



DATOS IDENTIFICATIVOS

Recursos tecnológicos en educación social

Asignatura	Recursos tecnológicos en educación social			
Código	O05G130V01105			
Titulación	Grado en Educación Social			
Descriptores	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Ricoy Lorenzo, María Carmen Sánchez Martínez, María Cristina			
Profesorado	Ricoy Lorenzo, María Carmen Sánchez Martínez, María Cristina			
Correo-e	cricoy@uvigo.es c.sanchez@uvigo.es			
Web	http://educacion-ou.webs.uvigo.es/educacion-ou/web/			

Descripción general La formación del-a educador/a social está orientada a la educación no formal e informal en contextos diversos. De modo orientativo, los campos de trabajo se focalizan en las áreas socioeducativa, sociocultural, orientación social, orientación sociolaboral, discapacidades, personas adultas, mayores, interculturalidad, protección y promoción de la mujer, familia, menores, etc. La educación social tiene por objeto el desarrollo psicossocioeducativo de la ciudadanía con el fin de alcanzar, completar y ampliar su educación formal, necesidades y expectativas que presentan potenciando el desarrollo holístico a lo largo de la vida.

A la práctica educativa del-a educador/a social le corresponde organizar, analizar, diagnosticar, diseñar, elaborar, planificar, desarrollar, asesorar y evaluar proyectos educativos. Además, debe colaborar con otros agentes socioeducativos, culturales y laborales, con los responsables de instituciones y responsables de la política en la orientación de dinámicas que proporcionen oportunidades de desarrollo a la ciudadanía, así como implicarse en acciones de mediación y resolución de conflictos.

La materia de «Recursos Tecnológicos en Educación Social» del Grado en E. Social se sitúa en el área de conocimiento de Didáctica y Organización Escolar y abarca contenidos de carácter teórico y sobretodo de tipo práctico. La contribución teórico-práctica de esta materia posibilita la adquisición de competencias de diversa índole para alcanzar una adecuada formación disciplinar y profesional.

Esta materia se adecúa al perfil disciplinar y profesional de la titulación de Educación Social porque la integración curricular y contextualizada de las tecnologías de la información y comunicación ofrece un potencial enriquecedor imprescindible en la formación de su alumnado. Las competencias de formación disciplinar y profesional del estudiantado están dirigidas a adquirir capacidades que posibiliten el uso y la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación a nivel didáctico, organizativo, comunicativo, como materia objeto de estudio en sí incluso, de administración de la gestión, de ocio como recurso de ocio, etc.

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
A2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
A3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B1	Transmitir, promover y desarrollar la cultura
B2	Generar redes sociales, contextos, procesos y recursos educativos y sociales
B3	Intervenir como mediador social, cultural y educativo
B4	Conocer, analizar e investigar los contextos sociales y educativos
B5	Diseñar, implementar y evaluar programas y proyectos socioeducativos
B6	Gestionar, dirigir, coordinar y organizar instituciones y recursos socioeducativos
C1	Integrar críticamente los supuestos teóricos, filosóficos, históricos, sociológicos, psicológicos, pedagógicos, culturales, políticos, legislativos que están en la base de los procesos de intervención socioeducativa
C2	Estar capacitado/a para el diagnóstico y la mediación en la prevención y resolución de conflictos en condiciones de desigualdad y crisis en comunidades socioeducativas
C4	Analizar y diagnosticar la realidad compleja que fundamenta el desarrollo de los procesos socioeducativos
C5	Conocer los fundamentos del diseño y uso de los medios, recursos y estrategias para la intervención socioeducativa e incorporarlos en los diferentes ámbitos de acción socioeducativa
C9	Desarrollar programas y proyectos en el contexto familiar y escolar
C12	Diseñar, aplicar y evaluar programas y estrategias de intervención socioeducativa en el ámbito del desarrollo comunitario y cooperación al desarrollo
C14	Diseñar, aplicar y evaluar programas de educación permanente y de personas adultas y mayores
C19	Gestionar, coordinar y supervisar entidades, equipamientos y grupos, de acuerdo con diferentes contextos y necesidades
D5	Gestión de la información
D11	Habilidades interpersonales
D16	Liderazgo
D18	Apertura hacia el aprendizaje a lo largo de toda la vida
D19	Compromiso con la identidad, desarrollo y ética profesional

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Identificar las características y funciones de los recursos didácticos y digitales.	A2	B1	C1	D5
Familiarizarse con la legislación de los marcos reguladores de la tecnología digital.	A3	B1	C1	D5
Descubrir el papel de los medios de comunicación de la red en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	A4	B2	C5	D11
Adquirir bases teóricas para el empleo de habilidades y destrezas que posibiliten el manejo de los medios tecnológicos/digitales de formación disciplinar y profesional.	A5	B1	C1	D5
Abordar la producción de materiales tecnológicos o adaptarlos desde alternativas creativas e innovadoras.	A3	B5	C12 C14	D19
Trabajar con los medios tecnológicos y digitales en su dimensión comunicativa, didáctica, lúdica, de organización y gestión.	A1	B2 B4	C9	D18
Disponer de ética profesional para el uso de los medios digitales y en el desarrollo de prácticas de carácter didáctico, organizativo, lúdico, de administración y gestión en el campo de la E. Social.	A4 A5	B4 B5 B6	C12	D16 D19
Disponer de una actitud positiva y contar con ética profesional para la integración apropiada de los medios tecnológicos en el contexto socioeducativo de la profesión en la faceta: académica, de gestión, dirección y coordinación.	A3	B3	C2 C4 C19	D11 D16 D19

Contenidos

Tema	
CONTENIDOS TEÓRICOS VINCULADOS CON LOS PRÁCTICOS	SÍNTESIS DE LOS EPÍGRAFES
1. Bases conceptuales del ámbito disciplinar.	1.1. Aproximación conceptual a los términos de recursos didácticos, nuevas tecnologías, TIC, etc. 1.2. Funciones y clasificación de los recursos didácticos y de las TIC.
2. Los medios tecnológicos y digitales, y su potencial socioeducativo: Las TIC y su potencial contextual.	2.1. Integración de las TIC en los ámbitos de trabajo del educador/la social. 2.2. Posibilidades organizativas, administrativas, etc. 2.3. Potencial didáctico de las TIC.
3. Los sistemas multimedia y su aplicación en la educación no formal.	3.1. Concepto y características de un entorno multimedia. 3.2. Posibilidades didácticas del multimedia.
4. Las redes telemáticas en la educación.	4.1. Los medios de comunicación de la red: su uso como recursos de enseñanza-aprendizaje. 4.2. Internet y los servicios que ofrece su uso en el campo de la E. Social.

5. Alfabetización audiovisual.	5.1. La imagen y el sonido: sus componentes. 5.2. Lectura de imágenes. 5.3. El vídeo como instrumento de trabajo.
6. El paso de los medios tradicionales a los nuevos medios y su potencial educativo.	6.1. En los medios de imagen fija. 6.2. En los medios de comunicación social.
CONTENIDOS PRÁCTICOS VINCULADOS CON LOS TEÓRICOS	
1. Empleo de programas del paquete de Microsoft Office y/o de software libre.	- En aplicaciones organizativo-administrativas. - Para aplicaciones didácticas, presentaciones y/o de tipo lúdico.
2. Internet como recurso socioeducativo.	- Empleo de los medios de comunicación de la red. - Uso de los principales servicios de internet aplicados al campo de la educación social. - Trabajo con páginas web.
3. Producciones informáticas/digitales susceptibles de uso socioeducativo.	- A partir de programas de tratamiento de textos, de documentales y de recursos de la web elaboración y desarrollo de creaciones en soporte digital de materiales o recursos socioeducativos. - Elaboración de productos multimedia aplicados el campo de la E. Social.
4. Imagen fija y en movimiento.	- Análisis de documentos digitales con imagen fija y en movimiento. - Selección, adaptación, creación y aplicación de la imagen a las presentaciones y proyecciones formativo-comunicativas y/o lúdicas.
5. Evaluación de software susceptible de uso socioeducativo.	- Selección, descripción, análisis y valoración del contenido de algún recurso digital. - Identificación, análisis y propuesta para la implementación de algún videojuego susceptible de uso socioeducativo.
6. Observación de experiencias innovadoras sobre el empleo de nuevos medios en el campo profesional.	- Observación directa de alguna experiencia innovadora con tecnología punta, a ser posible en contexto natural o vía internet (apoyándose en la etnografía virtual) para realizar un análisis y valoración de la misma.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentación	4	8	12
Lección magistral	12.5	19	31.5
Trabajo tutelado	0	4	4
Aprendizaje colaborativo.	4	8	12
Foros de discusión	0	1	1
Prácticas de laboratorio	16	18	34
Prácticas de campo	3	5	8
Gamificación	8	9.5	17.5
Portafolio/dossier	3	5	8
Trabajo	1	15	16
Examen de preguntas objetivas	1	5	6

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Presentación	Intervención del alumnado hecha a partir de la realización de los ejercicios resueltos o de estudios de caso asociados con el contenido de la sesión magistral, basada en la exposición verbal y apoyada en el empleo de recursos didácticos, a través de la que también se interactuará y debatirá con el grupo aula de un modo ordenado: proponiendo cuestiones, haciendo aclaraciones o desarrollando actividades de forma dinámica.
Lección magistral	Exposición oral por la profesora apoyada en recursos didácticos, medios audiovisuales y TIC, con la incorporación de la estrategia de la interrogación didáctica dirigida a los estudiantes, la puesta en marcha de actividades y la exposición de trabajos con la finalidad de facilitar el aprendizaje y el desarrollo competencial.
Trabajo tutelado	Una vez concretado el núcleo del trabajo en grupo, el alumnado discutirá y formulará sus dudas a la docente para desarrollarlo profundizando en algún aspecto de la materia y finalmente lo presentará al grupo aula.
Aprendizaje colaborativo.	Para el trabajo se partirá de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde el alumnado trabaje de forma coordinada para desarrollar tareas académicas y profundizará en el aprendizaje.
Foros de discusión	Actividades desarrolladas en el entorno virtual para debatir temas de actualidad relacionados dentro del marco de la materia con el ámbito académico e/o profesional.

Prácticas de laboratorio	Esta metodología le posibilita al alumnado el aprendizaje a través de la realización de actividades de carácter práctico en el laboratorio, indagando en el funcionamiento técnico de los aparatos y el desarrollo de habilidades y capacidades informáticas/digitales y de tipo didáctico para abordar el diseño, desarrollo de proyectos, análisis de experiencias socioeducativas, búsqueda, tratamiento y valoración de la información, etc. Este sentido práctico va combinado y alterna en las diversas prácticas el empleo de estrategias de gamificación, colaborativas, entre otras.
Prácticas de campo	Actividades para aproximarse e indagar sobre la realidad, posibilitando al estudiantado el contacto y la reflexión sobre experiencias prácticas del entorno social y humano, más allá del marco teórico.
Gamificación	Actividades con aplicación de mecánicas propias de los juegos para la utilización en el proceso de aprendizaje e interacción en un entorno lúdico que propicia la motivación, implicación y diversión.
Portafolio/dossier	Recopilación del trabajo del/ de la alumno/a con el fin de mostrar su esfuerzo, progreso y producción. Los alumnos diseñarán técnica y didácticamente, desde la parte práctica, bajo el asesoramiento del profesorado, un e-portfolio para recoger y presentar todo el trabajo desarrollado en las prácticas de laboratorio, aportando las evidencias y los productos obtenidos a lo largo del curso. El estudiantado desarrollará un informe/diario de prácticas en formato digital, bajo las indicaciones del docente, que serán detalladas oportunamente. Su desarrollo se hará a lo largo del cuatrimestre y será revisado periódicamente. El desarrollo y entrega se hará en formato digital, y en su caso también impreso, y se cerrará en la última semana del cuatrimestre.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se atenderá de forma personalizada y en grupo medio al alumnado dentro del aula principalmente y, excepcionalmente, a través de otros medios, ayudándole a superar las dificultades que se le presenten en el desarrollo del trabajo, así como orientándole oportunamente.
Trabajo tutelado	El profesorado prestará atención individual y grupal al alumnado para la realización de los trabajos que requieren asesoramiento directo, realizando su seguimiento.
Aprendizaje colaborativo.	Se propiciará una organización del trabajo en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde el alumnado trabaje de forma coordinada para desarrollar tareas académicas y profundizar en el aprendizaje. Para ello, se motivará o apoyará al alumnado para combinar y alternar en las diversas prácticas el empleo de las estrategias colaborativas, entre otras.
Foros de discusión	Las actividades desarrolladas en el foro serán promovidas principalmente por la docente en el entorno virtual para debatir temas de actualidad relacionados dentro del marco de la materia con el ámbito académico e/o profesional.
Gamificación	El alumnado será atendido de forma personalizada y en un grupo medio principalmente en el aula y, excepcionalmente, por otros medios, ayudándoles a superar las dificultades que se presenten en el desarrollo del trabajo, así como orientándolos oportunamente.
Portafolio/dossier	Se atenderá al estudiantado de forma personalizada en el aula principalmente y, excepcionalmente, a través de otros medios, ayudándole a superar las dificultades que puedan surgir en el desarrollo del trabajo, así como brindándoles oportunamente.
Prácticas de campo	Se atenderá de forma personalizada y en grupo medio al estudiantado principalmente en el aula y, excepcionalmente, por otros medios, ayudándoles a superar las dificultades que se presenten en el desarrollo del trabajo, así como orientándoles de forma oportuna.
Pruebas	Descripción
Trabajo	Se atenderá al alumnado en pequeños grupos dentro del aula y a través de otros medios digitales ayudándole en su desarrollo, así como fuera del aula orientándole oportunamente.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentación	Exposición por parte del alumnado, en pequeños grupos, de un trabajo sobre un tema de la materia concretado al inicio con la profesora. Su desarrollo estará dirigido, fundamentalmente, a ampliar los contenidos de tipo teórico de la materia enlazándolos oportunamente con los prácticos. En su realización y presentación participará el grupo de trabajo y para su exposición se apoyarán en medios tecnológicos o digitales con estrategias de tipo activo. Para su calificación se tendrá en cuenta la pertinencia de la estructura del trabajo, calidad del contenido expuesto, así como el interés provocado en el debate tanto por cada miembro del grupo como en su conjunto, y las posibles respuestas a las cuestiones planteadas a raíz de la exposición. Hasta 1 puntos (PT).	10	A2 B4 C2 D11 A3 C19 D16 D18 D19

Aprendizaje colaborativo.	El alumnado desarrollará en grupo diferentes ejercicios, problemáticas o estudios de caso para profundizar o ampliar los contenidos teóricos de la materia. La entrega es requisito hacerla en formato digital y dentro del plazo que se señale. Para la calificación se tendrá en cuenta la fundamentación en la que se apoya el desarrollo, la capacidad crítica, empleo de estrategias colaborativas y la proyección práctica mostrada desde el oportuno razonamiento. Hasta 0,5 puntos (PT).	5	A3 B2 C5 D5 A4 B3 C9 D11 B4 C12 D18 C14
Prácticas de laboratorio	(PP) Los alumnos y alumnas desarrollarán las prácticas de laboratorio en presencia del profesor en el aula, implicándose en el transcurso de la clase. Este seguimiento se hará con técnicas basadas en la observación directa, centrándose en el proceso de elaboración de las prácticas dentro del aula. En esta observación realizada de forma sistemática se tendrá en cuenta el desarrollo del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias por parte del alumnado en función de su progreso, la calidad técnico-didáctica de las prácticas realizadas, el seguimiento de las pautas indicadas por el profesorado combinadas oportunamente con la iniciativa propia, creatividad y responsabilidad asumida, con la adecuación de los resultados alcanzados.	35	A1 B2 C1 D5 A2 B5 C5 D11 A3 B6 C9 D16 A4 C12 D18 A5 C14 D19
Prácticas de campo	(PP) Su seguimiento se hará con técnicas basadas en la observación directa, centrándose en el proceso de elaboración dentro del aula. Esta observación se realiza de forma sistemática, teniendo en cuenta el desarrollo del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias por parte del alumnado atendiendo a su progreso, calidad técnico-didáctica de las prácticas realizadas, seguimiento de las pautas señaladas por el profesorado combinadas oportunamente con iniciativa propia, creatividad y responsabilidad asumida, con la adecuación de los resultados obtenidos. Es requisito hacer la entrega en formato digital y dentro del plazo indicado en su momento por la docente (hasta 1 pto).	10	A2 B2 C1 D5 A3 C5 D11 A4 C12 D18 D19
Gamificación	(PP) Su seguimiento se hará con técnicas basadas en la observación directa, centrándose en el proceso de elaboración dentro del aula. Esta observación se realiza de forma sistemática, teniendo en cuenta el desarrollo del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias por parte del alumnado atendiendo a su progreso, calidad técnico-didáctica de las prácticas realizadas, seguimiento de las pautas señaladas por el profesorado combinadas oportunamente con la iniciativa propia, creatividad y responsabilidad asumida, con la adecuación de los resultados obtenidos. Es requisito hacer la entrega en formato digital y dentro del plazo indicado en su momento por la docente (hasta 1,5 pts).	15	A2 B2 C1 D5 A4 B4 C5 D11 A5 C12 D18 D19
Portafolio/dossier	(PP) Para su calificación se tendrá en cuenta la coherencia y claridad de la estructura, así como la calidad técnico-didáctica demostrada y la capacidad de compromiso. Hasta 0,25 puntos (asociados a la parte práctica de la asignatura). El alumnado elaborará un informe/diario de prácticas en formato digital, bajo las indicaciones del profesorado, que se detallará oportunamente. Su desarrollo se hará a lo largo del semestre y será revisado periódicamente. El desarrollo y entrega se hará en formato digital, y de ser necesario también impreso, en la última semana del cuatrimestre se cerrará. En su calificación se considera el grado de correspondencia con las pautas facilitadas para la elaboración, la coherencia y adecuación de la estructura, la calidad del contenido y extensión, así como el reflejo de la actitud y ética manifestada. Hasta 0,75 puntos (asociados a la parte práctica de la asignatura).	10	A2 B4 C4 D5 A3 D19 A4 A5
Examen de preguntas objetivas	El alumnado realizará una prueba para evaluar las competencias adquiridas, que incluirán preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...) a la que reponderán los-as estudiantes. Hasta 1,5 puntos (PT).	15	B6 C5 D5

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para superar la materia todo el alumnado tendrá que aprobar independientemente la parte TEÓRICA (con un mínimo de 1,5 puntos) y la PRÁCTICA DE LABORATORIO (con un mínimo de 3,5 puntos). En el reparto corresponden hasta 7 puntos a las prácticas de laboratorio y hasta 3 aparte teórica de la materia. El estudiantado que desarrolle y entregue en plazo las actividades/ejercicios/trabajos/etc. de la parte teórica y de la práctica, o en alguna de ellas, contará con una evaluación diversificada y continua de carácter formativo en ambas o en la parte que elija. En el caso de superar solo una parte de la materia (teórica o práctica) se conservará su calificación dentro del mismo curso académico, aunque en 1ª oportunidad en el acta académica figurará la calificación resultante de su media aritmética.

El estudiantado que no cumplan con las exigencias y calidad requeridas para superar los extremos ya descritos para la

evaluación continua podrá obtener hasta un máximo de 3 puntos en el examen teórico y deberá alcanzar un mínimo de 1,5 puntos para computárselos con el examen que tenga que realizar sobre las prácticas de laboratorio, en el que también deberán disponer de un mínimo de 3,5 puntos sobre 7 para realizar la referida suma. De no tener superada la materia, las competencias no adquiridas serán evaluadas en la convocatoria siguiente.

Las fechas de realización del examen final-oficial que desarrollará obligatoriamente el alumnado que no superase la materia por evaluación continua, y su revisión serán las que figuran en el calendario de exámenes de la Facultad, a consultar en la Web de la Facultad (<http://educacion-ou.webs.uvigo.es/educacion-o/web/>) en el espacio de fechas de exámenes. La fecha de revisión se le comunicaría al alumnado en el momento de sacar el listado de calificaciones. El lugar de publicación de las calificaciones será en la Plataforma utilizada en la materia y/o en el tablero de anuncios del despacho de la/el docente responsable o en cualquiera otro espacio digital comunicado con antelación.

- Las partes de la materia superadas en la 1ª oportunidad, no serán objeto de evaluación en la 2ª, considerándose, por lo tanto, como aprobadas en ese curso académico.

- Las fechas oficiales de los exámenes pueden consultarse en la web de la facultad en el espacio Exámenes:
<http://fcce.uvigo.es/es/docencia/examenes/>

OTRAS OBSERVACIONES:

En coherencia con el carácter inclusivo que caracteriza la Facultad de Educación y Trabajo Social, esta guía podrá ser adaptada para atender a las necesidades específicas de apoyo educativo que presente el alumnado adscrito al programa PIUNE (PAT).

Esta guía docente anticipa las líneas de actuación que se llevarán a cabo con el alumnado de la materia, concibiéndose con cierta flexibilidad; en consecuencia, puede requerir alguna rectificación promovida por el grupo de destinatarios real o por la relevancia de situaciones sobrevenidas. Asimismo, se le aportará al alumnado a información complementaria o pautas concretas que sean necesarias en cada momento del proceso formativo.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Mominó, J. & Sigalés, C. (Coords.), **El impacto de las TIC en la educación. Más allá de las promesas.**, UOC Ediciones., 2017

Morrón-Marchena, J. A. & Torres-Barzabal, : (Coords.), **Investigación e innovación en educación social**, Octaedro, 2021

Profanter. A. & Sevillano, M. L. (Eds.), **Theory and best practice models in educational institutions in Spain and Italy**, Cambridge scholars publishing, 2017

Vázquez, E. & Sevillano, M. L. (Coords.), **Dispositivos digitales móviles en educación: El aprendizaje ubicuo**, Narcea, 2015

Williamson, B., **Big data en educación. El futuro digital del aprendizaje, la política y la práctica.**, Morata, 2018

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Educación: Didáctica: Diseño y programación en el ámbito socioeducativo/O05G130V01202

Otros comentarios

Esta materia se enmarca en una Facultad comprometida con la sostenibilidad del entorno y de las personas. Atendiendo a esta filosofía, en esta materia se promoverán prácticas educativas en base a materiales de bajo impacto ambiental en coherencia con los principios de sostenibilidad (ODS).

Es recomendable estar familiarizado o familiarizarse con la utilización y manejo mínimo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, con los recursos tecnológicos y digitales de la Universidad/campus en general, de la biblioteca, con los personales y del entorno.

Orientaciones para alcanzar, si fuera el caso, las referidas recomendaciones: participar en el curso de formación ofrecido por el servicio de la biblioteca de la Universidad, desarrollar sesiones indagativas con las nuevas tecnologías a nivel personal (a través de ensayo y error), con la ayuda de compañeros/las del mismo curso y titulación o de otros cursos y carreras afines, de personas próximas o de la/el docente.