



Potencial educativo de apps de Memoria Histórica. Estudio de casos¹

Naiara Vicent, Iratxe Gillate, Teresa Campos-Lopez, Janire Castrillo

Universidad del País Vasco (UPV-EHU) – España

RESUMEN

En las últimas décadas se están produciendo procesos de patrimonialización de las memorias olvidadas en distintos países, para lo que se utilizan, entre otros instrumentos de transmisión, las aplicaciones móviles desarrolladas por distintos agentes. En el presente trabajo, enmarcado dentro de una investigación más amplia, se realiza un estudio de casos de siete *apps* asociadas a esos procesos. Habiendo sido seleccionadas en una fase previa por su potencial educativo, el objetivo es ahora analizar de manera cualitativa las características de las mismas, para establecer las tendencias actuales en el tratamiento del tema y proponer posibles mejoras. Los resultados obtenidos certifican un amplio uso de testimonios o recuerdos personales en las *apps*, lo que contribuye a trabajar la empatía histórica, aunque la mayoría ofrecen un relato unilateral del conflicto en cuestión y no hacen uso de metodologías deliberativas para la reconstrucción común de hechos pasados.

Palabras clave: Educación Patrimonial, Aplicaciones móviles, Memoria Histórica, Aprendizaje móvil, Conflictos sociales.

Educational potential of Historical Memory apps. A case study

ABSTRACT

In the last decades, processes of “heritagization” of forgotten memories have been developed in several countries, using, among other transmission instruments, the mobile applications developed by different agents. In this paper, framed within a wider research, a case study associated with that processes is carried out. The objective is to qualitatively analyze the characteristics of seven *apps*, selected in a previous phase because of their educational potential, in order to establish the current trends in the treatment of the topic and to propose possible improvements. The results obtained certify a wide use of testimonies or personal memories in the *apps*, what helps to work on historical empathy. However, they mostly provide a one-sided account of the conflict involved and do not use deliberative methodologies for the common reconstruction of past facts.

Key words: Heritage Education, Mobile applications, Historical memory, Mobile learning, Social conflicts.

¹ Esta investigación ha sido financiada por el grupo de investigación de la UPV/EHU GIPyPAC (IT1193-19) y por el proyecto *Evaluación de programas y evaluación de aprendizajes en los ámbitos no formal e informal de la Educación Patrimonial* (EDU2015-65716-C2-2-R) del MINECO/FEDER.

1. Memoria histórica y enseñanza de la historia

La reconceptualización del término memoria comienza en el periodo de entreguerras del siglo XX de mano de Halbwachs, que en 1925 desarrolla el concepto de memoria colectiva como construcción social; y de Benjamin, quien, en su obra de 1938 *Sobre el concepto de historia*, reconcilia la historia y la memoria al servicio de las causas perdidas (Cuesta, 2014). Pero no será hasta la década de los ochenta cuando, a nivel internacional, la memoria histórica, la memoria social o colectiva y otros tipos de memoria que, en definitiva, ofrecen una nueva perspectiva sobre los hechos del pasado, se conviertan en objeto de estudio (Olick y Robbins, 1998), debido al multiculturalismo, la caída de regímenes políticos totalitarios y el surgimiento de políticas de reparación a las víctimas (Kammen, 1995) o “politics of apology” (Cunningham, 1999). Con la publicación de los trabajos de Yerushalmi en 1982 y Nora en 1984, se abrió una nueva vía de investigación en torno a la memoria como oposición a la conciencia histórica moderna (Klein, 2000). Los estudios sobre el Holocausto fueron uno de los símbolos políticos y culturales que facilitaron el surgimiento de los estudios sobre la memoria (Levy y Sznaider, 2002), siendo uno de los principales temas tratados en este ámbito. En España, esta expansión de los estudios sobre la memoria comienza con el trabajo de Aguilar en 1996 y gira en torno a la guerra civil y la transición a la democracia (Cuesta, 2011).

En lo concerniente a la enseñanza de la Historia teniendo como referente la memoria, Olick y Robbins (1998) proponen el concepto de “memoria contestataria”, postulando la memoria como una ventana que con frecuencia desafía a los discursos dominantes, en un proceso que va de abajo a arriba. Este aspecto ha sido trabajado en España por los integrantes del colectivo Fedicaria desde una “didáctica crítica”, que rompe con la visión historicista del pasado y, siguiendo los postulados de Benjamin (2005), reconcilia historia y memoria, lo que, llevado a la educación, denominan “historia con memoria” (Cuesta, Mainer y Mateos, 2008). En este sentido, la memoria histórica se ha situado entre las claves mediante las que un individuo o sociedad crea las representaciones necesarias para entablar una relación activa con su pasado, contribuyendo así a la formación de una conciencia histórica (Rüsen, 2013; Seixas, 2015). Esta memoria contiene (Mate, 2006) una triple carga: cognitiva, hermenéutica y ético-política. Permite, pues, conocer, interpretar y valorar el mundo. Conocer desde la necesidad de recuperar las memorias de los grupos y personas invisibilizadas u olvidadas, como las mujeres, los vencidos, las colonizadas o las minorías de diferente índole. Interpretar los hechos recuperados desde un punto de vista analítico y crítico, como el de las ciencias sociales (Valcuen-de, 2007). Y por último, ser capaz de cuestionar el conocimiento creado y su utilización política, para darle la vuelta. En este último supuesto se encuentra lo que Cuesta (2009) llama *el deber de la memoria*, que llevado a la educación se traduce en el deber de recordar determinados momentos y situaciones del pasado (Cuesta, 2011), con el objetivo que ya planteó Adorno (1998), de que no se vuelvan a repetir. Se trata de recuperar experiencias que, aunque no vividas, son recordadas y transmitidas entre generaciones, convertidas en memoria colectiva (Cuesta, 2011).

Según Cuesta (2011) y Mainer (2010) la memoria desde un punto de vista formativo se divide en cinco aspectos: individual, social, histórico, conflictivo y selectivo. A partir de estas dimensiones y, teniendo en cuenta la definición de Delgado Algarra y Estepa (2017), definimos la memoria como: los recuerdos seleccionados y guardados por personas de colectivos sociales que han pasado a lo largo de su historia por momentos traumáticos, que han derivado en su invisibilización u ocultamiento histórico.

2. Educación patrimonial y apps

Los elementos que son considerados patrimonio nos indican las elecciones realizadas por una sociedad en un momento concreto y la historia que han querido recordar. Así, frente a los llamados genéricamente lugares de memoria, espacios de reafirmación de aquellos hechos que se han considerado “dignos” de ser recordados, encontramos otros en un plano secundario y, en muchas ocasiones, olvidados. No es hasta hace pocas décadas cuando comienzan a revalorizarse otros elementos relacionados con una historia más social y a patrimonializarse la memoria de los vencidos en las guerras, las mujeres, los pobres o las minorías, en definitiva, la memoria de los olvidados. Esa memoria comienza a compartirse, es valorada y se convierte en patrimonio (Acosta y Quintero, 2008), constituyendo un instrumento de acción para valorar determinados aspectos de grupos sociales que pretenden afirmar otras visiones de su identidad y otras formas de descubrir el pasado, más allá de la que consta en la memoria o historia oficial (Llorente, Gillate, Ibáñez-Etxeberria y Vicent, 2012). Este patrimonio, siguiendo los postulados de Cuesta (2014), se denomina patrimonio con memoria, ya que recupera los elementos que han sido olvidados por pertenecer o identificarse con colectivos que han sufrido distintas discriminaciones.

En estos procesos han cobrado protagonismo nuevos agentes patrimonializadores, como asociaciones de recuperación de la memoria que han sido claves para desarrollar un trabajo que las instituciones habían obviado. Ejemplos de estas actuaciones son el caso del Holocausto, en la actualidad un hecho oficialmente reconocido, o las Asociaciones para la Recuperación de la Memoria Histórica relacionada con la guerra civil española y la transición, quienes comenzaron con el proceso patrimonializador y, aún hoy, lo continúan (Gálvez, 2006; Gutiérrez, 2007). Estos grupos parten de valorar el patrimonio de manera interna, es decir, es el mismo colectivo quien considera que su patrimonio y memoria deben valorarse, conservarse y transmitirse a las generaciones presentes y futuras. Pero, si queremos que estos elementos se conviertan en patrimonio “inclusivo” e “incluyente” para toda la ciudadanía, es imprescindible un proceso educativo que lo transmita (Gillate, Ibáñez-Etxeberria, Molero y Vicent, 2016).

A este respecto, es innegable la importancia que las tecnologías digitales han alcanzado en las últimas décadas en todos los ámbitos de nuestra vida, de la cual no han quedado excluidos los contextos educativos. Sin embargo, su incorporación en espacios educativos formales no ha sido aun debidamente aprovechada (Hylén, 2012; Pérez-Escoda y Contreras, 2018), siendo las aulas del siglo XXI lugares de aprendizaje tecnológicamente no avanzados (Miguélez-Juan, Núñez y Mañas-Viniegra, 2019). Estudios recientes indican que las apps de patrimonio están creadas para contextos informales y que no integran correctamente aspectos educativos, lo cual dificulta su utilización en el contexto formal (Ibáñez-Etxeberria, Kortabitarte, De Castro, y Gillate, 2019; Luna, Ibáñez-Etxeberria, y Rivero, 2019). El objetivo principal de estas apps es transmitir contenidos informativos (Economou y Meintani, 2011) y turísticos (Grevtsova, 2013), sin permitir al usuario adquirir un papel activo en el proceso de aprendizaje (Gillate, Vicent, Gómez-Redondo y Marín-Cepeda, 2017). Además, desaparecen en poco tiempo (Asensio et al., 2013), lo que impide que tengan una integración curricular a largo plazo. Por último, no existe una cultura de la evaluación de apps de patrimonio, ni de tecnología en general (Asensio, Santacana y Pol, 2017; Ibáñez-Etxeberria y Kortabitarte, 2016), lo que dificulta una valoración crítica del potencial educativo de estas herramientas. Sin embargo, la mediación de un profesorado con formación digital (Miguélez-Juan, Núñez y Mañas-Viniegra, 2019) puede conver-

tirlas en educativas al añadirles, entre otras, objetivos didácticos definidos y estrategias de enseñanza-aprendizaje que vayan más allá de la mera transmisión de conceptos (Kortabitarte, Gillate, Luna e Ibáñez-Etxeberria, 2018). De este modo, pueden ser utilizadas para enseñar y aprender historia y ciencias sociales en Primaria y Secundaria, lo que ofrece un nuevo campo de trabajo para la memoria y la historia.

La ausencia de análisis sobre *apps* de memoria histórica que puedan ser útiles para trabajar las ciencias sociales, nos ha llevado a realizar un estudio de carácter exploratorio para definir las características principales de las actualmente existentes, describir qué tipo de aprendizaje fomentan, analizar cuál es el tratamiento del patrimonio que ofrecen y cómo trabajan la memoria histórica. Una vez desarrollado este estudio preliminar (Gillate, Luna, Castrillo e Ibáñez-Etxeberria, 2019), se ha profundizado en el conocimiento de aquellas propuestas que abordan la memoria desde una perspectiva más acertada, en aras de convertirse en un recurso educativo para la formación de ciudadanos comprometidos. Así, los objetivos de esta investigación son:

1. Seleccionar las *apps* de memoria histórica que ofrezcan una mayor potencialidad en cuanto al tratamiento que hacen de la memoria.
2. Desarrollar un análisis cualitativo de las mismas a partir del estudio de casos.
3. Establecer las tendencias actuales y realizar propuestas de mejora en *apps* de memoria histórica.

3. Método

Como se ha mencionado previamente, este trabajo forma parte de una investigación de carácter internacional en torno a *apps* de memoria histórica susceptibles de ser utilizadas desde un punto de vista educativo. Para su realización se ha partido de un trabajo previo en el que se adaptó el método OEPE (Fontal, 2016) para la evaluación de *apps* de carácter patrimonial (Kortabitarte et al., 2017), incorporando al mismo una dimensión específica relativa a la memoria histórica. El citado método OEPE consta de siete fases de evaluación: búsqueda, discriminación, inventariado, análisis, selección, evaluación de programas y estudio de casos.

La construcción de la muestra comenzó con la búsqueda de *apps* en los *stores* de compra (de enero a mayo de 2019), introduciendo en español, inglés, italiano, francés y alemán los términos: “memoria”, “memorial”, “memoria histórica”, “Holocausto”, “genocidio”, “guerra” y “guerra civil”. Al listado obtenido se añadieron otras *apps* mediante la búsqueda bibliográfica en las bases de datos ProQuest, ERIC, SSCI y Dialnet; o las recomendaciones ofrecidas por las propias plataformas. Se localizaron 32 *apps* que, tras ser sometidas a los criterios de inclusión y exclusión contemplados por el método arriba señalado, se quedaron en las 26 que conformaron la muestra definitiva (Tabla 1).

Tras haber presentado ya los resultados de las cuatro primeras fases (Gillate et al., 2019), se abordan aquí los relativos a la última: el estudio de casos, conformado por las siete *apps* con puntuaciones más altas en el análisis de la dimensión de la memoria histórica (Tabla 1).

Una vez seleccionadas las siete *apps*, se ha procedido a su análisis exhaustivo, centrado especialmente en el tratamiento que realizan de los tipos de memoria individual, social, histórica, conflictiva y selectiva, definidos por Delgado Algarra (2014), a partir de la clasificación de Cuesta (2011). Se han establecido para cada ítem tres niveles progresivos de adecuación: bajo, medio y alto. El ítem sobre el tratamiento de la memoria individual

	APP	Puntuación obtenida en la dimensión Memoria histórica
Apps seleccionadas para el estudio de casos	Mapping Memories Cambodia	16
	Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-App	13
	Eibar 1936-1937 Guía	12
	Holocaust Memorial Center (Android)/ Holocaust Memorial Resource & Education Center (Ios)	12
	CMPR	12
	HiroshimARchive	12
	MTL Holocaust Museum/ Musée de l’Holocauste MTL	12
	Elgeta Memoria	11
	11/9 auidguide	11
	Holocaust Memorial Miami Beach	11
	Museo Casa de la Memoria	11
	Oshpitzin	11
	Mauthausen Audioguide	10
	Resistenza mAPPe	10
	ResistenzApp	10
	VVMF Mobile tour	10
	World War II Memorial App	10
	Alabama Civil Rights Trail	9
	Modena 900	8
	The Berlin Wall	7
	Black History Civil Rights Movement	6
	Erinnerungsorte	6
	Galicia Jewish Museum	6
	Korean War Veterans Memorial	6
	Le Mémorial de Caen	6
	MUME; Exile Memorial Museum	6

Tabla 1.

focaliza, fundamentalmente, en si las *apps* apelan a testimonios de terceros y a los recuerdos del usuario. El relativo a la memoria social incide en si la memoria se construye a partir de fragmentos de recuerdos individuales y mediante el uso de metodologías deliberativas, que permitan mostrar diferentes puntos de vista sobre el conflicto, sin tener que llegar a un consenso. El relacionado con la memoria histórica analiza la posible confrontación que el tratamiento de la memoria en las *apps* puede suponer con respecto a la “historia oficial”. El ítem sobre memoria conflictiva atiende a si las *apps* presentan o no diferentes posicionamientos sobre la temática de la que tratan. Y la memoria selectiva indica si se ofrecen otro tipo de relatos de carácter secundario y no exclusivamente los de los protagonistas directos. Por último, el ítem del tratamiento de la “historia con memoria” (Cuesta, Mainer y Mateos, 2008) diferencia entre las *apps* que fomentan un conocimiento exclusivamente cognitivo, vinculado a la transmisión de información sobre hechos históricos; las que fomentan el hermenéutico, contribuyendo a interpretar, analizar y criticar; y las que fomentan el ético-político, incluyendo un espacio para el

cuestionamiento del carácter objetivo de los hechos pasados y la utilización que de éstos se ha hecho.

Para el estudio, se ha recurrido a la información que Google Play ofrece sobre las aplicaciones, así como a las webs asociadas a algunas de ellas. Pero la fuente principal de información han sido las propias *apps*, a través de la simulación con valoración experta (Bisquerra, 2000) llevada a cabo por dos investigadoras, que han cruzado los datos obtenidos para establecer criterios descriptivos comunes y ajustar los resultados del análisis. Y una vez realizado esto, se han identificado las características comunes y tendencias actuales de las *apps*, proponiendo mejoras para el tratamiento de la memoria histórica y su potencial educativo.

4. Resultados

A partir de aquí se hará una descripción detallada de las siete aplicaciones seleccionadas (Figura 1), prestando especial atención a aquellas características referidas a la memoria histórica y su aportación educativa.

4.1. Mapping Memories Cambodia

Esta aplicación ha sido desarrollada en 2019 como parte de un proyecto de los estudiantes del Media Management del Department of Media and Communication (DMC) de la Royal University of Phnom Penh (Camboya), con el apoyo del Civil Peace Service (CPS) y del Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ). Pretende “proporcionar una plataforma que sirva como mecanismo para abrir el diálogo sobre la historia de los jermes rojos entre los jóvenes camboyanos y fomentar el diálogo intergeneracional sobre la violencia pasada en Camboya” (Google Play, 2019). Ofrece un mapa en el que se localizan múltiples lugares relevantes de la era Khmer Rouge, cuyos protagonistas son los testimonios de las víctimas (Imagen 1) recogidos en vídeos, grabaciones de audio o textos. Se trata de una *app* colaborativa que permite que los usuarios creen nuevo contenido, enriqueciendo con sus propios recuerdos o el de sus familiares el mapeo de memorias. Incluye citas sobre sus fuentes de información y su contenido puede ser compartido a través de redes sociales.

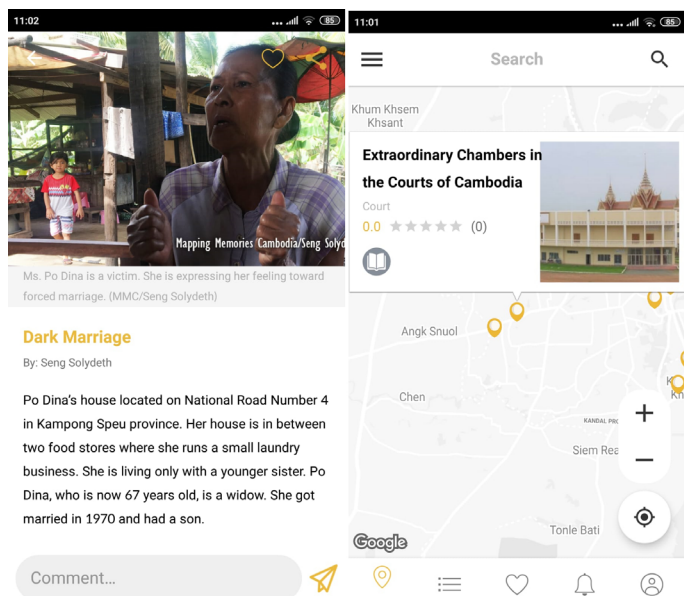


Imagen 1. Mapping Memories Cambodia.

Atendiendo al tratamiento que realiza de las distintas tipologías de memoria, la *app* alcanza para casi todas un nivel alto. La posibilidad de leer y crear testimonios favorece la incorporación en un alto grado de la memoria individual y social, en cuanto que existe la posibilidad de generar debate. También alcanza un alto grado en la memoria histórica, pues los testimonios cuestionan el relato oficial respecto al genocidio camboyano. Sin embargo, en la memoria conflictiva se sitúa en el nivel bajo, pues muestra únicamente la memoria de los colectivos represaliados. Presenta, en cambio, un nivel alto respecto a la memoria selectiva, al exteriorizar discursos “secundarios”. Así, puede hablarse de una historia con memoria de nivel alto, pues la *app* analiza, interpreta y crítica la historia, cuestionando además el carácter objetivo de los hechos relatados oficialmente.

4.2. Fliehen vor dem Holocaust. Zeitzeugen-App (Escape the Holocaust - My Meeting with Refugees)

Esta aplicación fue desarrollada en 2018 por la Asociación Erinnern.at, que forma parte del Instituto para la Educación del Holocausto del Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) de Austria, para promover con una intencionalidad educativa clara un análisis crítico del Holocausto. Cada usuario selecciona a una persona y conoce sus vivencias gracias a testimonios recogidos mayormente en vídeo, pero también en fotografías o manuscritos. A través de actividades que le permiten opinar o comprender el pasado mediante la vinculación con el presente (Imagen 2), el usuario va progresivamente completando un álbum individualizado, que finalmente puede enviar por email. Únicamente se citan algunas fuentes de información.

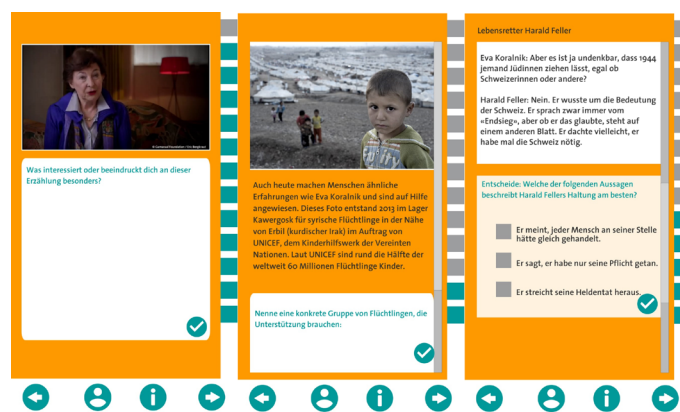


Imagen 2. Algunas de las actividades o ejercicios que se deben realizar en la aplicación

En la memoria individual alcanza el nivel más alto, puesto que apela a los recuerdos y opiniones del usuario. Sin embargo, tanto en la memoria social como en la histórica obtiene el medio. En el primer caso, porque la dimensión social de la memoria no se construye de manera conjunta con metodologías deliberativas. En el segundo, porque las vivencias que afloran no cuestionan la historia oficial. En lo referente a la memoria conflictiva, se sitúa en un nivel bajo, dado que traslada únicamente la visión de las víctimas. En la memoria selectiva llega al nivel alto, ya que, más allá de los recuerdos asociados directamente a las víctimas directas, integra relatos de carácter más “secundario”. Finalmente, para la historia con memoria logra un nivel medio. Aunque contribuye a analizar, interpretar y criticar el pasado, no brinda un espacio para el cuestionamiento del relato institucionalizado.

4.3. Holocaust Memorial Center (Android) / Holocaust Memorial Resource & Education Center (Ios)

Esta *app* fue creada en 2015 por la empresa Q Media Productions, Inc. para el Holocaust Memorial Resource and Education Center de Florida, centro de interpretación de titularidad privada. Su objetivo es combatir el antisemitismo a través del recuerdo de las víctimas y supervivientes del Holocausto (Google Play, 2019). Con una intencionalidad didáctica explicativa, prevé dos recorridos virtuales por la colección del museo, cuyo contenido puede ser compartido por el usuario en las redes sociales. El primer recorrido constituye una narración de distintos pasajes del Holocausto y su contexto histórico, incluyendo entrevistas en las que se subraya la importancia de conservar la memoria para no repetir el pasado. El segundo se centra en el análisis de la documentación de los Holzer, familia que se instaló en Florida huyendo del Holocausto, con cartas personales, fotografías, documentos y otros elementos afectivo-emocionales que promueven valores que potencian su conservación (Imagen 3).

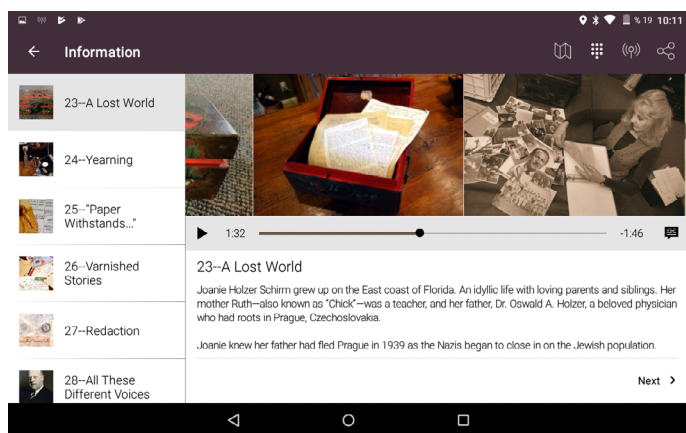


Imagen 3. Holocaust Memorial Center

Esta *app* obtiene resultados medios para los tipos de memoria individual, social e histórica, porque, aunque esboza testimonios de terceras personas a través de testimonios, no apela a los recuerdos individuales del usuario, ni construye la memoria común con metodologías deliberativas, ni tampoco confronta los testimonios que brinda con la historia oficial. En el tipo de memoria conflictiva el resultado es bajo, dado que se atiene únicamente a las vivencias de los supervivientes del Holocausto. Sin embargo, obtiene un resultado alto en relación al tipo de memoria selectiva, puesto que ofrece relatos considerados “secundarios”. Por último, obtiene el nivel medio para la historia con memoria, dado que su contenido permite valorar los hechos del pasado, pero sin cuestionar el relato oficial.

4. 4. Eibar 1936-1937 Guía

Eibar 1936-1937 Guía es una *app* desarrollada en 2016 por el Ayuntamiento de Eibar (Guipúzcoa) que ofrece, mediante la geocalización de espacios simbólicos relacionados con la Guerra Civil, tres recorridos por la localidad, personalizables por el usuario. Da a conocer el espacio en el que se desarrollaron las batallas, sus antecedentes y consecuencias, el Centro de Interpretación de la Guerra Civil del municipio, elementos patrimoniales vinculados a ambos bandos y testimonios de personas vinculadas al bando perdedor (Imagen 4). La información puede compartirse en las redes sociales y está estructu-

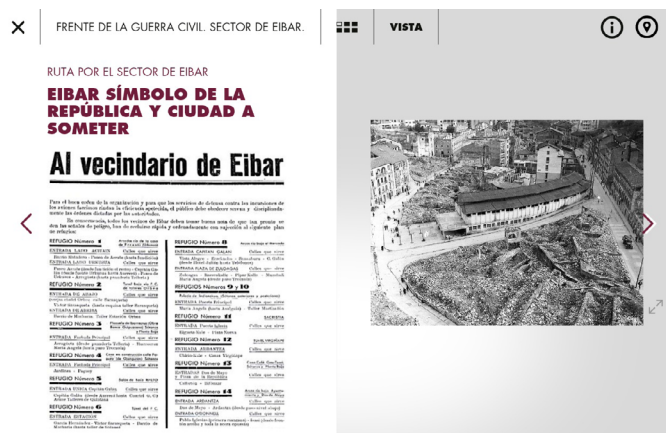


Imagen 4. Vídeos de testimonios y fotografías de la época

rada en distintos niveles para profundizar en los aspectos que despierten mayor interés. Únicamente se citan algunas fuentes de información.

En el tratamiento de los distintos tipos de memoria, alcanza niveles medios para la memoria individual, la social y la histórica. En el primer caso, porque, si bien tiene en cuenta recuerdos de terceras personas a través de fuentes orales, no apela a los recuerdos del usuario. En el segundo, porque no integra metodologías deliberativas para la construcción común de la memoria, a pesar de dotar a los testimonios de una dimensión colectiva. Y en el tercer caso, porque no confronta los recuerdos individuales con los datos históricos oficiales. En la memoria conflictiva obtiene un resultado bajo, ya que se ciñe a mostrar las vivencias desde un punto de vista unilateral. Por el contrario, logra un nivel alto en relación a la memoria selectiva, al ofrecer relatos “secundarios”. Finalmente, consigue un resultado medio para la historia con memoria, pues constituye una herramienta con posibilidades para interpretar el pasado, pero sin dar lugar al cuestionamiento del carácter objetivo del discurso histórico oficial.

4.5. MTL Holocaust Museum (Android)/ Musée de l'Holocauste MTL (Ios)

Esta *app* fue creada en 2017 por Tristan Interactive a petición del Musée Holocauste Montréal/Montreal Holocaust Museum (Canadá) para la sensibilización frente al antisemitismo. Ofrece información sobre las víctimas del Holocausto que emigraron a Montreal, a través de tres recorridos temáticos por la exposición permanente del museo, en los que el usuario toma un rol pasivo. Ilustra la historia del Holocausto con documentos oficiales y cartas u objetos personales de los supervivientes (Imagen 5). Si bien carece de un diseño educativo estructurado, brinda la posibilidad de compartir sus contenidos por email y redes sociales.

Para los tipos de memoria individual, social e histórica alcanza un nivel medio, dado que no hace ninguna referencia a los recuerdos del usuario, ni recurre a metodologías deliberativas para interpretar los recuerdos individuales, ni utiliza éstos para cuestionar el relato oficial. La memoria conflictiva ofrece un nivel bajo, porque no se presentan otras posiciones más allá de la de los supervivientes del Holocausto. No obstante, en el tipo de memoria selectiva la *app* obtiene un resultado alto, puesto que, además de recordar la memoria de las víctimas, inserta relatos de tipo secundario. Por último, en relación a la historia con memoria ofrece un resultado medio, al permitir interpretar y criticar el pasado, pero sin llegar a cuestionar el carácter científico de la historia institucionalizada.

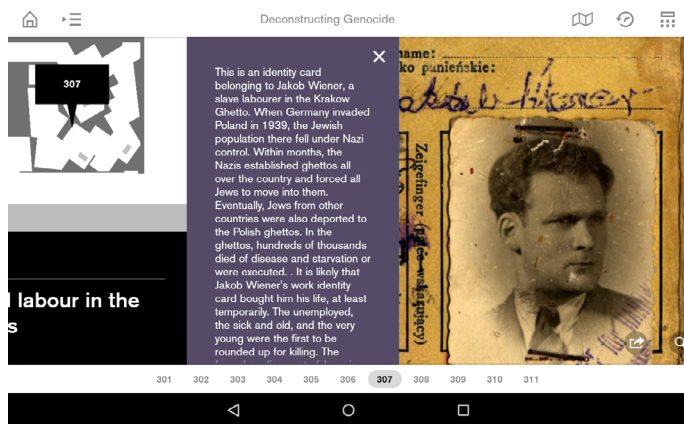


Imagen 5. MTL Holocaust Museum

4. 6. HiroshimArchive

HiroshimaArchive fue desarrollada en 2016 por el Hiroshima Archive, un archivo digital que recoge testimonios y fotografías con el objetivo de conservar y transmitir la memoria de los supervivientes de la bomba atómica (Imagen 6). El usuario puede seleccionar los puntos que le interesan, los cuales están asociados a un mapa en el que se localizan, o activar el GPS y observar *in situ* mediante Realidad Aumentada los lugares propuestos. La aplicación cita algunas fuentes de información y ofrece links para poder ampliar la información.

La memoria individual se encuentra en un nivel medio, ya que solamente se tienen en cuenta recuerdos de terceras personas. Sucede lo propio en la memoria social y la histórica, porque no hay un proceso deliberativo para rememorar los sucesos, ni se confrontan los testimonios con el relato oficial. En la memoria conflictiva, la *app* se encuentra en el nivel bajo, puesto que sólo informa sobre la parte de las víctimas de la bomba atómica. Sin embargo, en la tipología de memoria selectiva se encuentra en un nivel medio al ofrecer únicamente relatos de las víctimas directas. Por último, el nivel de historia con memoria resulta también medio. La *app* puede considerarse una herramienta para interpretar los hechos y generar un proceso de pensamiento crítico, pero no llega a cuestionar la historia institucionalizada.

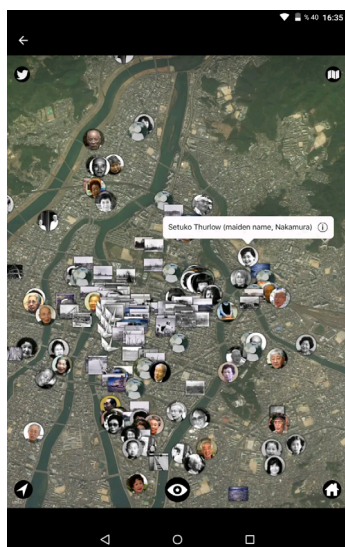


Imagen 6. Web Hiroshima Archiving.

4.7. CMPR

Es una *app* desarrollada en 2018 por el Centro de la Memoria, Paz y Reconciliación de Bogotá, con ayuda de la Alcaldía Mayor de la ciudad y Alta Consejería Distrital de TIC, que aborda la violencia vivida en Colombia en las décadas pasadas. Ofrece al usuario la posibilidad de realizar un recorrido por el mencionado centro de interpretación y por 50 puntos de la ciudad asociados al conflicto y que pueden localizarse en un mapa. Permite escuchar los testimonios de varios represaliados y hace participe al usuario al brindar un espacio en el que proponer nuevos lugares para la memoria (Imagen 7).

En cuanto al tipo de memoria individual, obtiene una puntuación alta, pues toma en cuenta los recuerdos del usuario al invitarle a postular su lugar de la memoria. Para los tipos de memoria social e histórica se sitúa en el nivel medio, porque no permite construir la memoria de manera conjunta, ni ahonda en la confrontación de las aportaciones personales con los datos históricos oficiales. En la memoria conflictiva alcanza una categoría baja pues sólo muestra discursos asociados a las víctimas de la población civil. El tipo de memoria selectiva obtiene un resultado alto, dado que, además de la memoria de las víctimas directas se integran relatos de carácter "secundario". Finalmente, también alcanza un resultado medio para la Historia con memoria, ya que facilita la interpretación y la crítica de los sucesos, pero no cuestiona la historia oficial.

Imagen 7. Espacio para añadir tu lugar de memoria en la *app* CMPR

5. Discusión

Kammen (1995) escribió que la memoria comenzó a tratarse tras la caída de regímenes totalitarios y las políticas de reparación a las víctimas que les siguieron. En consonancia con ello, el estudio de Gillate et al. (2019) concluía que la mayor parte de las *apps* sobre memoria histórica han sido desarrolladas en países actualmente inmersos en procesos de revisión de su historia oficial y de patrimonialización de las memorias olvidadas. Al respecto, la II Guerra Mundial y el Holocausto han sido temas muy tratados (Levy y Sznajder, 2002), y la muestra aquí expuesta resulta representativa, puesto que 4 de las 7 *apps* analizadas están dedicadas a dicha temática. Las otras 3 abordan también conflictos de índole nacional, como la guerra civil española, el periodo de los jemeres rojos en Camboya o el conflicto colombiano.

Las *apps* analizadas se relacionan, en todos los casos, con temáticas sobre conflictos del pasado cercano y con las vivencias de los colectivos silenciados. Uno de los puntos fuertes que todas presentan es el tratamiento de la memoria individual (Cuesta, 2011) incluyendo testimonios o recuerdos individuales, lo que representa un gran potencial para desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje que, desde la emoción y la empatía, contribuyan a no repetir experiencias violentas del pasado (Adorno, 1998). Sin embargo, cabe resaltar que sólo 2 de las *apps* apelan a los recuerdos del usuario, una característica que sería conveniente generalizar para fomentar procesos de enseñanza-aprendizaje en los que el usuario adquiera un rol más activo y desarrolle el pensamiento crítico.

Con la necesidad de extender el relato histórico silenciado, puede relacionarse la posibilidad que brindan la mayoría de *apps* de compartir su información a través de las redes sociales o el correo electrónico, patrimonializando esa otra visión de los hechos pasados e incorporándola a la memoria colectiva (Acosta y Quintero, 2008; Cuesta 2011). En este sentido, aunque en todos los casos se trata la memoria social dotando a los recuerdos individuales de una dimensión colectiva o social, solo una *app* hace uso de metodologías deliberativas para construir conjuntamente la memoria. Esta es una de las carencias más notables que puede achacarse al resto, ya que la integración de recursos en esta dirección, favorecería la capacidad de valorar críticamente el pasado, así como de cuestionar el carácter objetivo de la historia.

Igualmente, en el tratamiento de la memoria histórica, se detecta una tendencia a rememorar las vivencias personales sin confrontarlas con la historia oficial, pues la mayor parte de las veces no se hace patente la contradicción existente entre ambas. Ciertamente, aunque en estos procesos de patrimonialización los colectivos para la recuperación de la memoria histórica han ejercido un papel importante (Gálvez, 2006), la producción de *apps* ha venido mayormente de mano de instituciones públicas (Gillate et al., 2019). Esto se ha debido, probablemente, a una falta de recursos económicos por parte de las primeras y ha supuesto que, para el momento de la creación de las *apps*, la “memoria oficial” difundida desde las diferentes administraciones estatales estuviese ya asumiendo el discurso de estos colectivos vencidos u olvidados. De ahí la ausencia de confrontación, quizás relacionada también con las políticas institucionales de reparación a las víctimas que señalaba Kammen (1995).

Respecto a la memoria conflictiva, no es casual que todas las aplicaciones analizadas estén dedicadas a visibilizar el relato de la parte silenciada durante años, dando lugar a lo que Olick y Robbins (1998) denominaron la “memoria contestataria”. No obstante, es patente un relato unilateral de los hechos, obviando la memoria de las otras partes que intervi-

nieron en el conflicto. Aún y así, respecto al tratamiento de la memoria selectiva, salvo en un caso, siempre se integran relatos asociados con la temática principal pero considerados paralelos o de carácter “secundario”. Lo cual, contribuye a entender mejor la diversidad de vivencias en torno al conflicto y la magnitud del mismo.

En mayor o menor medida, todas las *apps* analizadas ofrecen lo que Cuesta, Mainer y Mateos (2008) denominan la historia con memoria y suponen una herramienta útil para comprender, interpretar y valorar el mundo (Mate, 2006). Sin embargo, solamente una de ellas ofrece la posibilidad de incorporar contenido y debatir en torno al mismo, permitiendo reflexionar más profundamente sobre la inexistencia de una única interpretación de los hechos y sobre su objetividad.

Por otro lado, como se ha visto en estudios previos (Ibáñez-Etxeberria et al., 2019; Luna et al., 2019), el hecho de que las *apps* de carácter patrimonial estén creadas para su uso en contextos informales, dificulta su utilización en contextos de educación formal y exige un esfuerzo por parte del profesorado. En este sentido, a través del estudio de casos se ha identificado que las propuestas que mejores resultados ofrecen para su aplicación en educación son aquellas desarrolladas, precisamente, por entes vinculados al mundo educativo. Éstas trascienden el carácter informativo (Economou y Meintani, 2011) o turístico (Grevtsova, 2013) de la mayoría de *apps* patrimoniales, enfatizando los procesos de aprendizaje.

Cabe resaltar el potencial educativo de una de las 7 *apps* analizadas. Si bien todas favorecen el aprendizaje cognitivo y afectivo, la mayoría no brindan al usuario posibilidades de ejercer un rol demasiado activo. Son varias las que relacionan la historia narrada con el entorno, a través de objetos o paisajes vinculados al pasado, pero sin invitar demasiado a la reflexión en torno a la complejidad que implica la interpretación de los acontecimientos históricos. Tres *apps*, apelan a los pensamientos personales del usuario, permitiéndole reflexionar y opinar, pero sin contemplar la generación de debate. Es la aplicación camboyana la única que posibilita que el usuario incorpore sus testimonios y opiniones y los contrasta con los datos oficiales. Así, verifica que no existe una única interpretación del pasado, cuestión fundamental para desarrollar el pensamiento crítico e histórico.

6. Conclusiones

Los resultados de este trabajo, junto a los obtenidos en el estudio previo (Gillate et al., 2019), ofrecen conclusiones claras en cuanto a lo incipiente de la aparición de *apps* vinculadas a la memoria histórica, dado el escaso número de productos existentes y el alcance que ofrecen en torno a la memoria. Se trata pues de un campo que, si bien marca unas tendencias interesantes (Tabla 1), puede mejorar en algunas cuestiones, especialmente de cara a su utilización educativa.

Tabla 2.

Características comunes de las apps analizadas. Fuente: elaboración propia.

- Son desarrolladas por países inmersos en procesos de revisión de su historia.
- Ofrecen una temática vinculada a conflictos del pasado cercano a través del relato unilateral de los colectivos vencidos o silenciados durante años.
- Recogen testimonios que permiten acercarse de manera más empática y emocional a los acontecimientos del pasado.

- Fomentan un conocimiento cognitivo y afectivo.
- Buscan la patrimonialización de memorias olvidadas.
- Contienen una visión simbólico-identitaria del patrimonio.

Si bien las *apps* analizadas tienen una intención patrimonializadora, se echa en falta la inclusión de metodologías que permitan ejercer un rol más activo al usuario, especialmente aquellas de tipo deliberativo que favorezcan la visibilización de distintos puntos de vista en relación a los acontecimientos pasados, sin tener que llegar a un consenso. Igualmente, los testimonios individuales apenas son contrastados con los datos oficiales, perdiendo así posibilidades de utilizar ese patrimonio como un instrumento de acción frente a la historia institucionalizada. Asimismo, para un mejor aprovechamiento didáctico de las *apps*, resultaría interesante que éstas citasen las fuentes de información de sus contenidos, que integrasen herramientas para ampliar la información sobre el tema y que estructurasen su contenido en distintos niveles adaptados a diferentes colectivos. Finalmente, también sería interesante, de cara al aprendizaje colaborativo, generalizar la posibilidad de compartir los contenidos de las *apps*, pues, si bien ésta es una de las tendencias, no se ofrece en todos los casos.

En conclusión, resulta interesante el esfuerzo que estas *apps* realizan por visibilizar los discursos que han permanecido ocultos y el cuestionamiento de la historia oficial. Sin embargo, por lo general, tienden a rememorar hechos pasados sin cuestionar los diferentes relatos, algo fundamental para un efectivo desarrollo del pensamiento crítico e histórico.

Referencias bibliográficas

- 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). Sevilla: Fundación Pública Andaluza Centro de Estudios Andaluces.
- Adorno, T. W. (1998). *Educación para la emancipación*. Madrid: Morata.
- Asensio, M., Castro, Asenjo, E., Pol, E., Rodríguez, J. A., Paredes, P., Cabrera, A., Rodríguez, I. y Villar, C. (2013). Cómo aprender disfrutando de la 'Cocina Valenciana': un modelo de evaluación para el diseño de dispositivos de realidad aumentada. En A. Cabrera, I. Rodríguez y C. Villar (eds.), *La cocina valenciana del Museo Nacional de Artes Decorativas. Una relectura a través de la tecnología de Realidad Aumentada* (pp. 153- 187). Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Asensio, M., Santacana, J. y Pol, E. (2017). APPLE project (APP learning evaluation): Primeros resultados de un estudio hecho en la Ciudadela Ibérica de Calafell. *Didácticas Específicas*, 17, 8-38.
- Benjamin, W. (2005). *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- Bisquerra, R. (2000). *Métodos de Investigación educativa. Guía práctica*. Barcelona: Ceac.
- Cuesta, R. (2009). Memoria, Historia y didáctica crítica. *Cuadernos México (Consejería de Educación de la Embajada de España en México)*, 1, 9-17.
- 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.
- Cuesta, R. (2014). Genealogía y cambio conceptual. Educación, historia y memoria. *Archivos analíticos de políticas educativas*, 22(1).
- Cuesta, R., Mainer, J. y Mateos, J. (2008). Genealogía, historia del presente y didáctica crítica. En J. Mainer (coord.), *Pensar críticamente la educación escolar. Perspectivas y controversias historiográficas* (pp. 51-82). Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Cunningham, M. (1999). Saying sorry: The politics of apology. *Political Quarterly*, 70(3), 285-285.
- 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.
- Delgado Algarra, E. y Estepa, J. (2017). Educación ciudadana y dimensiones de la memoria en la enseñanza de las ciencias sociales: investigación sobre las concepciones del profesorado de educación secundario de Huelva y provincia. *Educación XX1*, 20(2), 259-278. Doi: 10.5944/educXX1.19041.
- Economou, M. y Meintani, E. (2011). Promising beginnings? Evaluating museum mobile phone APPs. En L. Ciolfi, K. Scott y S. Barbieri, *Re-thinking technology in museums 2011. Emerging Experiences. Proceedings of the International Conference*, (pp. 87-101). Limerick: University of Limerick. www.idc.ul.ie/techmuseums11/paper/paper8.pdf / (02-02- 2019).
- 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> (17-01-2019).
- Gálvez, S. (2006). El proceso de la recuperación de la 'memoria histórica' en España: Una aproximación a los movimientos sociales por la memoria. *International Journal of Iberian Studies*, 19(1), 25–51. Doi: 10.1386/ijis.19.1.25/1.
- Gillate, I., Ibáñez-Etxeberria, A., Molero, B. y Vicent, N. (2016). Visibilizando la historia de las mujeres a través del patrimonio en contextos informales: El Museo de la Minería del País Vasco. En S. Molina, N. Llonch y T. Martínez, *Identidad, ciudadanía y patrimonio. Educación histórica para el siglo XXI* (pp. 167-186). Gijón: Trea.
- 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> (26-05-2019).
- Gillate, I., Luna, U., Castrillo, C. e Ibáñez-Etxeberria, A. (2019). Historical Memory in Heritage Education Apps. A resource for building social and civic competence. En E. Delgado Algarra y J. M. Cuenca, *Handbook of Research on Citizenship and Heritage Education*. Pensilvania (EEUU): IGI-Global (en prensa).
- Grevtsova, I. (2013). El patrimonio urbano al alcance de la mano: arquitectura, urbanismo y *apps*. *Her&Mus*, 13, 33-46.
- Gutiérrez, J. L. (2007). La memoria de la Historia española. El re-conocimiento de un viaje de la esperanza a la derrota. En G. Acosta, A. del Río y J. M. Valcuende, *La recuperación de la memoria histórica. Una perspectiva desde las Ciencias Sociales* (pp. 33-44). Sevilla: Fundación Centro de Estudios Andaluces/ Junta de Andalucía.
- Hylén, J. (2012). *Turning on Mobile Learning in Europe*. París: UNESCO.
- Ibáñez-Etxeberria, A. y Kortabitarte, A. (2016). *Apps*, Redes Sociales y dispositivos móviles en educación patrimonial. <http://www.culturaydeporte.gob.es/planes-nacionales/dam/jcr:4cc8d5a2-3084-409e-a134-b46b62f7126e/apps-y-socialmedia-en-educacionpatrimonial.pdf> (10-05-2019).
- Ibáñez-Etxeberria, A, Kortabitarte, A, De Castro, P. y Gillate, I. (2019). Competencia digital mediante *apps* de temática patri-

- monial en el marco DigComp. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 22(1), 13-27.
- Kammen, M. (1995). Review of *Frames of Remembrance: The Dynamic of Collective Memory*, by I. Irwin-Zarecka. *Hist. Theory*, 34(3), 245-261.
- Klein, K. (2000). On the emergence of memory in historical discourse. *Representations*, 69(69), 127-150.
- Kortabitarte, A., Gillate, I.; Luna, U. e 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. <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> (28-01-2019).
- 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> (04-01-2019).
- 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. Doi: [10.1177/1368431002005001002](https://doi.org/10.1177/1368431002005001002).
- Llorente, A., Gillate, I, Ibáñez Etxeberria, A. y Vicent, N. (2012). Patrimonio industrial y programas intergeneracionales: el caso del Museum Cementos Rezola. En O. Fontal, P. Ballesteros y M. Domingo (Coord.) *I Congreso Internacional de Educación Patrimonial: Estado de la cuestión y perspectivas de futuro. Comunicaciones* (pp. 229-237). Madrid: IPCE-OEPE.
- Luna, U., Ibáñez-Etxeberria, A. y Rivero, P. (2019). El patrimonio aumentado. 8 apps de Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje del patrimonio. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 94(33.1), 43-62.
- Mainer, J. (2010). *Memoria, historia y didáctica crítica. Los deberes de la educación histórica; por una historia con memoria*. XV Congreso Colombiano de Historia. Bogotá.
- Mate, J. (2006). *Media noche en la historia. Comentarios a las tesis de W. Benjamín "Sobre el concepto de Historia"*. Madrid: Trotta.
- Miguélez-Juan, B., Núñez, P. y Mañas-Viniegra, L. (2019). La Realidad Virtual Inmersiva como herramienta educativa para la transformación social: Un estudio exploratorio sobre la percepción de los estudiantes en Educación Secundaria Postobligatoria. *Aula Abierta*, 48(2), 157-166.
- Olick, J. F. y Robbins, J. (1998). Social memory studies: From "Collective Memory" to the Historical Sociology of Mnemonic Practices. *Annual Review of Sociology*, 24, 105-140.
- Pérez-Escoda, A. y Contreras, P. (2018). Smartphone y redes sociales para el desarrollo de competencias mediáticas y digitales en niños y adolescente: Musical. *Ly. Aula Abierta*, 47(3), 281-290.
- Rüsen, J. (2013). Forming Historical Consciousness Towards a Humanistic History Didactics. *Antíteses* 5(10), 519-536.
- Seixas, P. (2015). A History/Memory Matrix for History Education. *Public History Weekly*, 4(6). <https://public-history-weekly.degruyter.com/4-2016-6/a-historymemory-matrix-for-history-education/> (02-05-2019).
- Valcuende, J. M. (2007). Memoria e Historia: individuos y sociedad. En G. Acosta, A. del Rio y J. M. Valcuende, *La recuperación de la memoria histórica. Una perspectiva transversal desde las Ciencias Sociales* (pp. 19-31). Sevilla: Fundación Centro de Estudios Andaluces y Junta de Andalucía.