



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 33729

Nombre: Pedagogía de la Cultura, del Ocio y del Tiempo Libre

Ciclo: Grado

Créditos ECTS: 4,5

Curso académico: 2025-26

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1307 - Grado en Pedagogía	Facultat de Filosofia i Ciències de l'Educació	4	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1307 - Grado en Pedagogía	Intervención Socioeducativa II	OPTATIVA

COORDINACIÓN

BELLVER MORENO MARIA CARMEN

RESUMEN

La asignatura de pedagogía de la cultura, ocio y tiempo libre pretende en primer lugar que el alumno conozca y analice los conceptos básicos relacionados con la materia: tiempo libre, trabajo, ocio, así como su actualidad y evolución histórica.

Es necesario que el alumno valore los distintos grados de importancia que tiene el ocio en los distintos contextos socioprofesionales y etapas profesionales y de vida. Esto debe conducir a una reflexión sobre el aprovechamiento del ocio y tiempo libre en nuestra vida personal, profesional y social.

La asignatura además profundiza en las metodologías y técnicas de planificación, ejecución y evaluación de proyectos y programas vinculados a la pedagogía de la cultura, ocio y tiempo libre.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.



OTROS TIPOS DE REQUISITOS

No se requieren conocimientos previos para cursar la asignatura.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

Que los estudiantes adquieran compromiso con la identidad, desarrollo y ética profesional.

Que los estudiantes adquieran el compromiso ético activo con los derechos humanos y con la sostenibilidad.

Que los estudiantes adquieran la capacidad de adaptación a situaciones nuevas.

Que los estudiantes adquieran la capacidad de organización y planificación.

Que los estudiantes adquieran la capacidad de resolver problemas y tomar decisiones.

Que los estudiantes adquieran la capacidad para desarrollar, promover y dinamizar habilidades de comunicación interpersonal.

Que los estudiantes adquieran la capacidad para integrarse y comunicarse con expertos de otras áreas y en distintos contextos.

Que los estudiantes apliquen estrategias y técnicas de tutorización, entrenamiento, asesoramiento entre iguales, consulta y orientación en procesos educativos y formativos.

Que los estudiantes comprendan los referentes teóricos que constituyen al ser humano como protagonista de la educación.

Que los estudiantes conozcan los principios y fundamentos de la atención a la diversidad en educación y desarrollen y coordinen intervenciones educativas con personas o grupos, con necesidades educativas especiales, en situaciones de riesgo, de desigualdad o discriminación por razón de género, clase, etnia, edad, religión y discapacidad.

Que los estudiantes desarrollen estrategias y técnicas para promover la participación y el aprendizaje a lo largo de la vida.

Que los estudiantes desarrollen la innovación y la creatividad en la práctica profesional.

Que los estudiantes desarrollen modelos y procesos de gestión de calidad de la educación y la formación.

Que los estudiantes desarrollen una capacidad crítica y autocrítica.

Que los estudiantes evalúen los procesos de enseñanza-aprendizaje y los agentes educativos.

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.



Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Que los estudiantes reconozcan y respeten a la diversidad y fomenten la interculturalidad.

Que los estudiantes sean capaces de analizar, diseñar y evaluar las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos.

Que los estudiantes sean capaces de analizar y sintetizar.

Que los estudiantes sean capaces de aplicar y coordinar programas y metodologías educativas de desarrollo personal, social y profesional.

Que los estudiantes sean capaces de asesorar sobre el uso pedagógico e integración curricular de los medios didácticos.

Que los estudiantes sean capaces de comunicarse de manera profesional oral y escrita en las lenguas propias de la Universitat de València.

Que los estudiantes sean capaces de desarrollar un aprendizaje autónomo a lo largo de la vida.

Que los estudiantes sean capaces de diagnosticar necesidades, situaciones complejas y posibilidades de las personas para fundamentar las acciones educativas.

Que los estudiantes sean capaces de diseñar planes, programas, proyectos acciones y recursos educativos en diferentes contextos.

Que los estudiantes sean capaces de diseñar planes de formación del profesorado, de formadores y de otros profesionales, adecuados a las nuevas situaciones, necesidades y contextos.

Que los estudiantes sean capaces de diseñar programas, proyectos y propuestas innovadoras de formación y desarrollo de recursos formativos en contextos laborales, familiares e institucionales en las modalidades presenciales y virtuales.

Que los estudiantes sean capaces de evaluar políticas, instituciones y sistemas educativos.

Que los estudiantes sean capaces de evaluar recursos educativos y formativos.

Que los estudiantes sean capaces de facilitar y gestionar la cooperación en los procesos educativos y profesionales.

Que los estudiantes sean capaces de gestionar la información.

Que los estudiantes sean capaces de organizar y gestionar centros, instituciones, servicios y recursos educativos y formativos.

Que los estudiantes sean capaces de realizar estudios prospectivos y evaluativos sobre características, necesidades y demandas educativas.



Que los estudiantes sean capaces de reconocer y valorar los procesos afectivos.

Que los estudiantes sean capaces de supervisar y evaluar planes, programas, proyectos y centros.

Que los estudiantes sean capaces de utilizar las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional.

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.

Que los estudiantes sepan conocer y comprender los procesos de enseñanza aprendizaje y su incidencia en la formación y desarrollo integral de las personas y comunidades.

Que los estudiantes sepan elaborar e interpretar informes técnicos, de investigación y de evaluación sobre acciones, procesos y resultados educativos.

Que los estudiantes sepan elaborar instrumentos para la recogida y análisis de información educativa.

Que los estudiantes tengan iniciativa y espíritu emprendedor.

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.

Que los estudiantes tengan la capacidad de trabajar en equipos multi e interdisciplinares.

Que los estudiantes tengan la capacidad para realizar investigaciones educativas en diferentes contextos.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Clarificación de conceptos: cultura, Ocio y tiempo libre. Fundamentos socioculturales y educativos del ocio y tiempo libre.

2. Ámbitos de la pedagogía del ocio y tiempo libre: inespecíficos (familia, escuela, medio urbano,..) y específicos: colonias, ludotecas

3. Diseño de programas vinculados a la pedagogía de la cultura, ocio y tiempo libre.



4. Ocio y tiempo libre: un reto para la familia

5. Ocio, calidad de vida y discapacidad

6. Ocio , tercera edad y cultura

7. Ocio y deporte

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Prácticas en aula	15,00
Total horas	45,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	37,50
Estudio y trabajo autónomo	20,00
Preparación de clases	5,00
Preparación de actividades de evaluación	5,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	67,50

METODOLOGÍA DOCENTE

El desarrollo de la asignatura se estructura de la siguiente manera: En las clases teóricas se desarrollarán técnicas de análisis, comprensión de conceptos básicos, y propuestas de intervención. En las clases prácticas se trabajarán estudio de textos/vídeos/expertos invitados/ en pequeño grupo las actividades propuestas en cada tema, con contenidos vinculados al campo de intervención pedagógica del ocio y tiempo libre.

La metodología que se utilizará contempla las siguientes modalidades básicas: lectura de material, trabajo



cooperativo, construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento, estudio de casos y realidades contextualizadas y elaboración de programas. Las tutorías en horarios no lectivos se utilizarán para poder realizar un proceso de orientación/asesoramiento personalizado hacia cada alumno/a o por pequeño grupo cada vez que el alumnado lo necesito.

La metodología se ampliará en la medida que el alumnado, en su proceso de aprendizaje, necesito otras habilidades y aptitudes a desarrollar. Durante todo el proceso de enseñanza/aprendizaje se utilizarán diferentes técnicas y recursos didácticos adaptados a los temas a trabajar, que se adaptarán en la temática y a las necesidades del alumnado.

EVALUACIÓN

La evaluación constará de tres partes diferenciadas:

- 1.- Trabajo GRUPAL sobre un proyecto de intervención en el ámbito de la cultura, ocio y tiempo libre elegido que comprenderá el 40% de la nota.
- 2.- Entrega de cada alumno/a de los documentos a trabajar en el aula que incluirá las preguntas de los textos trabajados en clase que será valorado sobre 45%. Se entregarán por aula virtual.
- 3.- Entrega de la recensión de un libro relacionado con el ámbito del ocio y del tiempo libre (15%)

Normativa de la Universitat de València sobre actuaciones fraudulentas en el uso de la inteligencia artificial

La realización fraudulenta de pruebas de evaluación y el plagio en trabajos de evaluación serán considerados conforme al Reglamento de evaluación y calificación de la UV (ACGUV 108/2017) y al Protocolo de actuación frente a prácticas fraudulentas (ACGUV 123/2020).

El uso de tecnologías (incluida la inteligencia artificial) que implique la suplantación del estudiante o la generación automatizada de contenidos en pruebas, exámenes o trabajos de evaluación, cuando no esté expresamente autorizado por el profesorado, será considerado como una práctica fraudulenta y, por tanto, sancionable.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias básicas

- Referencia b1: Martínez, E. (2006). *Mentes lúdicas*. Septem. Oviedo
- Referencia b2: Martínez, G. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Octaedro. Barcelona
- Referencia b3: Bofarrull, I. (2005). *Ocio y tiempo libre : un reto para la familia*. Eunsa. Ediciones



Universidad de Navarra.

- Referencia b4: Buitrago y Pereira (2007) Educar para la ciudadanía: los valores del ocio y tiempo libre. Ed. Aljibe.
- Referencia b5: Cuenca, M. (2004) Pedagogía del Ocio: Modelos y propuestas. Deusto : Bilbao

Referencias complementarias

- Referencia C1: CASTELLS, MANUEL (2012); REDES DE INDIGNACIÓN Y ESPERANZA; MADRID; ALIANZA.
- Referencia C2: GERBAUDO, PAOLO; (2012); TWEETS AND THE STREETS; LONDON; PLUTOPRESS.
- Referencia C3: GUTIERREZ, ALFONSO (2003); ALFABETIZACIÓN DIGITAL. ALGO MÁS QUE RATONES Y TECLAS; BARCELONA; GEDISA.
- Referencia C4: JENKINS, HENRY Y OTROS (2015); CULTURA TRANSMEDIA; BARCELONA; GEDISA
- Referencia C5: RAMONET, IGNACIO (2015); EL IMPERIO DE LA VIGILANCIA; MADRID; CLAVE INTELECTUAL
- Referencia C6: RODRIGUEZ DIÉGUEZ; JOSE LUÍS (1977); LAS FUNCIONES DE LA IMAGEN EN LA ENSEÑANZA; BARCELONA
- Referencia C7: GUSTAVO GILI. - ROSZAK, THEODORE (2005); EL CULTO A LA INFORMACIÓN; BARCELONA; GEDISA
- Referencia C8: LEUNG, LINDA (2007); ETNICIDAD VIRTUAL. RAZA, RESISTENCIA Y WORLD WIDE WEB; BARCELONA; GEDISA.
- Referencia C9: San Martín, Ángel (1995); La escuela de las tecnologías; Valencia; Universitat de València. retos educativos, nuevas prácticas docentes en DE PABLOS, J (coord.) Políticas educativas y buenas prácticas con TIC. Barcelona. Graó
- Referencia C10: Silva, Mauro (2005); Educación interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line; Barcelona; Gedisa
- Referencia C11: Viché, Mario (2013); @Ciberanimación; Valencia; Edición de autor.
- Referencia C12: Viché, Mario (2015); Ciberciudadanía. La acción sociocultural en la sociedad digital; Valencia; Edición de autor