



**Special Issue**

**Las Humanidades y su estudio a través de los  
videojuegos, la gamificación  
y las redes sociales:  
una introducción**

**Humanities and their study through video games,  
gamification and social networks:  
an introduction**

A cargo de / Edited by  
Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

**Direttore responsabile**

Luciano GALLINARI

**Segreteria di redazione**

Esther MARTÍ SENTAÑES

**Comitato di redazione**

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

**Comitato scientifico**

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

**Comitato di lettura**

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

**Responsabile del sito**

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: [rime@isem.cnr.it](mailto:rime@isem.cnr.it) (invio contributi)

## RiMe 2/II n.s

### Special Issue

*Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales: una introducción*

*Humanities and their study through video games, gamification and social networks: an introduction*

a cargo de / edited by

Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

### Indice

Maria Betlem Castellà Pujols <i>Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales. Una introducción / Humanities and their study through video games, gamification and social networks: an introduction.</i>	5-12
Luciano Gallinari <i>Editorial.</i>	13-14
Íñigo Mugueta Moreno <i>La Historia de los gamers: Representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador / The History of Gamers: representations of the Medieval and Ancient eras in multi-player strategy video games.</i>	15-42
José María Cuenca López - Rocío Jiménez-Palacios <i>Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación / Teaching history and heritage through video games: research and innovation.</i>	43-64
Emmanuelle Jacques <i>Des jeux vidéo engagés, pour éduquer? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo: September 12th de Gonzalo Frasca / Engaged video games, to</i>	65-76

*educate? From the theatre of the oppressed to video games: September 12th*  
by Gonzalo Frasca.

Stefania Manca 77-88

*Social network sites in formal and informal learning: potentials and challenges for participatory culture.*

89-120

Israel Sanmartín

*Historia medieval, historiografía y facebook: la creación de un espacio intelectual entre la cultura popular y el mundo académico / Medieval History, Historiography and Facebook: the creation of an intellectual space between popular culture and the academic world.*

Jaume Batlle Rodríguez - M. Vicenta González Argüello - Joan-Tomàs Pujolà Font 121-160

*La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras / Narrative as a cohesive element of gamified tasks for the teaching of foreign languages.*



