

<b>Parte A. DATOS PERSONALES</b>		<b>Fecha del CVA</b>	02/03/2026
Nombre y apellidos	Juan Francisco Jiménez Alcázar		
DNI/NIE/pasaporte	[REDACTED]	Edad	[REDACTED]
Núm. identificación del investigador	Researcher ID	[REDACTED]	
	Código Orcid	[REDACTED]	

**A.1. Situación profesional actual**

Organismo	Universidad de Murcia		
Dpto./Centro	Dpto. Prehistoria, Arqueología, Hª Antigua, Hª Medieval y CCTTHH. Facultad de Letras		
Dirección	[REDACTED]		
Teléfono	[REDACTED]	correo electrónico	<a href="mailto:jimenezalcazar@um.es">jimenezalcazar@um.es</a>
Categoría profesional	Catedrático de Universidad	Fecha inicio	25/10/2016
Espec. cód. UNESCO	[REDACTED]		
Palabras clave	Historia Medieval, Historia de las Instituciones, Humanidades Digitales		

**A.2. Formación académica (título, institución, fecha)**

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Licenciado en Filosofía y Letras (Historia Medieval)	Universidad de Murcia	1989
Doctor en Filosofía y Letras (Historia Medieval)	Universidad de Murcia	1993

**A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica (véanse instrucciones)**

Disfruto de **cuatro sexenios de investigación (5/5, ninguno negativo) y uno de transferencia (1/1).**

**Tesis defendidas en los últimos 10 años:**

- Corpus documental para el análisis del asiento de Castilla en la zona oriental del reino de Granada (1433-1568)*. Diego Antonio Reinaldos Miñarro. Universidad de Murcia. 2016.
- Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea*. Alberto Venegas Ramos. 2020.
- La reconstrucción y recreación histórica como recurso didáctico: vida cotidiana doméstica rural en el noroeste peninsular (siglos X-XI)*. Laura Jiménez Martínez. 2023.

**Publicaciones (Thompson Reuters):**

-Jiménez Alcázar, J.F. (2009), "Videogames and the Middle Ages", *Imago Temporis*, 3, pp. 311-365; Jiménez Alcázar, J.F. (2011), "The other possible past: simulation of the Middle Age in videogames", *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340, y Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G. (2015), "Medieval Soundspace in the New Digital Leisure Time Media", *Imago Temporis*, 9, pp. 305-323. "Factions and nations: Identity and identification in the Historical Video Games set in the Middle Ages", *Imago Temporis*, 15 (2021), pp. 451-489. Esta revista está indizada en Arts and Humanities Citation Index, Scopus y Modern Language Association Database, y se sitúa en el grupo B de CIRC, en el C de CARHUS2014.

**Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM (máximo 3500 caracteres, incluyendo espacios en blanco)**

**Actividad docente:** profesor Titular desde 1996 y catedrático desde 2016, se ha completado la actividad con diversa participación en todos los niveles de docencia universitaria desde mis aportaciones en la etapa como becario de investigación (venía docente) y ayudante doctor y no doctor, incluida mi inclusión en diversos másteres de investigación y profesional, como el de Formación de Profesorado de Secundaria de la Universidad de Murcia. He participado en cursos de posgrado y formación docente en las Universidades de Lérida, León, Nacional de Mar del Plata y Adolfo Ibáñez (Chile). Director de tesis doctorales (7 defendidas y dos en realización), de trabajos fin de máster (14 y dos

en marcha), tesis de licenciatura (3) y DEAs (7). En la actualidad disfruto de **6 quinquenios docentes (6/6, ninguno negativo)**.

**Actividad investigadora:** dedicada desde sus inicios a la Historia social y de las Instituciones, con especial hincapié el estudio del poder local y territorial y su reflejo en las oligarquías locales en la Baja Edad Media peninsular, y de forma más reciente, el impacto de las nuevas tecnologías digitales en el ámbito de las Humanidades. **Líneas de investigación: Periodo bajomedieval en la Frontera de Granada**, con especial atención al reino de Murcia, al periodo nazarí y al proceso de repoblación granadino tras la conquista. **Configuración histórica del español hablado en el antiguo reino de Murcia** y su área de proyección, línea con marcado carácter transversal. **Humanidades y nuevas tecnologías:** los videojuegos de guion histórico, los contenidos audiovisuales online y recursos web componen el objeto de análisis y producción. Si bien las posibilidades de internacionalización de la línea sobre el entorno fronterizo bajomedieval han sido grandes, la de las TICs y la Historia es la que ha asentado mi proyección externa con la colaboración permanente en distintos centros universitarios argentinos, chilenos e italianos. Todas estas líneas han dado como fruto diversas monografías, artículos en revistas científicas de impacto, capítulos de libro y contribuciones en congresos y seminarios internacionales.

**Actividad de gestión universitaria:** con intervenciones tanto en el plano académico como en el científico, ha sido prolífica y variada. Coordinador de las pruebas de acceso (Historia de España) desde 2006 hasta 2008, reasumida desde 1-07-2015, director del Centro de Estudios Medievales de la Univ. Murcia desde su creación en 2008 y director de la Sede Permanente de la Univ. Murcia en Lorca (Murcia). Director de los Simposios Internacionales de Jóvenes Medievalistas en Lorca, de su continuación en *Winter School* de Lérida, y colaborador activo de la misma actividad en Cáceres, Mar del Plata y México. Secretario de la comisión del diseño del Grado de Historia en la Univ. Murcia. Miembro del Consejo Asesor de *Editum* (Serv. Public. Univ. Murcia). Secretario de la Sociedad Española de Estudios Medievales (2010-2017), vicepresidente (2017-2021) y presidente (2021 y continúa). Secretario de la revista *Miscelánea Medieval Murciana* desde 2003 (previamente coordinador de números desde 1993) hasta 2009. Director de la citada revista (2009-2011). Secretario técnico de la revista *Medievalismo* (desde 2007). Co-director de la revista *e-Tramas* (Univ. Nac. Mar del Plata, Argentina). Director de los Congresos Internacionales "Historia y videojuegos". IP del grupo de investigación "Humanidades Digitales", IP del Grupo de Transferencia del Conocimiento "Historia y Videojuegos" (Universidad de Murcia), y co-director de Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnologías-Educación-Gamificación 2.0" (Univ. Nacional de Mar del Plata).

## Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES (ordenados por tipología)

### C.1. Publicaciones

#### Monografías:

- 1.- Rodríguez, G.F., Melo Carrasco, D.I. y Jiménez Alcázar, J.F., *Sensología y emociones de la Edad Media*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2022. ISBN: 9789878110325.
- 2.- Rodríguez, G.F., Jiménez Alcázar, J.F. y Massa, S.M., *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: formas de socialización del siglo XXI*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2022. ISBN: 9789878110332.
- 3.- Rodríguez, G.F. y Jiménez Alcázar, J.F. (dirs.), *Cronos, ¿estás?*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2021. ISBN: 9789875449978.
- 4.- Rodríguez, G.F., Jiménez Alcázar, J.F. y Massa, S.M., *Videojuegos, gamificación y realidad virtual: de las consolas al aula y vuelta*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2021. ISBN: 9789875449961.
- 5.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020. ISBN: 978-84-17865-30-6.
- 6.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones*, Murcia, Editum, 2020. ISBN: 978-84-17865-29-0.
- 7.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.), *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020. ISBN: 978-84-17865-28-3.

- 8.- Jiménez Alcázar, J.F. y Rodríguez, G. (coords.): *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Editum, 2018. ISBN: 9788417157609.
- 9.- Jiménez Alcázar, J.F., Rodríguez, G. y Massa, S.M. (coords.): *El videojuego en el aula de ciencias y humanidades*, Murcia, Editum, 2018. ISBN: 9788417157654.
- 10.- Jiménez Alcázar, J.F.: *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, 2016. ISBN: 9788494475795.  
ISBN: 9788493995454.

**Artículos en revistas indexadas:**

- 1.- “Middle Ages on the joystick an other stranger things”, *Revista Signum*, 24/I (2023), pp. 159-183. En colaboración con G. Rodríguez y L.R. Miranda.
- 2.- “Medievalister: el medievalismo en la encrucijada de la revolución digital”, *RiMe. Rivista dell’Istituto di Storia dell’Europa Mediterranea*, 11-1 (2022), pp. 51-67.
- 3.- “Configuración y asiento de una demarcación fronteriza: el sector oriental del reino de Granada (1244-1304)”, *Intus-Legere. Historia*, 16-2 (2022), pp. 404-429.
- 4.- “Un modelo de repoblación en el reino de Granada: la Tierra de Vera (siglos XV-XVII)”, *Cuadernos Medievales*, 33 (2022), pp. 60-86. En colab. con E. Vivancos.
- 5.- “«Que a cabsa de no entender la lengua no saben ni entienden cosa alguna». Actitudes y conflicto lingüístico en moriscos y cristianos viejos en la Castilla del siglo XVI”, *Historia. Instituciones. Documentos*, 48 (2021), pp. 13-39. En colaboración con M. Abad Merino.
- 6.- “La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia”, *Reire. Revista d’Innovació i Recerca en Educació*, 13-1 (2020).
- 7.- “La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafactual en los videojuegos históricos”, *Clio. History and History Teaching*, 44 (2018), pp. 94-113.
- 8.- “Novela, cine (TV) y videojuegos: El nombre de la rosa y Los Pilares de la Tierra”, *Quaderns de cine*, 13 (2018), pp. 49-62 (en colab. con G. Rodríguez).
- 9.- “¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos”, *Pasado Abierto. Revista del CEHis*, 2 (2015), pp. 297-311 (en colab. con G. Rodríguez).

**Capítulos de libro:**

- 1.- “Juego de Cronos: Edad Media y ocio digital”. *¿Qué Edad Media hoy? Desafíos globales, nuevas vías, otros públicos. L Semana Internacional de Estudios Medievales*, Estella 2024. Pamplona, Gobierno de Navarra, 2025, pp. 201-237.
- 2.- “El videojuego histórico como destino turístico-cultural: de los jardines de Babilonia a la Florencia de los Médici”, en Francisco Arteaga, Anna Peirats, José Antonio Calvo y David Sánchez (eds. y coords.), *Humanidades digitales. Innovación, memoria y conexiones culturales en la era tecnológica*, Valencia, Tirant Humanidades, 2025, pp. 597-654.
- 3.- “Patrimonio material e inmaterial en el videojuego histórico”, en Francesc J. Sánchez i Peris y Francisco I. Revuelta Domínguez (coords.). *Arte, ciudad y videojuegos. VII Congreso Internacional de Videojuegos y Educación Valencia 2022*. Libro de ponencias. Ediciones Grupo Alfás, 2025, pp. 31-49.
- 4.- “El profe no lo dice, pero me mira mal: videojuegos y disciplina histórica”, en V.J. Pérez Valero (ed. y coord.), *Europa en juego. Visiones de Europa a través de los videojuegos*, Tercera Fase Ediciones, 2024, pp. 49-57.
- 5.- “Las fronteras de jurisdicción: una mirada al señorío y realengo en el reino de Murcia bajomedieval (1243-1521)”, en J.V. Cabezuelo y J.F. Jiménez (coords.), *La frontera en imágenes. El oriente peninsular ibérico: siglos XIII-XVI*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2024, pp. 13-30.
- 6.- “Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego”, en D. Kuschel (ed.), *La Guerra Civil española en los juegos y entornos lúdicos*, Iberoamericana/Vervuert, 2023, pp. 175-204. En colaboración con Alberto Venegas Ramos.
- 7.- “La lengua del «Imperio Corsario»: formas de comunicación en el Mediterráneo Occidental (siglos XIII-XVII)”, en F. Toro (coord.), *Monarquía y ciudades de frontera. Estudios de Frontera. Homenaje a Manuel García Fernández*, Jaén, Diputación Provincial de Jaén, 2023, pp. 249-259. En colaboración con Mercedes Abad Merino.
- 8.- “Don Pedro Fajardo Chacón, «señor de Murcia»”, en Ángel Galán y Adela Fábregas (eds.), *El reino de Granada y su contexto peninsular. Guerra, poderes y sociedades. Estudios ofrecidos a Rafael G. Peinado Santaella*, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2023, pp. 167-186.

- 9.- “El cuerpo siente y se conmueve: percibir, sentir y vivir en la Edad Media”, en *Sensología y emociones de la Edad Media*, Mar del Plata, Univ. Nac. Mar del Plata, 2022, pp. 6-27. En colab. con G. Rodríguez, L. Miranda y D. Melo.
- 10.- “Miedos en la frontera de Granada”, en J.A. Jara (coord.), *Emociones políticas y políticas de la emoción. Las sociedades urbanas en la Baja Edad Media*, Madrid, Ed. Dykinson, 2021, pp. 17-36. En colaboración con G. Rodríguez.
- 11.- “El asiento castellano en el oriente del reino de Granada. El padrón de Vera de 1506”, en *Los Fernández de Córdoba. Nobleza, hegemonía y fama. Conquista, familias y repoblación*, Jaén, Dip. Prov. Jaén, 2021, pp. 337-350.
- 12.- «Mi historia: el videojuego como medio para la construcción de un pasado particular», en G. Rodríguez y J.F. Jiménez (dirs.) y C. Verino y V. Talavera (eds.), *Cronos, ¿estás?*, Mar del Plata, Univ. Nacional de Mar del Plata, 2021, pp. 199-213. En colaboración con G.F. Rodríguez.
- 13.- “Iconografía militar en el ámbito del videojuego: entre imaginación y la realidad”, en Martín Alvira (ed.), *De fusta e de fierro. Armamento medieval cristiano en la península Ibérica (siglos XI-XVI)*, Madrid, La Ergástula, 2021, pp. 203-222. En colab. con A. Venegas.
- 14.- “Un mundo a escala global. La conquista y colonización de América: de las reflexiones historiográficas a los videojuegos”, en G. Rodríguez y V. Muñoz (dirs.) y L. Carbó (ed.), *Fronteras atlánticas. De la Edad Media a la Contemporaneidad. Experiencias, narraciones y representaciones desde Europa y América*, Mar del Plata-San Cristóbal de la Laguna-Buenos Aires, 2020, pp. 253-272. En colab. G. Rodríguez.
- 15.- «Enfermedades, epidemias y pandemias en el videojuego histórico», en C. Bonofazi, M.E. Cadeddu y C. Marras (eds.), *Migrazioni di virus. Numeri e linguaggi*, Roma, Edizioni CNR, 2020, pp. 129-150.
- 16.- “Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titánic»”, en J.F. Jiménez Alcázar, G. Rodríguez y S.M. Massa (coords.), *Humanidades digitales y videojuegos*, Murcia, Editum, 2020, pp. 75-90.

## C.2. Proyectos.

- 1.- *Cuerpos, corporalidades emociones y sentidos en la Edad Media (I)*. Investigador principal: Gerardo F. Rodríguez. Universidad Nacional de Mar del Plata. 2023-2024. Financiación: 50.000 pesos.
- 2.- *Frontera, identidad y transferencias en las transformaciones del sur del reino de Valencia en la Edad Media (siglos XIII-XVI)*. Investigador principal: José V. Cabezuelo. Generalidad Valenciana. 2022-2025. Financiación: 72.000 euros.
- 3.- *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*. Investigador principal: Juan Fco. Jiménez Alcázar. Ministerio de Economía y Competitividad. 2016-2019. Financiación: 33.000 euros.
- 4.- *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval*. Investigador principal: Juan Fco. Jiménez Alcázar. Ministerio de Economía y Competitividad. 2011-2015. Financiación: 50.820 euros.

## C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia

- Asesor histórico del espacio temático cultural Fortaleza del Sol (Castillo de Lorca). Lorcatu, S.A. Desde 2002 y continúa. 1er. Premio Internacional Mejor Producto de Turismo Cultural. FITUR 2005.
- Comisario de la exposición: Edad Media y Videojuegos. Itinerante desde 2015.
- Webmáster de [historiayvideojuegos.com](http://historiayvideojuegos.com) (Premio Mejor Web Personal La Verdad-Murcia 2019; finalista Sociedad de Internet; Mejor Sitio Web 2021 Reviewbox; Mejor Sitio Web 2022 Reviewbox; distinción Gitnux. Webs de Alto Impacto).
- Webmáster de [medievalistas.es](http://medievalistas.es) (Mejor Sitio Web 2021 Reviewbox; distinción Gitnux. Webs de Alto Impacto).

## C.4. Otros méritos.

- Disfrute del Programa *Short-Term Mobility* del Consiglio Nazionale delle Ricerche. Roma (Italia). Año 2008.
- Presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales.
- Coordinador PAU. Materia Historia de España. Tribunal único de la Región de Murcia.