

## La memoria histórica en tu *smartphone*: cinco *apps* para enseñar y aprender sobre el Holocausto

Historical memory in your smartphone: five apps for teaching and learning the Holocaust

Ursula Luna\*, Iratxe Gillate\*, Janire Castrillo\*, Alex Ibañez-Etxeberria\*

---

### Resumen

Trabajar en las aulas la memoria histórica, como temática controvertida y que suscita debate social, es un reto de la enseñanza de las ciencias sociales. A nivel global han sido innumerables las acciones desarrolladas para que se recupere la memoria de aquellas personas silenciadas durante décadas, unidas a conflictos sociales y políticos. Sin embargo, existen pocas investigaciones que analicen los recursos didácticos que ofrecen las tecnologías digitales sobre la temática. En este trabajo se identifican cinco *apps* que tienen como eje el Holocausto y se analizan sus posibilidades educativas y su tratamiento de la memoria histórica. El resultado apunta a que estas *apps* no presentan una arquitectura didáctica adecuada y proponen una función principalmente informativa, aunque poseen características específicas que permiten su uso en contextos educativos si se hace un buen uso de sus funcionalidades a través de una mediación adecuada. Respecto a la memoria, aunque presentan un tratamiento basado en testimonios y recuerdos individuales, obvian la necesidad de una metodología deliberativa que permita confrontar ideas y fomentar una actitud crítica ante la historia institucionalizada.

**Palabras clave:** Didáctica de la historia. Memoria histórica. Holocausto. Apps. Aprendizaje móvil. Patrimonio.

### Abstract

Working on historical memory in the classroom, as a controversial subject that provokes social debate, is a challenge for social science teaching. Many actions have been carried out worldwide to recover the memory of those people who have been silenced for decades and who have been involved in social and political conflicts. However, there is little research that analyzes the teaching resources offered by digital technologies on the topic. This paper identifies five apps that focus on the Holocaust and analyzes their educational possibilities and their treatment of historical memory. The results show that these apps do not present an adequate teaching structure and offer a mainly informative function. However, they have specific characteristics that allow their use in educational contexts through an adequate teacher support. Regarding memory, although they present individual testimonies and memories, they disregard deliberative methodologies to confront ideas and promote a critical attitude towards the institutionalized history.

**Key words:** History teaching. Historical memory. Holocaust. Apps. Mobile learning. Heritage.

---

\* Universidad del País Vasco – Euskal Herriko Unibertsitatea • U. Luna (ORCID 0000-0003-1742-6035). I. Gillate (ORCID 0000-0001-6449-1804). J. Castrillo (ORCID 0000-0002-8128-9090). A. Ibañez-Etxeberria (ORCID 0000-0001-9495-5155) • Autora de correspondencia: Ursula Luna ([ursula.luna@ehu.eus](mailto:ursula.luna@ehu.eus)).

## Introducción

Las investigaciones sobre educación patrimonial y dispositivos móviles han sido una de las líneas principales de estudio del grupo GIPyPAC-EP<sup>1</sup> de la Universidad del País Vasco. Durante los últimos años, se ha diseñado una herramienta de análisis de *apps* de educación patrimonial (Kortabitarte et al., 2017), que ha permitido analizar las aplicaciones digitales existentes en España (Gillate et al., 2017; Ibáñez-Etxeberria y Kortabitarte, 2016) y México (Luna et al., 2020). También se han realizado estudios sectoriales de *apps* en distintos ámbitos y localizaciones, destacando aquellos trabajos sobre aplicaciones que utilizan Realidad Aumentada (Luna et al., 2019a; Luna et al., 2019b), o su integración en contextos de educación formal (Castrillo et al., en prensa; Ibáñez-Etxeberria et al., 2019; Kortabitarte et al., 2018). En el caso concreto de las aplicaciones del ámbito de la memoria histórica, se ha realizado una investigación sobre las *apps* existentes en el mercado y sus posibilidades educativas (Gillate et al., 2020; Vicent et al., 2020).

## Memoria histórica y uso educativo de *apps*

Desde la década de los ochenta del siglo pasado, la resignificación de los distintos tipos de memoria ha sido objeto de estudio a nivel internacional (Olick y Robbins, 1998), buscando un replanteamiento de la historia oficial e institucionalizada, e impulsando la toma de conciencia sobre la existencia de la memoria histórica o social. Esta ha adquirido cada vez más fuerza gracias a la recuperación de testimonios, que han permitido conocer otros aspectos de sucesos históricos que hasta entonces estaban invisibilizados u olvidados. Así, se comenzó a dar voz a las mujeres, los migrantes, aquellos que en las guerras fueron vencidos o silenciados, permitiendo replantear y reflexionar sobre el pasado, siendo precisamente los estudios sobre el Holocausto uno de los espacios pioneros (Levy y Sznajder, 2002) y de incorporación más inmediata al ámbito educativo (Davies, 2000).

En el ámbito educativo, Cuesta (2011) define esta nueva manera de entender la historia como “historia con memoria”, una nueva dimensión dentro de la didáctica

---

<sup>1</sup> Grupo de Investigación de Patrimonio y Paisajes Culturales-Educación Patrimonial (IT1193-19).

crítica, en la cual se pretende no solo conocer hechos del pasado, interpretarlos y valorarlos, sino poder cuestionar el conocimiento científico y promover un análisis crítico del uso de la historia. Basado en las propuestas de Cuesta (2011), Delgado-Algarra (2014) define cinco tipos de memoria y el nivel de tratamiento que de estos se realiza en el ámbito educativo: la memoria individual, social, histórica, selectiva y conflictiva. La memoria individual hace referencia a los recuerdos que cada individuo ha ido guardando a partir de sus experiencias en diferentes contextos, siendo las contra-narrativas capaces de poner en cuestión el discurso dominante. La memoria social se produce porque vivimos en sociedad y pertenecemos a colectivos que nos vinculan, siendo los procesos de memoria también creados en base a estos grupos o culturas. En lo que respecta a la memoria histórica, hablamos de testimonios o recuerdos traumáticos que han dado lugar a que colectivos diferentes hayan sido invisibilizados. La dimensión conflictiva de la memoria se entiende como tensiones contrapuestas, donde el pasado es algo sobre lo que no se busca un consenso, sino como una manera de explorar la historia de manera crítica. Por último, con la dimensión selectiva de la memoria, se hace referencia a la selección de los recuerdos y la finalidad de estos.

A su vez, todas esas memorias se consideran elementos patrimoniales, puesto que son recuperadas, conservadas, transmitidas y dotadas de un nuevo valor social, convirtiéndose en legado para el futuro (Acosta y Quintero, 2008).

Pese a la aparición de la memoria como elemento de estudio, la educación formal ha sido uno de los puntos de mayor resistencia a incluir las temáticas conflictivas, por la complejidad de su tratamiento acorde a los currículos oficiales y la imposibilidad, en muchos casos, de ofrecer puntos de vista distintos que permitan deliberar sobre los acontecimientos del pasado (López-Facal y Santidrián, 2011). Frente a esta situación, son innumerables los museos, centros de interpretación y asociaciones dedicados a la recuperación de la memoria que han liderado la difusión y transmisión de estos nuevos contenidos.

Estas instituciones son, a su vez, aquellas que han hecho uso de los recursos digitales como herramienta de educación (Ibáñez-Etxeberria y Kortabitarte, 2016), siendo las *apps* o aplicaciones digitales las más cercanas al público por su adaptabilidad y facilidad de acceso (Brazuelo y Gallego, 2011). Sin embargo, no todas han sido

diseñadas con una base didáctica y centradas en los procesos de aprendizaje del usuario, lo que ha dificultado su utilización con fines educativos (Ibáñez-Etxebarria et al., 2019). La mayoría de *apps* de patrimonio siguen teniendo una función principalmente informativa, basada en la transmisión de contenidos y donde el usuario apenas participa en su proceso de autoaprendizaje (Gillate et al., 2017; Luna, 2019a).

Partiendo de estos trabajos previos y puesto que, hasta la fecha no existe investigación alguna centrada en el tratamiento del Holocausto mediante aplicaciones móviles, este trabajo persigue identificar y describir las *apps* existentes sobre el Holocausto, analizando sus características, su intencionalidad educativa y el tratamiento que se hace de la memoria, para de esa manera y tras compararlas con otros estudios precedentes, destacar sus fortalezas y debilidades.

APP	Localización	Categoría Google Play	Idiomas de uso
Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-App	Austria	Educación	Alemán
Holocaust Memorial Center	Maitland (USA)	Viajes y guías	Multilingüe (17 idiomas)
Holocaust Memorial Miami Beach	Miami (USA)	Educación	Inglés y español
Musée de l'Holocauste MTL	Montreal (Canadá)	Educación	Inglés y francés
Oshpitzin	Oświęcim (Polonia)	Viajes y guías	Inglés, polaco, alemán y hebreo

Tabla 1. Muestra final de la investigación. Apps sobre el Holocausto seleccionadas del estudio de Gillate et al. (2020) (fuente: elaboración propia).

## Resultados

Tal y como se ha indicado previamente, este trabajo es una muestra de una investigación más amplia que analiza las *apps* en base a cinco dimensiones. En este caso, se han analizado y descrito las características principales y usos de cada *app*, centrándose en las dimensiones de aprendizaje y memoria histórica, identificando las

características principales compartidas por las cinco *apps* y localizando los puntos débiles o de mejora para el futuro.

*Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-app (Austria)*

Esta aplicación, llamada *Huyendo del Holocausto*, ha sido desarrollada por la asociación *Erinnern.at* (Austria), que es parte del Instituto para la Educación del Holocausto del Ministerio Federal de Educación, Ciencia e Investigación (BMBWF).

En cuanto a la *app*, se trata de una herramienta planteada como una serie de pruebas que se deben ir completando. Cada participante selecciona a una persona que escapó del Holocausto y conoce sus vivencias gracias a testimonios mediante vídeos, fotografías o manuscritos de la época. La persona usuaria debe responder a preguntas sobre el contenido o sobre sus ideas y pensamientos sobre el tema, ordenar acontecimientos en líneas del tiempo o unir fotografías y textos en base a lo que ha podido conocer sobre su protagonista. En este proceso, se va completando un álbum individualizado que, al final de la aplicación, puede ser enviado mediante email desde la propia plataforma.

De este modo, la persona usuaria puede conocer los contenidos, pero también realizar interpretaciones. Por tanto, la intencionalidad comunicativa de la *app* es educativa, permitiendo un aprendizaje individual, fomentando el pensamiento crítico y el autoaprendizaje. Además, ofrece elementos de *engagement*, presentando a su vez un aspecto emotivo de la historia.

En el tratamiento de la memoria social e histórica, podemos observar que la *app* alcanza un nivel medio. En el primer caso, porque, a pesar de que se entienden los recuerdos individuales como fragmentos de tipo social, la dimensión social de los mismos no es construida mediante metodologías deliberativas. En el segundo, porque no se confrontan los diferentes testimonios. Las memorias individual, selectiva y conflictiva sí alcanzan el nivel más alto, ya que se tienen en cuenta los recuerdos individuales, se presentan diferentes posiciones o puntos de vista, pero a su vez no es necesario llegar a un consenso. Por todo ello, en lo referente al tratamiento de la historia con memoria, observamos que la finalidad de esta *app* es la de interpretar, analizar y criticar los hechos que se le presentan al usuario, aunque aún sin cuestionar la historia más oficial o institucionalizada.

### *Holocaust Memorial Center (Estados Unidos)*

Esta *app* fue desarrollada por Q Media Productions, Inc. para el Holocaust Memorial Resource and Education Center de Florida. La función principal de la aplicación es ofrecer un recorrido virtual a través de la colección del museo, mostrando distintos pasajes sobre el Holocausto y su contexto histórico.

Debemos destacar que el objetivo declarado de la aplicación es el aprendizaje explícito para combatir el antisemitismo, el racismo y los prejuicios a través del recuerdo del Holocausto, las víctimas y los supervivientes, pero con una intencionalidad didáctica de naturaleza explicativa. Es decir, no dispone de un diseño educativo estructurado y el tipo de conocimiento que fomenta es el cognitivo y el afectivo. La *app* ofrece no sólo narraciones de los hechos, sino que integra entrevistas a personas relacionadas con el Holocausto o el centro de interpretación e incluye documentos originales y fotografías.

Observamos unos valores medios en cuanto a la memoria individual, social o memoria histórica, ya que, aunque esboza testimonios de terceras personas a través de testimonios orales y otras fuentes, no apela a los recuerdos individuales de la persona usuaria, ni construye la memoria con metodologías deliberativas, ni tampoco confronta la historia oficial con los testimonios individuales. Además, ofrece un tratamiento escaso de la memoria conflictiva, sin sacar a la luz las distintas posiciones sobre la historia. Pese a ello, obtiene un resultado alto en relación al tipo de memoria selectiva, puesto que ofrecen diferentes tipos de relatos en torno a la temática principal considerados secundarios. En cuanto a la llamada historia con memoria, su nivel es medio dado que su contenido permite conocer hechos y relatos, pero sin cuestionar la llamada historia oficial.

### *Holocaust Memorial Miami Beach (Estados Unidos)*

La aplicación ha sido desarrollada por la empresa GuideOne Mobile para el Holocaust Memorial Miami Beach. Se trata de una audioguía con dos tipos de itinerarios: un tour histórico y otro sobre las esculturas del memorial.

Aunque se trata de una *app* de información y contenidos cuidados, la *app* es una audioguía tradicional que ofrece información sobre sucesos pasados. Sin embargo,

también apela a los sentimientos. Presenta objetivos de aprendizaje explícitos y su intencionalidad didáctica es la de explicar hechos y acontecimientos, haciendo comprensible el mensaje, pero el nivel de conocimiento que se promueve es únicamente el memorístico. Fomenta el conocimiento no sólo cognitivo sino también afectivo, pero no existen espacios para fomentar el autoaprendizaje.

Observamos un nivel medio en el tratamiento de la memoria individual, puesto que se trabaja con testimonios de terceras personas mediante fuentes orales y documentales, aludiendo a la memoria social gracias a los recuerdos individuales que la conforman. Aunque se trabaja la memoria histórica mediante estas aportaciones individuales unidas a los datos históricos oficiales, no se profundiza en la confrontación existente entre ambas. Por ello, la *app* ofrece un nivel bajo en lo referido a la memoria conflictiva, ya que no se presentan distintos puntos de vista sobre el mismo tema, observando a su vez un nivel medio en la memoria selectiva. Por tanto, podemos decir que el tratamiento de la historia con memoria que ofrece es de nivel medio, centrado en la interpretación, análisis y crítica.

#### *MTL Holocaust Museum / Musée de l'Holocauste MTL (Canadá)*

Esta *app* pertenece al Musée Holocauste Montréal / Montreal Holocaust Museum (Canadá) y fue desarrollada por Tristan Interactive. A través de una visita virtual a la exposición permanente del citado museo y siguiendo las paradas previstas en la audioguía del mismo, la *app* ofrece gran cantidad de información histórica sobre el Holocausto, las víctimas y los supervivientes que emigraron a Montreal.

La aplicación carece de una estructuración y diseño educativos, además de no permitir la participación de la persona usuaria. Solamente da la opción de compartir los contenidos de la *app* por correo electrónico o difundirlos mediante las redes sociales, intentando sensibilizar a la ciudadanía frente al antisemitismo y fomentando un conocimiento tanto cognitivo como afectivo.

En cuanto al tratamiento que la *app* hace de la memoria, cabe indicar que el tipo de memoria individual alcanza un nivel medio, dado que, aunque se tienen en cuenta recuerdos de terceras personas a través de testimonios orales y otras fuentes de información, no se hace ninguna referencia a los recuerdos personales de la persona usuaria. También el tipo de memoria social queda enmarcado en un nivel medio,

puesto que los recuerdos individuales se entienden como fragmentos de tipo social, pero no se hace uso de metodologías deliberativas al respecto. El tipo de memoria histórica se categoriza también en la escala media, ya que los testimonios personales no se confrontan con el relato oficial, ni cuestionan el mismo.

Si observamos el tratamiento de la memoria conflictiva, encontramos un nivel bajo porque no se plantean otros puntos de vista diferentes sobre el Holocausto más allá de la de quienes sobrevivieron. No obstante, en el tipo de memoria selectiva alcanza un nivel alto, porque además de recordar la memoria de las víctimas, inserta relatos de tipo secundario, como, por ejemplo, las vivencias de los niños y niñas afectados por el discurso antisemita en los colegios. La *app* ilustra cada pasaje de la historia del Holocausto con documentos oficiales, cartas u objetos de carácter personal pertenecientes a víctimas o supervivientes, poniendo así un rostro concreto y humanizando a las vivencias que retrata. Por último, en el tratamiento de la historia con memoria, la *app* vuelve a conseguir un resultado medio, pues posibilita conocer, interpretar y criticar el mundo.

#### *Oshpitzin (Polonia)*

Es una aplicación desarrollada por el Auschwitz Jewish Center, en la ciudad polaca de Oswiecim, donde se encuentra el campo de concentración de Auschwitz. El museo, permite conocer la vida de la población judía en la ciudad a través de objetos, fotografías y testimonios de quienes sobrevivieron.

La *app* tiene una clara intencionalidad explicativa, y alude a los sentimientos enganchar así a la persona usuaria a los contenidos que se presentan, fomentándose el conocimiento tanto cognitivo como afectivo. Además, es destacable el uso de la Realidad Aumentada, mostrando las sinagogas, escuelas, tiendas y otros espacios que existían en la ciudad antes del Holocausto.

En el tratamiento que se hace de la memoria, podemos ver que alcanza un nivel medio en el tipo de memoria social, individual e histórica. Brinda testimonios de las víctimas y éstos se entienden como fragmentos de lo social, pero no se profundiza en la posible confrontación que existe de estos testimonios con la historia institucional, ni se proporcionan distintos puntos de vista sobre la temática. Es decir, no se ofrecen distintos tipos de relatos, por lo que la memoria selectiva también alcanza un nivel de

puntuación medio. Por todo ello, la visión de la historia con memoria que se ofrece es hermenéutica, pero sin llegar al cuestionamiento científico de los hechos históricos.

## **Discusión y conclusiones**

Las cinco aplicaciones digitales analizadas han sido desarrolladas por museos o centros de estudio, y exceptuando una, todas tienen como función principal ser una herramienta extra a una visita guiada por un espacio monumental o de exposición del patrimonio. Esto supone que su diseño se encuentre aún muy ligado a las audioguías tradicionales, en las que el contenido es el elemento principal y la comunicación es unilateral, adquiriendo la persona usuaria un rol pasivo.

Tal y como ya se ha concluido en otros estudios (Gillate et al., 2017; Gillate et al., 2020; Ibáñez-Etxeberria y Kortabitarte, 2016; Luna et al., 2019a; Luna, et al., 2019b; Vicent et al., 2020), las *apps* analizadas ofrecen un nivel de adaptación didáctica muy bajo. La intencionalidad de las aplicaciones es explicativa en tres casos e interpretativa en dos. Esto supone que, sí tienen como objetivo avanzar más allá de la mera transmisión de conceptos, pero que, sin embargo, las actividades que permiten el autoaprendizaje son escasas, siendo estas *apps* principalmente, espacios de observación, y en algunos casos, favorecedoras de la indagación. Sólo en el caso de *Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-App*, encontramos un recurso que propone espacios de reflexión, toma de decisiones, creación de contenidos o actividades para la experimentación, suponiendo un producto de mayor relevancia y calidad educativa.

Aun así, el hecho de que la intencionalidad de estas *apps* sea visibilizar la historia silenciada (Cuesta, 2011) y su apelación a las emociones y sentimientos de las personas usuarias, a través de testimonios, puede convertirlas en un instrumento aplicable en contextos educativos (Gillate et al., 2020).

En cuanto al tratamiento de la memoria (Vid Gráfico 1), predomina un nivel medio en la memoria individual, social e histórica. Es decir, en todas las *apps* sobre el Holocausto se tienen en cuenta recuerdos y testimonios de terceras personas, pero no de la persona usuaria –exceptuando, una vez más, la *app* *Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-App*–. Además, se entienden los recuerdos individuales como fragmentos

de tipo social, pero no se insertan metodologías deliberativas, es decir, no se cuestiona el relato oficial a partir de esos testimonios que son, sin duda, necesarios para poder tratar los temas conflictivos o candentes (López-Facal y Santidrián, 2011). Esto supone que el nivel de tratamiento educativo de la memoria conflictiva sea bajo en todos los casos, sin presentarse distintos puntos de vista sobre el Holocausto, al igual que ocurre en otros ámbitos conflictivos. En lo referente a la memoria selectiva observamos mayor variación, ya que dos *apps* obtienen una puntuación media y otras tres una puntuación alta, mostrando relatos considerados “secundarios”, pero que permiten comprender mejor la magnitud del conflicto (Vicent et al., 2020). Por último, en la llamada “historia con memoria”, todas las *apps* permiten interpretar, analizar y realizar una crítica de nuestro pasado y nuestro mundo, pero sin llegar a cuestionar el carácter objetivo de la historia oficial.

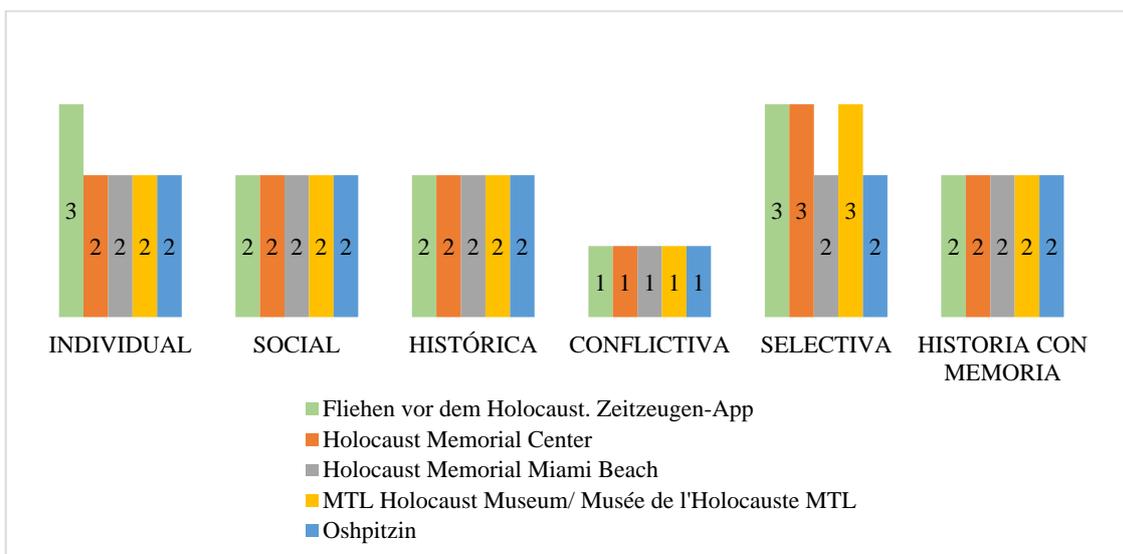


Gráfico 1. Niveles del tratamiento del tipo de memoria de las apps analizadas (fuente: elaboración propia).

Las aplicaciones analizadas, pueden ser de gran interés para su uso educativo (Kortabitarte et al., 2018), puesto que ofrecen de manera accesible recursos interesantes, pero deben mejorar su diseño didáctico, la interacción con las personas usuarias y su participación en el aprendizaje del Holocausto. Coincidentes con los trabajos de Gillate et al. (2020) y Vicent et al. (2020) sobre *apps* de memoria histórica,

aunque estas *apps* sobre el Holocausto apelen a los sentimientos del usuario, integren testimonios secundarios como eje de información y promuevan un conocimiento de la historia interpretativo, aun no logran alcanzar el tratamiento óptimo de la memoria. Obvian la necesidad de construirla gracias a metodologías deliberativas o confrontar distintos puntos de vista que permitan, no sólo analizar el pasado, sino cuestionarlo y poder comprender qué uso se ha hecho de la propia historia.

Desde un punto de vista educativo, la *app* *Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-App* puede ser un ejemplo de cómo integrar todas estas mejoras para poder desarrollar una aplicación que permita enseñar y aprender sobre el Holocausto de manera adecuada, ya que la persona usuaria es la protagonista de su aprendizaje, interactúa con los contenidos y propone sus propias ideas y puntos de vista, y, en definitiva, conforma la memoria de quienes han sido protagonistas, pero uniéndola a sus vivencias y contexto actual.

### **Agradecimientos**

Esta investigación ha sido financiada por los grupos de investigación de la UPV/EHU GIPyPAC (IT1193-19) y *Sociedad, Poder y Cultura* (XIV-XVIII) (IT896-16), así como por el proyecto *Modelos de aprendizaje en entornos digitales de educación patrimonial* (PID2019-106539RB-I00) de MINECO/FEDER.

### **Referencias**

- Acosta, G. y Quintero, V. (2008). Memoria, cultura y patrimonio. En G. Acosta., A. Del Río, y J.M. Valcuende (coords.), *La recuperación de la memoria histórica: una perspectiva transversal desde las ciencias sociales* (pp. 124-136). Fundación Pública Andaluza Centro de Estudios Andaluces.
- Brazuelo, F. y Gallego, D. J. (2011). *Mobile learning: Los dispositivos móviles como recurso educativo*. Eduforma.
- Castrillo, J., Gillate, I., Luna, U. e Ibáñez-Etxeberria, A. (en prensa). *Developing social and civic competence via apps: the role of historical memory in the initial teacher training*. Peter Lang.
- Cuesta, R. (2011). Historia con memoria y didáctica crítica. *Conciencia social: Anuario de didáctica de la Geografía, la Historia y las Ciencias Sociales*, 15, 15-30

- Davies, I. (2000) (Ed.). *Teaching the Holocaust: Educational Dimensions, Principles and Practice*. Continuum.
- Delgado Algarra, E. (2014). *Educación para la ciudadanía en la enseñanza de las Ciencias Sociales y vinculación con las dimensiones de la memoria. Estudio de caso*. Tesis doctoral. Universidad de Huelva.
- Fontal, O. (2016). The Spanish Heritage Education Observatory. *Cultura y Educación – Culture and Education*, 28(1), 254-266. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/11356405.2015.1110374>
- Gillate, I., Luna, U., Ibáñez-Etxeberria, A. y Castrillo, J. (2020). Historical Memory in Heritage Education *apps*: A Resource for Building Social and Civic Competence. En E. Delgado-Algarra y J. M. Cuenca-López (Eds.), *Handbook of Research on Citizenship and Heritage Education* (pp. 285-310). IGI-Global.
- Gillate, I., Vicent, N., Gómez- Redondo, C., y Marín- Cepeda, S. (2017). Características y dimensión educativa en *apps* de educación patrimonial. Análisis a partir del método OEPE. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 43(4), 115-136. <http://revistas.uach.cl/index.php/estped/article/view/1793>
- Ibáñez-Etxeberria, A. y Kortabitarte, A. (2016). *Apps, Redes Sociales y dispositivos móviles en educación patrimonial*. <http://www.culturaydeporte.gob.es/planesnacionales/dam/jcr:4cc8d5a2-3084-409e-a134-b46b62f7126e/apsy-socialmedia-en-educacionpatrimonial.pdf>
- Ibáñez-Etxeberria, A, Kortabitarte, A, De Castro, P. y Gillate, I. (2019). Competencia digital mediante *apps* de temática patrimonial en el marco DigComp. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 22(1), 13-27.
- Kortabitarte, A., Gillate, I., Luna, U., Ibáñez-Etxeberria, A. (2018). [Las aplicaciones móviles como recursos de apoyo en el aula de Ciencias Sociales](#): Estudio exploratorio con el *app* “Architecture gothique/romane” en Educación Secundaria. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33-1, 65-79.
- Kortabitarte, A., Ibáñez-Etxeberria, A., Luna, U., Vicent, N., Gillate, I., Molero, B. y Kintana, J. (2017). Dimensiones para la evaluación de aprendizajes en *APPs* sobre patrimonio. *Pulso. Revista de educación*, 40, 17-33. <https://revistas.cardenalcisneros.es/index.php/PULSO/article/view/252>
- Levy, D. y Szneider, N. (2002). Memory Unbound: The Holocaust and the Formation of Cosmopolitan Memory. *European Journal of Social Theory*, 5(1), 87-106. <https://doi.org/10.1177/136843100200500100>
- López Facal, R., y Santidrián V.M. (2011). Los “conflictos sociales candentes en el aula”, *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 69, 8-20.
- Luna, U., Canto Herrera, P. J., Zapata González, A. e Ibáñez-Etxeberria, A. (2020). *apps*, educación y patrimonio en México. Análisis de situación y estudio comparativo con el caso español. *Aula Abierta*, 49(1), 9-16.
- Luna, U., Ibáñez-Etxeberria, A. y Rivero, P. (2019a). El patrimonio aumentado. 8 *apps* de Realidad Aumentada para la enseñanza enseñanza-aprendizaje del patrimonio. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 94(33.1), 43-62.
- Luna, U., Rivero, P. y Vicent, N. (2019b). Augmented Reality in Heritage *apps*: Current Trends in Europe. *Applied Sciences*, 9(2756), 1-15. <http://doi.org/10.3390/app9132756>
- Olick, J. F y Robbins, J. (1998). Social memory studies: From “Collective Memory” to the Historical Sociology of Mnemonic Practices. *Ann Annual Review of Sociology*, 24, 105-140.

Vicent, N., Gillate, I., Campos, T. y Castrillo, J. (2020). Potencial educativo de *apps* de Memoria Histórica. Estudio de casos. *Aula Abierta*, 49(1), 35-43.  
<https://doi.org/10.17811/rifie.49.1.2020.35-44>