

El Legado visigodo de Madrid: una propuesta de app para educar en el patrimonio arqueológico

The Visigothic legacy of Madrid: an app to educate students about the Medieval Archeological Heritage

Autor: Humberto Borja Patrón Sánchez

Fecha de del Tribunal Fin de Máster: 15/16.05.2023

Tutor/a (s): Jesús Ángel Sánchez Rivera

Palabras clave

Patrimonio cultural, Historia, Redes Sociales, Educación patrimonial, App digital

Keywords

Cultural Heritage, History, Social Media, Heritage Education, Digital app

Resumen

Las Nuevas Tecnologías han alcanzado a todos los sectores relacionados con el mundo de la investigación y la gestión del Patrimonio cultural. Muchas iniciativas hacen uso de esta herramienta para lograr una mejora en la relación de la población con su patrimonio. Las aplicaciones digitales y las redes sociales representan una oportunidad de generar contenidos que lleguen a los grupos de población más jóvenes. Este trabajo realiza una propuesta educativa en torno a los yacimientos visigodos que se han excavado en la Comunidad de Madrid. Mediante el desarrollo de una aplicación digital, se pretende solucionar la falta de accesibilidad que existe dentro de la red de yacimientos madrileños, especialmente para los más jóvenes. Dicha propuesta nace de un análisis de los perfiles de Facebook, Instagram y Twitter gestionados por la Dirección General de Patrimonio Cultural de la Comunidad de Madrid, bajo el nombre de usuario @PatrimonioCM. Durante la realización de este informe de redes sociales, se exploró su actividad en los años 2021 y 2022, explicando qué tipos de contenidos y temáticas eran las que más interés despertaban en su comunidad de seguidores. También se desarrollo cómo el nivel de interacciones con sus publicaciones había variado entre ambos años. Todo esto, se demostró que, a pesar del crecimiento de seguidores en los tres perfiles, el nivel de interacciones con el contenidos había disminuido de forma drástica a lo largo del año 2022. Para intentar frenar esta caída, se procedió a realizar un estudio detallado de los perfiles de redes sociales de 25 instituciones relacionadas con el Patrimonio cultural. El objetivo era estudiar qué temáticas y estrategias empleaban estos usuarios para generar mayor interactividad. Gracias a este análisis, se pudo realizar sugerencias de mejora en las redes de @PatrimonioCM, por ejemplo, mayor uso de la gamificación en sus contenidos, colaboración con otros perfiles de redes, inclusión de nuevas temáticas como el Patrimonio oscuro o el Patrimonio gastronómico así como el desarrollo de propuestas de planes y rutas culturales relacionados con la Comunidad de Madrid. Uno de los puntos más comentados a la hora de realizar recomendaciones de mejora en el perfil de @PatrimonioCM fue la inclusión de más publicaciones relacionadas con el Patrimonio arqueológico. Este tipo de patrimonio es abundante en la Comunidad, existiendo una gran cantidad de sitios arqueológicos de gran interés. Lamentablemente, no se han llevado a cabo proyectos de divulgación y educación patrimonial que garanticen su futura conservación y salvaguarda. En el año 2017 se elaboró un borrador para un “Plan de yacimientos visitables” de la Comunidad de Madrid, donde 21 yacimientos figurarían como visitables mientras que otros 28 se estarían adaptando para la presencia de público. Lamentablemente, dicho plan no tuvo continuidad y en la actualidad muchos yacimientos arqueológicos continua sin tener una accesibilidad adecuada. Los investigadores, como Olaia Fontal, señalan que la educación patrimonial es la responsable de activar la cadena de sensibilización hacia los bienes culturales: se debe conocer para comprender, comprender para respetar y respetar para valorar. La educación vincula a los sujetos con su patrimonio y, por lo tanto, es identificado como algo propio y que

debe ser protegido. Al generar un vínculo entre Patrimonio cultural y población, estos reconocen la cercanía y el valor de estos bienes y la necesidad de que sean conservados adecuadamente. En España se producen, a lo largo de un año, múltiples casos de expolio arqueológico. Decenas de yacimientos se ven expuestos a acciones predatorias que acaban con su valor patrimonial. Para evitar esto, los proyectos educativos vinculados con la arqueología se convierten en un garante de que la sociedad se conciencie contra este tipo de actos delictivos. Por ello, En este Trabajo de Fin de Máster se propone un proyecto educativo online, bajo el nombre “El Legado visigótico de Madrid”, centrado en el Patrimonio cultural arqueológico del mundo visigodo situado en la Comunidad de Madrid. Mediante el desarrollo de una aplicación y el uso de las redes sociales, se tratará de vincular a la población más joven con dichos bienes culturales. La elección de un público juvenil, con una edad comprendida entre los 16 a los 24 años, se basa en su facilidad a la hora de manejar las nuevas tecnologías, así como a su costumbre de usar las redes sociales en su día a día. Además, se debe recordar que las generaciones futuras son aquellas encargadas de gestionar y preservar el Patrimonio cultural que se les legue, por ello, este proyecto apuesta por ellos como futuros garantes de la conservación del legado visigótico en Madrid. Por otro lado, se han escogido los yacimientos visigodos ya que existen más de cincuenta sitios que recogen el paso de este pueblo germánico por la Comunidad. Se han hallado poblados rurales, iglesias, necrópolis y se ha probado que estuvieron asentados en la ciudad de Complutum, en Alcalá de Henares. Lamentablemente, la mayoría de los yacimientos arqueológicos no se encuentran acondicionados para su visita y pueden ser de difícil o nulo acceso. Si a esto se le suma que no existe una gran divulgación en torno a esta época, es comprensible que la población madrileña, apenas tenga conocimiento sobre el legado de los visigodos por el territorio. Para solucionar esto, se propone el diseño de una aplicación digital donde los usuarios podrán acceder a una serie de contenidos textuales y audiovisuales que les situarán en el contexto de cada sitio y destacarán aspectos de importancia dentro de la sociedad de los visigodos. La aplicación digital educativa abarcará una muestra de yacimientos relacionados con el mundo de los visigodos. En cada uno de ellos, se explicará la importancia y singularidad del lugar así como su localización y si existe la posibilidad de una visita. Para ello se situará una cartelería cerca del yacimiento o en una institución relacionada con este. Dicho panel contará con una serie de información en torno al mismo, así como un código QR que permitirá al usuario acceder a la descripción detallada de la excavación. Por otro lado, se dotará a cada yacimiento de una serie de temáticas, explicadas en formato audiovisual, que tratan de hacer profundizar al usuario acerca de aspectos destacados de la sociedad de los visigodos así como de la labor y el proceso arqueológico. El formato de los contenidos presentará un tono divulgativo y de fácil comprensión. Además, la aplicación usará herramientas como la recreación histórica y la reconstrucción en 3D para facilitar la accesibilidad de los contenidos para el público. La aplicación también buscará poner en valor los museos relacionados con la época visigoda en Madrid, tratando de estimular la curiosidad del usuario interesado en poder acercarse a los restos materiales visigodos. Además, toda aplicación relacionada con la divulgación y educación en el Patrimonio cultural debe permitir al lector acceder a las fuentes de información que se han utilizado para la elaboración de los contenidos. También se propondrá un sistema de evaluación de resultados de esta para poder observar si se ha cumplido el propósito educativo y la población juvenil ha podido sumergirse en el ámbito de la arqueología. Finalmente, la aplicación presentará un cuestionario donde se tratará de medir el grado de satisfacción de los usuarios y si la experiencia educativa ha tenido éxito. Junto a esta app, se propone el uso de las redes sociales para la divulgación de los contenidos generados. Los contenidos audiovisuales de la aplicación se realizarán con un formato similar al de Tik Tok, ya que es la forma de consumo más habitual entre los más jóvenes. De este modo, se busca generar un mayor nivel de interactividad con estas publicaciones relacionadas con la aplicación. De este modo, se pretende acercar el Patrimonio cultural

de estos pueblos germanos y educar en su impacto sobre la historia de Madrid, creando un vínculo con dichos bienes que garantice su salvaguarda y conservación para el futuro.

Short Version

New technologies have reached all sectors related to Cultural Heritage research and management. So many projects make use of these tools to achieve an improvement in the relationship between people and their heritage. Digital applications and social networks represent an opportunity to generate content that reaches the youngest groups of the population. This Research makes an educational proposal around the Visigothic sites located in the Community of Madrid. Through the development of a digital application, the objective is to solve the lack of accessibility to the archaeological sites in Madrid, especially for young people. This proposal arises from an analysis of the Facebook, Instagram and Twitter profiles managed by the Directorate General of Cultural Heritage of the Community of Madrid, under the user name @PatrimonioCM. During the realization of this social network report, the activity in the years 2021 and 2022 was explored, explaining what types of content and topics were of most interest to its community of followers. It also developed how the level of interactions with their publications had changed between the two years. All this showed that, despite the growth of followers in the three profiles, the level of interactions with the content had decreased dramatically throughout the year 2022. In trying to halt this decline, a detailed study of the social media profiles of 25 institutions connected with cultural heritage was carried out. The objective was to study the themes and strategies employed by these users to generate greater interactivity. Thanks to this analysis, it was possible to make suggestions for improvement in the @PatrimonioCM networks, for example, greater use of gamification in its contents, collaboration with other network profiles, including new themes such as dark heritage or gastronomic heritage, as well as the development of proposals for cultural plans and routes related to the Community of Madrid. One of the most commented points when making recommendations for improvement in the @PatrimonioCM profile was the inclusion of more publications related to archaeological heritage. This type of heritage is abundant in the region, with a large number of archaeological sites of great interest. Unfortunately, there are no heritage outreach and education projects to ensure their future conservation and safeguarding. In 2017, a draft was prepared for a "Plan of visitable sites" of the Community of Madrid, where 21 sites would be listed as visitable while another 28 would be adapted for the presence of the public. Unfortunately, this plan had no continuity and currently many archaeological sites continue without adequate accessibility. Olaia Fontal (2003, 45) points out that heritage education is responsible for activating the chain of awareness of cultural assets: one must know to understand and understand to respect and respect to value. Education links the subjects with their heritage and, therefore, it is identified as something that belongs to them and should be protected. By generating a link between Cultural Heritage and people, they recognize the closeness and value of these assets and the need for them to be properly preserved (Rivero, P., Fontal, O., Martínez, M., & García, S. 2018, 26). In Spain, multiple cases of archaeological spoliation occur throughout the year. Dozens of sites are exposed to predatory actions that put an end to their heritage value. To avoid this, educational projects linked to archaeology become a guarantee that society becomes aware of this type of criminal activity. For this reason, this Master's Thesis proposes an online educational project, under the name "The Visigothic Legacy of Madrid", focused on the archaeological cultural heritage of the Visigothic world located in the Community of Madrid. Through the development of an application and the use of social networks, we will try to link younger people with these cultural assets. The choice of a young audience, aged between 16 and 24 years, is based on their ease in handling new technologies, as well as their habit of using social networks in their daily lives. In addition, it should be remembered that future generations are those responsible for managing and preserving the cultural heritage bequeathed to them, so this project is committed to them as future guarantors of the conservation of the Visigothic legacy in Madrid. On the other hand, Visigothic sites have been chosen because there are more than fifty sites that show the passage of these Germanic people through the Community. Rural settlements, churches, and necropolises have been found and it has been proved that

they were settled in the city of Complutum, in Alcalá de Henares. Unfortunately, most of the archaeological sites are not conditioned for their visit and can be difficult or inaccessible. If we add to this the fact that there is not much information about this period, it is understandable that the people of Madrid have little knowledge about the legacy of the Visigoths in the territory. To solve this, we propose the design of a digital application where users can access a series of textual and audiovisual content that will place them in the context of each site and highlight aspects of importance within the society of the Visigoths. The educational digital application will cover a sample of sites related to the Visigothic world. In each of them, the importance and uniqueness of the site will be explained, as well as its location and whether there is the possibility of a visit. For this purpose, a sign will be placed near the site or in an institution related to it. This panel will have a series of information about it, as well as a QR code that will allow the user to access the detailed description of the excavation. On the other hand, each site will be provided with a series of themes, explained in audiovisual format, which will try to deepen the user about important aspects of the Visigoth society as well as the archaeological work and the archaeological process. The format of the contents will be informative and easy to understand. In addition, the application will use these tools such as historical recreation and 3D reconstruction to facilitate the accessibility of the contents to the public. The application will also seek to enhance the value of the museums related to the Visigothic period in Madrid, trying to stimulate the curiosity of the user interested in being able to approach the Visigothic material remains. In addition, any application related to the dissemination and education of cultural heritage must allow the reader to access the sources of information that have been used for the development of the contents. A system of evaluation of the results will also be proposed to be able to observe if the educational purpose has been fulfilled and if the young people have been able to immerse themselves in the field of archaeology. Finally, the application will present a questionnaire that will try to measure the degree of satisfaction of users and whether the educational experience has been successful. Along with this app, the use of social networks is proposed for the dissemination of the content generated. The audiovisual contents of the application will be created in a format similar to that of Tik Tok since this is the most common form of consumption among young people. In this way, the aim is to generate a higher level of interactivity with these publications related to the application. In this way, the aim is to bring the cultural heritage of these Germanic peoples closer and to educate them on their impact on the history of Madrid, creating a link with these assets to ensure their safeguarding and conservation for the future.

Referencias

- Abad Castro, C. (2006): “El poblado de Navalmillar” en *Zona Arqueológica* N°8, vol. 2. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 389-402.
- Adams, R. (2021): “¿Cómo crees que afecta el cambio climático al Patrimonio cultural?” en *Revista PH*. Sevilla: Laboratorio Abierto del Patrimonio cultural Andaluz, pp. 438-440
- Aleksievich, S. (1985): *La Guerra no tiene rostro de mujer*. Barcelona: Editorial Debate.
- Almagro Gobera, A., Almagro Vidal, A., Fernández Ruiz, J. A. y González Garrido, M. (2004): “Madināt al-Zahrā’: investigación y representación”. En *Actas VIII Congreso iberoamericano de Grafica Digital*. Brasil: Porto Alegre, pp.47-49.

- Arce, J. (2017): *Esperando a los árabes: los visigodos en Hispania (507-711)*. Madrid: Marcial Pons.
- Ardanaz Arranz, F. (2006): “La necrópolis visigoda de Cacería de Ranas” en *Zona Arqueológica* N°8, vol. 2. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 615-628.
- Ariño, A. (1992): *La ciudad ritual. La fiesta de las Fallas*. Barcelona: Anthropos.
- Asensio M., Santacana J, Asenjo E. (2018): “Evaluación de aplicaciones desde la usabilidad. Estudios Empíricos y racionales” en *La evaluación de las apps en el Patrimonio cultural* coord. por Joan Santacana. Gijón: TREA, pp. 61-106.
- Azkarate, A. y Quirós, J. A. (2001): “Arquitectura doméstica altomedieval en la Península Ibérica. Reflexiones a partir de las excavaciones arqueológicas de la Catedral de Santa María de Vitoria-Gasteiz (País Vasco)” en *Medievale* N°23. Vitoria: Universidad de País Vasco, pp.25-60.
- Barroso Cabrera, R. y Morín de Pablos, J. (2005): “El Mundo funerario de época visigoda en la Comunidad de Madrid” en *Actas de las Primeras Jornadas de Patrimonio arqueológico en la Comunidad de Madrid*. Madrid: Comunidad de Madrid, Consejería de Cultura y Deportes, Dirección General de Patrimonio cultural, pp. 183-214.
- Berrica, S. (2022): “El paisaje altomedieval de la Sierra de Guadarrama a través de dos casos de estudio: Cancho del Confesionario y la Dehesa de Navalmillar” en *CAUN* 30. 2. Navarra: Universidad de Navarra, pp. 73-106.
- Blog de la Universidad Europea (2023): “¿Cuánto gana un diseñador gráfico?” consultado el 10/04/2023 en: <https://universidadeuropea.com/blog/sueldo-disenador-grafico/>
- Calvo Rubio, L.M. Cantero J.I. Serrado Tellería A. (2019): “La comunicación transmedia en las celebraciones populares. El caso de la Semana Santa en Cuenca”. *Sphera Pública*, 19 (1). Murcia: Universidad Católica de Murcia, pp. 91-110.
- Canto, A. M.^a (1994): “La piedra escrita de Diana, en Cenicientos (Madrid), y la frontera oriental de Lusitania” en *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad Autónoma de Madrid*, N°21. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, pp. 271-296.
- Carbellido, C.

- (2019): “Gamificación: los mejores juegos para fidelizar en redes sociales” publicado en Un Community Manager. Consultado el 10/01/23: <https://uncommunitymanager.es/gamificacion-redessociales/#:~:text=tiene%20esta%20aplicaci%C3%B3n%3F,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20gamificaci%C3%B3n%3F,mejorando%20con%20ello%20s%20fidelizaci%C3%B3n>
- (2020): “La fórmula del engagement en Instagram, Facebook y Twitter” publicado en el blog Un Community Manager. Consultado el 10/01/23: <https://uncommunitymanager.es/formula-engagement/>
- Carrera Díaz, G. (2006): “Itinerarios y rutas: herramientas para la documentación y puesta en valor del Patrimonio cultural” en *Revista PH*. Sevilla: Laboratorio Abierto del Patrimonio cultural Andaluz, pp. 52-59.
- Carreton, A. (2018): “La Aplicación para móviles ARAMEDPI. Conócela y Descárgatela” publicado en *el Blog de Patrimonio Inteligente*. Consultado el 13/03/23: <https://patrimoniointeligente.com/la-aplicacion-moviles-aramedpi-conocela-descargatela/>
- Castellaños Oñate, J. M. (2019): “El Madrid Precristiano” publicado en El Madrid Medieval. Consultado el 24/01/23 en: <https://madrid-medieval.blogspot.com/p/precristiano.html#visigoda>
- Castillo Nechar, M. y Alfonso Bernal, N. E. (2018): *Patrimonio cultural y turismo: un estudio comparado entre México y Colombia*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Colom Canellas A. J. (1998): “El desarrollo sostenible y la educación para el desarrollo” en *Pedagogía social: revista interuniversitaria* N°2. Mallorca: Universidad de las Islas Baleares, pp. 30-49.
- Dans E. (2017): “Los algoritmos como religión” artículo en línea consultado el 08/03/2023. Acceso web: <https://www.enriquedans.com/2017/02/los-algoritmos-como-religion.html>
- Déjeant-Pons, M. (2010): “El convenio europeo del paisaje: la calidad del entorno. Valoración del Período 2000-2010” en *Retos y perspectivas de la gestión del paisaje de Canarias* coord. por Simancas Cruz, M. y Cortina Ramos, A. Canarias: Consejo de Europa, pp. 41-64.

- Díaz, I., Garín, A. y Lemus, L. (2005) “Estudio histórico-arquitectónico del monasterio de Santa María de Valdeiglesias (Madrid)” en *Actas del Cuarto Congreso Nacional de Historia de la Construcción* ed. Huerta Fernández, S. Madrid: Instituto Juan de Herrera, pp. 329-340.
- Dirección General de Patrimonio cultural de la Comunidad de Madrid (2008): *Alcalá, una Ciudad en la Historia*, Coord. Miguel Ángel Castillo Oreja. Madrid: Comunidad de Madrid.
- Domingo, M., Fontal, O. y Ballesteros, P. (2013): *Plan Nacional de Educación y Patrimonio*. Madrid: Secretaría de Estado de Cultura.
- Escalera, J. (1996): “Sevilla en Fiestas-Fiestas en Sevilla: fiesta y antifiesta en la Ciudad de la Gracia”. *Antropología N°11*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 40-65.
- Español Solana, D.
 - (2019): “Historia para todos: recreación histórica, didáctica y democratización del conocimiento” en *Hermus N°20*. Lleida: Universitat de Lleida, pp. 7-23.
 - (2019): “Recreación Histórica, pasado y patrimonio” en *Hermus N°20*. Lleida: Universitat de Lleida, pp. 4-5.
- Felices de la Fuente, M. M. y Hernández Salmerón, J. (2019): “La recreación histórica como recurso didáctico: usos y propuestas para el aula” en *Hermus N°20*. Lleida: Universitat de Lleida, pp. 39-53.
- Fernández Lobato, D. (2017): “Enamorado de la moda juvenil. Las políticas culturales de Enrique Tierno Galván y la Movida, promovida, madrileña” en *Fronteras contemporáneas: identidades, pueblos, mujeres y poder Vol. 2* ed. por Ferrer González, C. y Sans Molas, J. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, pp. 327-343.
- Fernández Peña, M. R. (2002): “La Santa, Pontificia y Real Hermandad del Refugio y Piedad de Madrid en la iglesia de San Antonio de los alemanes: una institución de caridad dentro de un recinto de arte” en *La Iglesia española y las instituciones de caridad*. Madrid: Real Centro Universitario Escorial-María Cristina, pp. 185-197.
- Ferrer Arias, L. y Casanova Alfonsea, E. (2018): “El uso de objetos arqueológicos en las aulas de educación infantil: una experiencia en un aula de cuatro años” en *Y la arqueología llegó al aula: la cultura material y el método arqueológico para la*

enseñanza de la historia y el patrimonio coord. por Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. y Santacana Mestre, J. Gijón: TREA, pp- 121-136.

- Fontal Merillas, O.
 - (2003): *La educación patrimonial: Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*. Gijón: Trea.
 - (2007): “El Patrimonio cultural del entorno próximo: un diseño de sensibilización para secundaria” en *Enseñanza de las ciencias sociales* N°6. Barcelona: Universidad de Barcelona, pp- 31-48
 - (2020): “Guía práctica para el desarrollo de proyectos en el Plan de educación patrimonial de la Comunidad de Madrid” en *Cómo educar en el patrimonio: Guía práctica para el desarrollo de actividades de educación patrimonial* coord. Olaia Fontal Merillas. Madrid: Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid, Dirección General de Patrimonio cultural, pp. 45-56.
 - (2019): *Proyectos ejemplares para la educación del patrimonio: Análisis y casos referentes*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Gadner, H. y Davis, K. (2014): *La Generación app*, Barcelona: editorial Paídos.
- García Santa Cruz, M. (2021): “Cambio climático y evaluación de riesgo para el Patrimonio cultural” en *Revista PH*. Sevilla: Laboratorio Abierto del Patrimonio cultural Andaluz, pp. 441-445.
- GoApps (2022): “¿Cuánto cuesta publicar una aplicación en una store?” En el blog de GoApps. Consultado el 10/04/2023 en: <https://gooapps.es/2022/02/21/cuanto-cuesta-subir-una-aplicacion-a-una-app-store/>
- Gómez Carrasco, C. J. y López Martínez, A. M. (2008): “Las imágenes de los libros de texto y su función en la enseñanza de la historia. Diseño de un instrumento de análisis” en *Enseñanza de las ciencias sociales* N.º 13. Barcelona: Universitat de Barcelona, pp. 54-67.
- Gómez Robles, L. y Quirosa García, V. (2009): “Nuevas tecnologías para difundir el Patrimonio cultural: las reconstrucciones virtuales en España”. En *e-rph*. Granada: Universidad de Granada, pp. 150-173.
- Grevtsova, I. (2016): “Tendencias del uso de las tecnologías móviles en espacios urbanos: m-learning y Patrimonio cultural” en *PROYECTOS, ACTUACIONES Y*

- EXPERIENCIAS*, revista *PH* N° 90. Sevilla: Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, pp. 132-151.
- Hernández González, D. y Polanco Masa, A. (2012): “Proyecto de desarrollo de Web Apps para la difusión del Patrimonio” en *Actas de las segundas jornadas de jóvenes investigadores del valle del Duero*. Burgos: Universidad de Burgos, pp. 501-508.
 - Hernández Ramírez, J. (2011): “Los caminos del patrimonio. Rutas turísticas e itinerarios culturales” en *PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio cultural* Vol.9 N°2. Vigo: Universidad de Vigo, pp. 225-236.
 - Jagielska-Burduk, A. y Stec, P. (2019): “Council of Europe Cultural Heritage and Education Policy: Preserving Identity and Searching for a Common Core?” En *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado* 22(1). Murcia: Universidad de Murcia, pp. 1-12.
 - Jardón Giner, P. y Pérez Herrero, C. I. (2019): “La reconstrucción dramatizada en espacios arqueológicos: interacciones en yacimientos valencianos” en *Hermus* N°20. Lleida: Universitat de Lleida, pp. 24-38.
 - Jbted (2023): “¿Cuál es el sueldo del diseñador gráfico en España?” consultado el 10/04/2023 en: <https://www.jobted.es/salario/dise%C3%B1ador-gr%C3%A1fico>
 - Korstanje, E. M. (2021): “Nuevas reflexiones sobre el turismo oscuro: patrimonio, muerte y atracción” en *Revista PH 105 a debate*, coord. Navajas Corral, O. y Rodríguez Achútegui, M. Córdoba: Junta Cultural de Andalucía, pp.140-142.
 - Lasso De la Vega Zamora, M., Sanz Hernando, A. y Rivas Quinzaños, P. (2010): *Palacios de Madrid*. Madrid: Consejería de Cultura, Turismo y Deportes, Dirección General de Patrimonio cultural.
 - López Quiroga, J. (2006): “¿Dónde vivían los “Germanos”? Poblamiento, hábitat y mundo funerario en el occidente europeo entre los Siglos V y VII. Balance historiográfico, problemas y perspectivas desde el centro del reino godo de Toledo” en *Zona Arqueológica* N°8, vol. 1. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 309-366.
 - Martín, S. (2021): “Directos de Instagram y su utilidad” en *Metricool Blog*. Consultado el 12/01/23 en: <https://metricool.com/es/directos-instagram/#:~:text=de%20social%20media-.Directos%20en%20Instagram%3A%20qu%C3%A9%20son,tu%20contenido%20en%20tiempo%20real>

- Martín Viso, I. (2015): “Huellas del poder: Pizarras y poblados campesinos en el centro de la península ibérica (siglos V-VII)” en *Medievalismo: Boletín De La Sociedad Española De Estudios Medievales*, Valladolid: Universidad de Valladolid, pp. 285-314.
- Martínez, T. (2016): “Diseño, análisis y evaluación de aplicaciones móviles para la educación patrimonial” en *Estrategias y recursos para la integración del patrimonio y los museos en la educación formal* coord. Por Arias Ferrer, L., Ponce Gea, A. I. y Verdú González, D. Murcia: Universidad de Murcia, p. 263.
- Meseguer Gil, A. J., Caballero Moreno, E., Arias Ferrer, L., Egea Vivancos A. (2018): “¿Hay hueco para la arqueología en la realidad educativa actual? Tres pilares fundamentales para cambiar un Modelo: leyes educativas, libros de texto y profesorado” en *Y la arqueología llegó al aula: la cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio* coord. por Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. y Santacana Mestre, J. Gijón: TREA, pp. 25-44.
- Ministerio de Cultura y Deporte
 - (2010): *Plan Nacional de educación patrimonial*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España.
 - (2015): *Plan Nacional de Patrimonio Inmaterial*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España.
- Morín de Pablos, J.
 - (2006): “La investigación sobre el mundo visigodo en Madrid desde la Transición democrática hasta la actualidad” en *Zona Arqueológica N°8 Vol. 1*. Madrid: Museo Arqueológico Regional, pp. 3-14.
 - (2022): *La Iglesia visigoda de la Cabilda, Hoyo de Manzanares, Madrid*. Madrid: Comunidad de Madrid.
 - (2006): “Repertorio de yacimientos de época visigoda en la Comunidad de Madrid (ss. V al VIII d. C.)” en *Zona Arqueológica N°8*, vol. 1. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 55-92.
- Muñoz Comes, A. (2010): “Vivir nuestros paisajes culturales” en *Retos y perspectivas de la gestión del paisaje de Canarias* coord. por. Simancas Cruz, M. y Cortina Ramos, A. Canarias: Consejo de Europa, pp. 19-40.

- Nunes Do Santos, C. (2007): “Somos lo que comemos: identidad cultural y hábitos alimenticios”, en *Estudios y Perspectivas en Turismo* N°16 Vol.2. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 234-242.
- Oriola Requena, S. (2019): “Patrimonio y educación patrimonial en el marco legislativo de la educación primaria” en *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado* Vol. 23, N°3. Granada: Universidad de Granada, pp. 535-553.
- Ortega Sánchez, D. y Pérez González, C. (2016): “Didáctica del patrimonio histórico-cultural y TICD: códigos QR en la formación de maestros/as” en *XIV Jornades de Xarxes d'Investigació en Docència Universitària. Investigació, innovació i ensenyament universitari: enfocaments pluridisciplinaris* coord. por Tortosa Ybáñez, M.T., Grau Company, S. y Álvarez Teruel, J. D. Alicante: Universidad de Alicante, pp. 1-12.
- Patrimonio de Cataluña (2010): *Arte rupestre del Arco Mediterráneo: El arte primigenio*. Consultado el 13/03/23 en: <https://patrimoni.gencat.cat/es/coleccion/arte-rupestre-del-arco-mediterraneo>
- Parras, M. (2022): “Cuánto cuesta una app móvil y como desarrollarla: Precios y tipos” en *Aula CM*. Consultado el 31/03/2023 en: <https://aulacm.com/precio-desarrollar-app-aplicacion-movil/>
- Penedo Cobo, E. (2006): “El yacimiento visigodo de Buzanca 2” en *Zona Arqueológica* N°8, vol. 2. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 595-604.
- Pinto, H. (2018): “El uso de objetos arqueológicos en las aulas de historia de Portugal: una experiencia de aula para alumnos de doce-trece años” en *Y la arqueología llega al aula: la cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio* coord. por Egea Vivancos A., Arias Ferrer, L. y Santacana Mestre, J. Gijón: TREA, pp. 159-180.
- Portela Sandobal, F. (2011) *El Palacio de Quintana, residencia de la infanta doña Isabel de Borbón, la Chata*. Madrid: Ministerio de Defensa. Subdirección General de Publicaciones y Patrimonio Cultural.
- Querol, M. A. (2020): *Manual de Gestión del Patrimonio cultural*. Madrid: AKAL.

- Quero Castro, S. (2006): “La investigación sobre el mundo visigodo en Madrid desde la Guerra Civil a la Transición democrática” en *Zona Arqueológica N°8 Vol. 1*. Madrid: Museo Arqueológico Regional, pp. 15-22.
- Ramos Martínez, F., Gallardo Carrillo, J. e Irigoyen Bueno, A. (2018): “Arqueología, didáctica y nuevas tecnologías. Casos prácticos y perspectivas de futuro” Y *la arqueología llega al aula: la cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio* coord. por Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. y Santacana Mestre, J. Gijón: TREA, pp. 231-249.
- Rascon Marqués, S. y Sánchez Montes, A. L. (2006): “Complutum tardoantigua” en *Zona Arqueológica N°8*, vol. 2. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 267-292.
- Reilly, P. (1990): *Towards a virtual archaeology*. Oxford: Ed. Lockyear and Rahtz
- Rengifo Gallego, J. I. (2006): “Rutas culturales y turismo en el contexto español” en *Revista PH*. Sevilla: Laboratorio Abierto del Patrimonio cultural Andaluz, pp. 114-125.
- Ripoll, G. y Arce, J. (2001): “Transformación y final de las *villae* en occidente (siglos IV-VIII): problemas y perspectivas” en *AyTM*. Madrid: Comunidad de Madrid, pp. 21-54.
- Rivero, P., Fontal, O., Martínez, M., & García, S. (2018): “La educación patrimonial y el Patrimonio arqueológico para la enseñanza de la Historia: el caso de Bómbila” en *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> Consultada el 18-01-2023.
- Rodríguez Alonso, C. (1975): “*Las historias de los godos, vándalos y suevos de Isidoro de Sevilla: estudio, edición crítica y traducción*”. León: Centro de estudios e investigación “San Isidoro”.
- Rodríguez Cifuentes, M. y Domingo Puertas, L. A. (2006): “Las Charcas, un asentamiento rural visigodo en la Vega del Jarama” en *Zona Arqueológica N°8*, vol. 2. Comunidad de Madrid. Madrid, pp. 433-446.
- Santacana Mestre, J.
 - (2018): “Aplicaciones móviles para el Patrimonio cultural desde una perspectiva didáctica” en *La evaluación de las apps en el patrimonio cultural* coord. por Santacana Mestre, J. Gijón: TREA, pp. 17-59.

- (2018): “La arqueología y el reto de educar” en *Y la arqueología llegó al aula: la cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio* coord. por Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. y Santacana Mestre, J. Gijón: TREA, pp. 9-21.
- Sanz Serrano, R. (2009): *Historia de los godos: una epopeya histórica de Escandinavia a Toledo*. Madrid: La Esfera de los Libros.
- Soloeduca (2023): “Cuánto gana un diseñador gráfico en España y en otros países?” consultado el 10/04/2023 en: <https://www.soloeduca.com/cuanto-gana-disenador-grafico-sueldo/>
- Soto Chica, J. (2020): *Los Visigodos: Hijos de un dios furioso*. Madrid: Desperta Ferro Ediciones.
- Tagram Consulting (2022): Cuánto cuesta mantener una aplicación móvil. En la *Web de Tagram Consulting*. Consultado el 31/03/2023 en: <https://tangramconsulting.es/noticias/cuanto-cuesta-mantener-una-app>
- Tejedor Calvo, S., Cervi, L., Robledo-Dioses, K. y Pulido Rodríguez, C. (2022): “Desafíos del uso de TikTok como plataforma educativa: Una red multitemática donde el humor supera al debate” en *Aula Abierta* Volumen 51 N°2. Oviedo: Universidad de Oviedo, pp. 121-128.
- Thompson, E. A. (1971): *Los visigodos en España*. Traducción de Javier Arci. Madrid: Alianza Editorial.
- Torres Martínez, M. (2022): “Patrimonio Inmaterial oral y gastronomía: léxico de especialidad en recetas de Valdepeñas de Jaén” en *Boletín Instituto de Estudios Giennenses Enero-Junio N°225*. Jaén: Universidad de Jaén, pp. 211-242.
- Torres Santo Domingo, M. (2011): *La Biblioteca de la Universidad de Madrid durante la Segunda República y la Guerra Civil*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Twitter Blog (2018): Página web consultada el 16/11/22 en: https://blog.twitter.com/official/en_us/a/2012/best-practices-for-journalists.html
- UNESCO (1998): *Arte rupestre del arco mediterráneo de la Península Ibérica*. Consultado el 13/03/23 en: <https://whc.unesco.org/es/list/874>

- Valtierra Lacalle, A. y López Martín, E. “Musa de la identidad regional en Educación, La Dama de Elche” en *Patrimonio, identidad y ciudadanía en la enseñanza de las Ciencias Sociales* ed. Díaz Serrano, J. Murcia: Universidad de Murcia, pp. 138-151.
- Vega Hidalgo, C. (2021): “Turismo de Guerra: Las ruinas del Alcázar de Toledo” en *Fotografía y Turismo, VIII Encuentro en Castilla la Mancha*, ed. Esther Almarcha Núñez-Herrador y Rafael Villena Espinosa. Castilla la Mancha: Universidad de Castilla la Mancha, pp. 291-305.
- Vigil Escalera, A.
 - (2005): “Nuevas perspectivas sobre la Arqueología madrileña de época visigoda” en *Actas de las Primeras Jornadas de Patrimonio arqueológico en la Comunidad de Madrid*. Madrid: Comunidad de Madrid, Consejería de Cultura y Deportes, Dirección General de Patrimonio cultural, pp. 169-182.
 - (1999): “Evolución de los morfotipos de cerámica común de un asentamiento rural visigodo de la Meseta (Gótzquez de Arriba, San Martín de la Vega, Madrid)” en *Revista digital Arqueohispania 0*. Enlace web consultado en: https://www.researchgate.net/publication/317688055_Evolucion_de_los_morfotipos_de_ceramica_comun_de_un_asentamiento_rural_visigodo_de_la_Meseta_Gozquez_de_Arriba_San_Martin_de_la_Vega_Madrid
 - (2000): “Cabañas de época visigoda: evidencias arqueológicas del sur de Madrid. Tipología, elementos de datación y discusión” en *AEspA 73*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, pp. 223-252.
- Web de la Comunidad de Madrid:
 - (2019): *Plan de educación patrimonial de la Comunidad de Madrid*. Madrid: Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid, Dirección General de Patrimonio cultural.
 - Web de la Comunidad de Madrid (2022): Consultado el 16/02/2023 en: <https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/libro-madrid-territorio-medieval>
 - Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23: <https://www.comunidad.madrid/noticias/2021/12/15/comunidad-madrid-declara-fiestas-san-isidro-bien-interes-cultural>

- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/yacimiento-plaza-carmen>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/yacimiento-arqueologico-magdalena>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/necropolis-tardorromana-mostoles>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/noticias/2021/12/15/comunidad-madrid-declara-fiestas-san-isidro-bien-interes-cultural>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/yacimiento-plaza-carmen>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/yacimiento-arqueologico-magdalena>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 14/02/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/necropolis-tardorromana-mostoles>
- Web de la Comunidad de Madrid (2021): Consultado el 25/04/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/arqueologia-publica-rebollar>
- Web REDES de la Comunidad de Madrid (2023): Consultado el 29/03/23:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/arqueologia-social-yacimiento-rebollar-boalo>
- Web REDES de la Comunidad de Madrid (2023): Consultado el 29/03/2023:
<https://www.comunidad.madrid/cultura/patrimonio-cultural/desarrollo-local-social-educativo-yacimiento-cabilda>

- Yeeply (2022): “¿Cuánto cuesta crear una app?” En la *página web de Yeeply*. consultado el 31/03/2023 en: <https://www.yeeply.com/blog/cuanto-cuesta-crear-una-app/>