manera imparable. Desde nuestro proyecto de investigación convocamos este segundo evento con el objetivo de convertirlo en foro de encuentro para todas aquellas personas que deseen comunicar sus experiencias sobre este tema, de forma que se generen puntos de debate para seguir avanzando en el asiento del videojuego como un canal de expresión cultural que acompañe al desarrollo de las Humanidades Digitales desde la óptica de la Historia, de las Ciencias de la Educación y desde las de Publicidad y Comunicación.



Proyecto de investigación I+D+I:  
*Historia y videojuegos (II):  
 conocimiento, aprendizaje y proyección  
 del pasado en la sociedad digital*  
 (HAR2016-78147-P)

© SEGA. THE CREATIVE ASSEMBLY AND THE TOTAL WAR LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF THE CREATIVE ASSEMBLY LIMITED. SEGA AND THE SEGA LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

# Historia VIDEOJUEGOS



II CONGRESO INTERNACIONAL  
 HISTORIA Y VIDEOJUEGOS  
 28 - 30 NOVIEMBRE 2018

Facultad de Letras. Universidad de Murcia

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



# II CONGRESO INTERNACIONAL HISTORIA Y VIDEOJUEGOS 28 - 30 NOVIEMBRE 2018

Facultad de Letras. Universidad de Murcia

Director: Juan Francisco Jiménez Alcázar  
Secretaría técnica: Esther Vivancos Mulero



## 28 DE NOVIEMBRE

Sesión de mañana. Hemiciclo de la Facultad de Letras.

9:30 h. Inauguración.  
Conferencia inaugural: Juan Felipe Molina Benito (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Murcia).  
*Aplicación de la Historia en los hombros del desarrollador.*

10:15 h. SESIÓN «VIDEOJUEGOS Y EL DISCURSO HISTÓRICO».  
Ponentes: Juan Fco. Jiménez Alcázar (Univ. Murcia) y Gerardo F. Rodríguez (Univ. Nac. Mar del Plata/CONICET).  
*El proceso histórico en el ámbito del videojuego.*

10:45 h. Comunicaciones.

11:45 h. SESIÓN «COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS».  
Ponentes: César San Nicolás Romera (Univ. Murcia), Miguel Ángel Nicolás Ojeda (Univ. Murcia) y Josefa Ros Velasco (Harvard University).  
*Historia, videojuegos, estrategias publicitarias y transmedia storytelling*

12:30 h. Comunicaciones.

Sesión de tarde. Sala Mariano Baquero. Facultad de Letras.

17:30 h. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD ANTIGUA».  
Ponente: M<sup>a</sup> Dolores Kah Monteverde (Univ. Murcia).  
*La enseñanza de la Edad Antigua a través de los videojuegos: Faraón, Los niños del Nilo, Caesar e Imperium Civitas.*

18:15 h. Comunicaciones.



## 29 DE NOVIEMBRE

Sesión de mañana. Sala Mariano Baquero. Facultad de Letras.

10:00 h. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD MEDIA».  
Ponente: Ignacio Medel Marchena (Univ. Internacional de La Rioja).  
*La (re)construcción de la Baja Edad Media en los videojuegos: el caso de Kingdom Come: Deliverance.*

11:00 h. Comunicaciones.

Sesión de tarde. Sala Mariano Baquero. Facultad de Letras.

17:30 h. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD MODERNA».  
Ponente: Claudia Bonillo Fernández (Univ. Zaragoza).  
*Conociendo a Oda Nobunaga (1534-1582) y su época a través de los videojuegos. El caso de Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence (Koei, 2013).*

18:15 h. Comunicaciones.



## 30 DE NOVIEMBRE

Sesión de mañana. Aula Antonio Soler. Aulario de la Merced.

10:00 h. SESIÓN «HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: EDAD CONTEMPORÁNEA».  
Ponente: Alberto Venegas Ramos (Univ. Murcia).  
*Usos estéticos de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego: el caso de Call of Duty: WWII y Battlefield V.*

11:00 h. Comunicaciones.

Sesión de tarde. Aula Antonio Soler. Aulario de la Merced.

17:30 h. SESIÓN «EDUCACIÓN, HISTORIA Y VIDEOJUEGOS».  
Ponente: Íñigo Mugueta Moreno (Univ. Pública de Navarra).  
*Historia y videojuegos: un lustro de experiencias didácticas en las aulas.*

18:15 h. Comunicaciones.

19:30 h. Clausura.

La entrada es libre y gratuita hasta completar aforo.

Más información:

[www.historiayvideojuegos.com](http://www.historiayvideojuegos.com) // [info@historiayvideojuegos.com](mailto:info@historiayvideojuegos.com)