

69
291



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA

SEMINARIO PERMANENTE DE APOYO A LA TITULACION
(Fundado el 3 de febrero de 1986)

"LA LUDOTECA, COMO UN RECURSO
PSICOPEDAGOGICO DE APOYO, A LOS ESTUDIOS
QUE SE CURSAN EN LA ESCUELA NACIONAL
PREPARATORIA"

T E S I S

PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A :

IRAS CARLOTA POLO BONILLA

FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS



DIRECTOR DEL SEMINARIO: DR. AGUSTIN GUILLERMO LEMUS TALAVERA

CIUDAD UNIVERSITARIA, MEXICO, D. F. JULIO DE 1987.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

AL DR. AGUSTIN G.MO. LEMUS TALAVERA:

POR SU PACIENCIA Y APOYO,
ASI COMO EL EJEMPLO DE
FORTALEZA QUE ME BRINDO.

A MI PADRE, BENITO POLO HERNANDEZ:

POR SER LA COLUMNA QUE ME HA SOSTENIDO, POR SU EJEMPLO DE RESPONSABILIDAD Y POR SU GRAN AYUDA MORAL E INTELLECTUAL EN MOMENTOS DIFICILES.

A MI ESPOSO:

POR EL ESFUERZO, COMPRENSION Y APOYO MORAL, FISICO Y ECONOMICO RECIBIDO DE SU PARTE PARA LA CULMINACION DE ESTA TESIS.

A MI HIJO:

PARA QUE TENGA LA OSADIA DE *BRINCAR* ALTO MORAL E INTELLECTUALMENTE.

A MI PROGENITORA:

CARMEN BONILLA BOLAÑOS que supo darme en mi niñez los mejores consejos para mi futuro con todo mi cariño y respeto.

A MIS HERMANOS:

OLAFF, LEOPOLDO Y JAIME

A MI TIERRA

Huamantla, Tlax. por ser el lugar del que tengo los mejores recuerdos de mi etapa infantil.

EPIGRAFE

*"Ser maestro es llevar dentro del
alma una antorcha viva y sentir
la angustia de entregarla al
discipulo encendida".*

Dr. Agustín Guillermo Lemus Talavera.

INDICE

	<u>PAGINA</u>
INTRODUCCION	4
CAPITULO I.	
LA LUDOTECA COMO UN FACTOR PROMOTOR DEL JUEGO EDUCATIVO	
1.1 Antecedentes de la Ludoteca en México	10
1.2 Definición de ludoteca	14
1.3 Función psicopedagógica de la ludoteca	15
1.4 Recursos de apoyo	21
CAPITULO II.	
LA ENSEÑANZA EN LA ESC. NAL. PREPARATORIA, RELACION DE LA LUDOTECA CON ELLA.	
2.1 Objetivos Generales	24
2.2 Objetivos Particulares	25
2.3 El Plan de Estudios	26
CAPITULO III.	
EL APOYO PSICOPEDAGOGICO DE LA LUDOTECA A LOS ESTUDIOS DE LA ESC. NAL. PREPARATORIA	
3.1 La ludoteca como realización del método lúdico en la enseñanza Media Superior	30
3.2 Sugerencias generales y metodológicas sobre el método lúdico a los docentes de la Preparatoria de acuerdo con las características y contenidos de la asignatura impartida	38
SUMARIO CONCLUSIVO	40
BIBLIOGRAFIA	42

INTRODUCCION

Johan Huizinga, historiador holandés, menciona lo siguiente: "...todo el hacer de un hombre no es más que un jugar..." asimismo afirma que "...se trata de un propósito pedagógico llevado con profunda visión, con el objeto de someter en forma de juego las inclinaciones... de los muchachos a una finalidad educativa..." (1). (2).

Las citas anteriores contienen principios importantes; que en un sentido amplio vienen a corroborar el objeto principal de este trabajo.

La primera cita identifica la educación con el juego que divierte. Es decir si para el alumno de Preparatoria la enseñanza se convirtiera en una diversión, el estudiante pondría mayor interés en sus clases.

La mayoría de los profesores de Preparatoria tropiezan con el inconveniente de que los alumnos se aburren y no ponen atención e interés en las clases, consideran los alumnos que la educación que se les imparte, es una labor difícil de soportar. Lo que ocasiona que repitan año, o suelen retirarse de la escuela; o, por lo menos, su asistencia deja mucho que desear.

La segunda cita nos hace considerar que la enseñanza debe ser dinámica; y ayudar para que se despierte más la creatividad y el talento en los alumnos.

Es decir, no basta con asimilar el conocimiento como un simple acto de ilustración, sino como una semilla que el educando habrá de transmutar en logros que van más allá de la simple erudición. Asimismo, la tarea educativa tiene como meta esencial la formación de la personalidad de los alumnos, ya que los educandos, además de aprender los co-

(1) HUIZINGA J. *Homo Ludens*, p. 7.

(2) HUIZINGA J. *Ob. Cit.*, p. 243.

nocimientos básicos, pueden llegar a ser activistas, al tiempo que buscan ideas nuevas para realizar innovaciones; o, lo que resultaría más deseable, sentir interés por los descubrimientos.

"De gr. país, *paídos*, niño y *agoo*, conduzco, conducir: educar al niño."⁽³⁾

Por otro lado, la pedagogía es la ciencia de la educación. Sus contenidos son tantos, y su evolución tan compleja, que nadie puede jactarse de haber agotado en el estudio lo que abarca el campo educativo.

A esto hay que agregar los métodos tan variados utilizados en la enseñanza. Y añadir las innovaciones constantes y su implantación en el área de la educación.

Por lo tanto creo que esta tesis encuentra su explicación y justificación en la relación psicopedagógica que puede haber entre las funciones de una ludoteca y la enseñanza del nivel de la Preparatoria.

Asimismo nos hace notar también la relevancia que pueden adquirir las ludotecas en el campo educativo; y la forma de manifestarse como un método complementario de aprendizaje, en el cual los estudios de la Escuela Nacional Preparatoria pueden ser asimilados con mayor facilidad y provecho.

El tema está respaldado, teóricamente, por autores que han elaborado el concepto de juego como acción libre, natural y espontánea. De los mismos autores se tomó en consideración lo más pertinente como punto de apoyo para el aprendizaje de los estudios educativos y su aspecto práctico.

(3) LARROLLO F. Diccionario Porrúa de Pedagogía. Pág. 452.

Consulté algunos libros de Elizabeth Hurlock, Arnold Gesell y Jean Piaget, para tener una idea general sobre el aspecto psicológico del adolescente; aclaro que no se trata de hacer un tema de psicología del adolescente.

Luiz Alves de Mattos, Hans Aebli y Nericí manejan lo referente a los métodos de la enseñanza lo cual sirve para fundamentar el método lúdico. Y Kelly, por su parte trata en forma magistral lo relacionado a las Facultades Mentales que sirven de apoyo a la función psicopedagógica de la ludoteca.

El objeto general de la tesina es analizar con detenimiento, lo que ha de entenderse por LUDOTECA. Y cómo podría ser además, un auxilio psicopedagógico a los estudios de la Escuela Nacional Preparatoria en particular.

Por lo que respecta a los propósitos particulares de la tesina, hemos considerado tres: a) analizar antecedentes, concepto y función psicopedagógica de la ludoteca; b) revisar pertinentemente el plan de estudios de la Escuela Nacional Preparatoria; c) proponer el empleo del método lúdico por medio de la ludoteca en los estudios de la Escuela Nacional Preparatoria.

Para realizar estos objetivos, se abordará con amplitud el tema de la ludoteca; en donde se expondrán los antecedentes, la función, la definición y los recursos que le dan presencia en el campo educativo.

Se tratará lo referente a los objetivos de la enseñanza en la Escuela Nacional Preparatoria. Y, por último, se analizará la forma en que las ludotecas ayudarían eficazmente al aprovechamiento de los estudios de la Escuela Nacional Preparatoria con el empleo del método lúdico.

El presente trabajo no debe considerarse como exhaustivo del tema. No se pasa por alto la posibilidad de que dicha función sea eficaz para influir, también, en otros niveles educativos.

Aún cuando la tarea educativa-formativa de las ludotecas tenga que adaptarse a las exigencias particulares en las áreas mencionadas anteriormente, para el alumno será más ameno el estudio si se le añaden los juegos. Y lo curioso es que cuando se trata de cursar una carrera profesional, los juegos ayudan a liberarse de las preocupaciones, de lo árido y aburrido de ciertas materias; es decir no ven los estudios como algo tortuoso y agobiante, sino extraordinariamente natural y sencillo.

Lo que se requiere, con un sentido práctico elemental, es hacer más dinámica la enseñanza; agilizar la exposición de los conocimientos; motivar a los alumnos en el aprendizaje de las asignaturas; dar a la educación un sentido formativo para que los educandos descubran, por sí mismos, su verdadera vocación, complementando con el juego y el uso de juguetes como lo propongo, cuyo servicio, prestan las ludotecas que se encuentran en un establecimiento fijo y en los espacios-móviles.

De acuerdo a mi experiencia en la Facultad de Medicina; lo que menciono en el párrafo anterior, no resultaría extraño en los medios escolares de la Escuela Nacional Preparatoria, como tampoco en otros niveles educativos. Y no obstante que las primeras ludotecas en México son casi recientes y que, por lo tanto, no se puede asegurar que hay una cultura ludotecaria de arraigo en nuestro país, los establecimientos que hay en la Ciudad Universitaria así como en otros lugares, pueden dar excelentes resultados.

Espero que este trabajo pueda ser punto de partida para otros trabajos de personas.

interesadas en el mismo tema; que para mí fue interesante y que sin duda trascenderá en el ámbito educativo del país.

En este trabajo se ha tenido un apoyo primordialmente bibliográfico, complementado con un modesto trabajo de campo. Este último se llevó a efecto parcialmente con un acercamiento a los fundadores de las ludotecas, para recabar información de primera mano.

Comprendo que trato de abordar un problema para el cual hay muy pocos elementos de apoyo, pero tengo empeño en lograrlo.

CAPITULO I

LA LUDOTECA COMO UN FACTOR PROMOTOR DEL JUEGO EDUCATIVO

Las ludotecas populares, durante la primera mitad del Siglo XX, especialmente en Estados Unidos, impulsó a madurar la idea de favorecer todo tipo de intercambios culturales entre el mayor número posible de personas y temas, se acepta, si bien no existe referencia clara sobre ello, que la primera ludoteca fue fundada en 1934 en Los Angeles, California, por la señora Infield, ciudadana americana de origen danés. En Europa las ludotecas no tomaron cuerpo hasta los años 60 en que la UNESCO se propuso apoyarla iniciativa y difundirla en el plano internacional, a partir de la aprobación de la Carta de Derechos del Niño, en noviembre de 1959, que en su Artículo 7o., reconoce el derecho del niño al juego.

Por otro lado, el beneficio y ayuda que puede traer el juego a los educandos y estudiantes en general es indiscutible. El juego es tan remoto como el nacimiento de las primeras sociedades humanas.

En sus orígenes, el juego les trajo a los individuos —tanto mujeres como hombres— diversión. Después como trabajo, el juego siguió siendo el mismo, sólo que “más en serio” porque se revistió de una serie de finalidades, tales como: buscar raíces para comer; buscar los manantiales de agua; esconderse hábilmente de las fieras y cazarlas. Hacer cálculos elementales del valor más o menos equitativo de los productos para su intercambio con los productos de otras comunidades.

El juego, por medio de la ludoteca, puede ayudar a desarrollar diversas facultades mentales que sirven al hombre para su vida cotidiana tales como: La sensación, la

percepción, la imaginación, la memoria, el proceso de asociación, la atención, el intelecto, la voluntad, sentimientos y emociones; como lo menciono en el 3er. Capítulo.

A continuación damos a conocer unos datos que nos proporcionaron dos de los pioneros de ludotecas en México. En primer lugar están los proporcionados por el Licenciado Demetrio Valdez Alfaro y en segundo tenemos los del Profesor Carlos Alberto Martínez Plata.

1.1 ANTECEDENTES DE LAS LUDOTECAS EN MEXICO.

Primero: en 1978, el licenciado Demetrio Valdez Alfaro fue uno de los primeros introductores de las ludotecas en México; usó por primera vez el término LUDOTECA en la Y.M.C.A. (Young Men Cristian Association) traducido al español sería Asociación Cristiana de Hombres Jóvenes. Pero es hasta 1987 cuando al desempeñar el cargo de Subdirector de Recreación, en la Dirección General de Actividades Deportivas y Recreativas, estableció por primera vez un servicio recreativo dentro de la U.N.A.M. al que llamó LUDOTECA. Este era un servicio ambulante y se daba a través de un espacio-móvil, en otros países es denominada "ludobus".

Por este medio universitario, los espacios-móviles (ludotecas ambulantes), pronto adquirieron popularidad despertando sumo interés en el público usuario.

Los espacios-móviles contaban con una dotación de cincuenta juegos y juguetes. Se localizaron espacios estratégicos en donde las personas pudieron dar rienda suelta a su inclinación hacia el juego recreativo. Y de esta manera, tuvieron alternativas para ocupar su tiempo libre.

Las primeras experiencias positivas del servicio que dieron los espacio-móviles fueron en el sentido de que los usuarios en numerosos casos se retiraron de actividades viciosas como el alcohol, y eventualmente las drogas que se acostumbran generalmente para disipar los efectos de las frustraciones, los contratiempos, los fracasos y las contrariedades.

Valdez Alfaro comenzó a utilizar su método de clasificación para los juguetes al que denominó VALMEX (Val, de Valdez; y Méx. de México).

Se trata de un ordenado sistema de clasificación de juegos y juguetes, con el cual se iniciaron los servicios en algunas escuelas de Bachillerato y Facultades Universitarias.

En 1989 las ludotecas fueron establecidas en locales fijos, proporcionando servicios a estudiantes, académicos y trabajadores. Se abrieron cuatro ludotecas en diferentes lugares como: el Ex-reposo de Atletas, el Frontón Cerrado, la Alberca Olímpica y la Facultad de Derecho; todas ellas en la Ciudad Universitaria.

En el año de 1990 se inauguraron tres ludotecas más: en la Facultad de Economía, en Medicina y en la E.N.E.P. de Iztacala. En 1991 se inauguró la ludoteca en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. En 1992 se abrieron dos ludotecas más una en la E.N.E.P. de Zaragoza y la otra en la Facultad de Contaduría y Administración.

A partir de 1991 el licenciado Valdez Alfaro se inició en el cargo de Subdirector de Educación y Cultura en la Delegación Política "Benito Juárez", y empezó con la inauguración de tres ludotecas dentro del perímetro de dicha Delegación, denominada: "Familiar", "Alicia Santillana" y "Del Periodista".

El mérito más grande que debe reconocerse al Licenciado Demetrio Valdez Alfaro, es haber tenido la audacia y la tenacidad para lograr implantar las primeras ludotecas en la UNAM; asimismo otras en el Distrito Federal. Gracias a lo anterior, la idea se ha difundido en otros Estados de la República con asesoría del citado profesionista.

Segundo: otro de los pioneros de ludotecas, es el Subdirector de Enseñanza y Capacitación de la Delegación "Venustiano Carranza", Profr. Carlos Alberto Martínez Plata, el cual proporcionó datos de las ludotecas que él estableció en México y de las cuales hablaré a continuación.

El Profesor Martínez Plata recibió información de ludotecas por primera vez en 1973 de un congreso que se realizó en Suiza, denominado "LOISIR" palabra francesa que significa "OCIO". En este congreso mundial, se expusieron todas las acciones relacionadas con el Ocio. Lo anterior dio motivo para que el mencionado pionero empezara a crear por primera vez, ludotecas a las que denominó "talleres recreativos".

En esos talleres surge la idea de fomentar el valor del juego y la importancia y valores educativos de éste; se inició dentro de la ludoteca la confección, creación y reparación de juguetes; con estas actividades se abrieron los espacios al público.

En el año de 1974 continúan las experiencias del pionero con actividades a las que puso por nombre "Jornadas Recreativas" esto se dio en la Secretaría de Obras Públicas de la Delegación "Benito Juárez".

En 1976-1978, cuando se creó la Subsecretaría de "Juventud de Recreación y Deportes" de la SEP se realizó trabajo de ludoteca a nivel de talleres y se le dio el nombre de "Jornadas Recreap". En 1983, publicó un folleto denominado "Del Ocio a la Recreación".

En 1985 fue establecida en un local fijo la ludoteca en el CENDI de Aeropuertos y Servicios Auxiliares. La otra se estableció en un vagón de ferrocarril atrás de la "Basílica de Guadalupe" en la Delegación "Gustavo A. Madero"; la ludoteca era de reparación y préstamo de juguetes.

En 1988 estableció otra ludoteca también en un vagón de ferrocarril en el Estado de Puebla; funcionó como taller de reparación y préstamo principalmente.

Publicó una serie de cuadernos en los que se mencionan algunos juegos infantiles de la ludoteca. Esta serie de juegos fueron organizados en cuatro cuadernos, dos de los cuales fueron publicados uno en 1988 y otro en 1991, ambos llevan por nombre "Mi Ludoteca; poemas, cantos y juegos".

En 1989 promovió un programa de radio denominado "Ja-Ja. 19", abierto al público. Más tarde, en 1990 estableció otra ludoteca, en lo que se llamaba "Centro de Iniciación Artística y Deportiva Infantil" de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes. Su trabajo sobre ludoteca se extendió a 15 pueblos de Xochimilco.

En el presente año (1997), se proyecta crear una ludoteca para el nivel de la preeducación preescolar y para educación especial como un recurso de aprendizaje y desarrollo psicomotor en la Villa Deportiva ubicada en la calle Margarita Maza de Juárez; entre Vallejo y 100 metros; en donde participarán psicólogos, educadores, maestros de preescolar y de educación especial. La idea del Subdirector es rescatar el juego tradicional.

1.2 DEFINICION DE LUDOTECA.

En el "Diccionario General de la Lengua Española", se define a la ludoteca como: "... lugar donde se guardan, prestan e intercambian juegos y juguetes"(4).

Por otro lado en el "Diccionario de las Ciencias de la Educación", se define la ludoteca de la siguiente manera: "(Del lat. *ludus*, juego, y del gr. *theke*, caja). Colección de instrumentos de juego o del juego. //Local abierto a los niños en sus horas libres, a cargo de varios animadores, donde es posible jugar colectivamente con un buen número de juguetes de la propia entidad o con los que traen los niños//"(5).

Literalmente, ludoteca designa el lugar en donde se guardan los juguetes.

El licenciado Demetrio Valdez Alfaro la describe como: "Un centro de información y praxis, en el cual se puede informar, específicamente sobre juguetes, lo referente a precios, calidad, uso pedagógico y, por supuesto, ofrecer el servicio de asesoría para la creación o fabricación de juguetes"(6).

María de Borja Solé define a las ludotecas infantiles como: "...instituciones recreativo-culturales, especialmente pensadas para los niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad del niño, a través principalmente del juego y del juguete".(7)

(4) Diccionario General de la Lengua Española p. 669.

(5) Diccionario de las Ciencias de la Educación, p. 903.

(6) VALDEZ Alfaro, Demetrio. La ludoteca, una alternativa de Educación para el Uso del Tiempo Libre p. 6.

(7) BORJA Solé, María. El Juego Infantil. Organización de las Ludotecas. Pág. 36.

A las anteriores definiciones se puede agregar que las ludotecas no tienen fines lucrativos; sin menoscabo de que en algunos establecimientos se cobre una cuota módica para reponer el material que se deteriora con el uso. En las universidades y en las Delegaciones Políticas la reposición de juegos y juguetes se hace sin necesidad de cuota alguna.

Con base en las anteriores definiciones y en mi propia experiencia, creo que puedo definir a la ludoteca como: un centro de juegos y juguetes educativos, didácticos, psicopedagógicos y recreativos, en donde se ayuda al desarrollo, transformación y mejoramiento intelectual de los individuos.

1.3 FUNCION PSICOPEDAGOGICA DE LA LUDOTECA.

"La psicopedagogía se define como: (Del gr. *psyché*, alma; *país*, niño y *agogué*, acción de conducir, de educar). Ambito interdisciplinario que atiende a todos aquellos factores psicológicos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje"(8).

La ludoteca puede ser una de las alternativas psicopedagógicas de gran utilidad a la Escuela Nacional Preparatoria, ya que la función psicopedagógica de la ludoteca sería contribuir al desarrollo académico del estudiante de preparatoria de acuerdo con el Plan de Estudios que se realiza en la escuela y de acuerdo con las características psicológicas de la etapa de la adolescencia.

(8) Diccionario de las Ciencias de la Educación. Pág. 1211

Con el Plan de Estudios de la ENP, se busca que el estudiante pase por las etapas de la adolescencia hacia una madurez psicológica, producto de la educación; hacia un desarrollo físico-armónico; y hacia un nivel académico adecuado para cursar los estudios superiores.

La ENP desempeña la función de armonizar las etapas antes mencionadas con el propósito de que los egresados reporten utilidad al grupo social en que se desenvuelven y en las actividades que libremente se elijan.

La PSICOLOGIA del adolescente proporciona los rasgos básicos del alumno, tomados en consideración por el servicio de la ludoteca.

Para ELIZABETH HURLOCK el adolescente atraviesa por un periodo en el cual suele adoptar actitudes de oposición o resistencia y otras actitudes que negativamente afectan la asimilación del conocimiento, para cambiar tales actitudes hay que encauzarlas al aprendizaje de los conocimientos y al mismo tiempo hacer funcionar los recursos o facultades mentales con que cuenta el estudiante.

La misma autora considera que los jóvenes deben ser guiados en la selección de actividades, las cuales sirven de relajamiento físico y mental. Menciona que los juegos son una fuente de catarsis mental; y que a los adolescentes les agradan las actividades variadas, emocionantes y novedosas.

Por su parte ARNOLD GESELL comenta que los adolescentes llegan a tener sentimientos de rencor, venganza y violencia; que se apartan de todo lo que representa restricciones o frenos; no permiten que se les considere como niños.

Señala que la escuela puede parecerles agradable o desagradable; de aquí que comiencen las deserciones. Para otros la escuela es una válvula de escape para evadir las restricciones del hogar.

También afirma que hay una proporción de alumnos rezagados a quienes los estudios no les atraen; y por su mismo desinterés se muestran olvidadizos.

Por otro lado, para JEAN PIAGET, el adolescente posee una característica, su egocentrismo agudo; y asume el papel de las personas mayores. Parece antisocial porque detesta a la sociedad como es y se forma su propia imagen de una sociedad idealizada.

Entre otros factores, la ludoteca contribuye a mejorar las facultades mentales siguientes:

a. La sensación.- Se entiende que al estimular los órganos sensibles se obtiene una reacción consciente de nuestra mente; con esta reacción se conocen las propiedades y la existencia de los objetos que estimulan los sentidos (9).

b. La percepción.- Se tiene claro que en ésta, las sensaciones adquieren un significado; entonces la percepción es un proceso mental en el cual se interpreta y da significado a la sensación de un objeto determinado (10).

c. La imaginación.- Se le llama así a toda actividad mental por la cual el hombre reproduce y construye imágenes (11).

(9) KELLY, W. A. Psicología de la Educación p. 53.

(10) Diccionario de las Ciencias de la Educación. p. 1109.

(11) Idem, Pág. 780

d. La memoria.- Se tiene entendido que en esta facultad mental es en donde los actos mentales y estados de conciencia pasados se retienen, evocan y reconocen; también a la capacidad para evocar información previamente aprendida se le conoce como memoria (12).

e. El proceso de asociación.- Es entendido como un proceso mental en el cual se relacionan entre si dos o más experiencias. También se puede decir que se le conoce como un fenómeno psicológico, el cual tiene la tarea de conectar o unir diferentes datos en la conciencia (13).

f.- La atención.- Se le conoce como la dirección de las facultades cognitivas hacia un objeto o grupo de objetos, cosas, pensamientos, ideas. Con exclusión más o menos total de las demás (14).

g.- El intelecto.- Se le entiende como la facultad por medio de la cual obtenemos el conocimiento humano. Asimismo reconoce la naturaleza interna de las cosas o la esencia de éstas. Es la facultad del pensamiento (15).

h.- La voluntad.- Se le llama a la fuerza orientadora que moldea y dirige las acciones del hombre (16).

(12) Diccionario de las Ciencias de la Educación. p. 945.

(13) RUNES, D. Dagoberto. Diccionario de Filosofía. p. 40.

(14) KELLY W.A. Psicología de la Educación. p. 130.

(15) Ibidem. Pág. 130.

(16) Ibidem. Pág. 144.

Además tenemos los factores siguientes: el sentimiento y la emoción, el primero es entendido como un conocimiento de lo agradable o de lo desagradable, que suele acompañar a los procesos mentales y acciones corporales; la segunda como acciones a tendencias que surgen de necesidades interiores y que son exteriorizadas (17).

Por cuanto a lo PEDAGOGICO la ludoteca se sirve de la Didáctica como un apoyo metodológico para la realización de sus actividades. En los siguientes autores podemos encontrar orientaciones metodológicas pertinentes.

Para LUIZ ALVES DE MATTOS, la enseñanza estimula y orienta mediante las técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura de que se trate. Significa encaminarlos a formar los hábitos de aprendizaje.

Asienta que el profesor buscará un método de enseñanza adecuado para que el alumno asimile los conocimientos de manera óptima. La asignatura que se imparte con un buen método hace dinámica la mente de los alumnos y les da nuevas perspectivas de estudio para contribuir a desarrollar su personalidad.

Afirma que las actividades extraclase deben estar relacionadas con el programa de estudios de las asignaturas: esto da como resultado un mayor grado de motivación para el estudio. O pueden no estar relacionadas con éste, sino con la vida social, artística, atlética y recreativa de la escuela. Todas ellas tienen un gran valor pedagógico. Lo cual estimula la libre iniciativa, y la capacidad inventiva y creadora; favorece la actividad y el estudio, así como la cooperación entre los estudiantes.

(17) KELLY W A. Psicología de la Educación, p. 160

Por otra parte IMIDEO GUIUSEPPE NERICI asienta que son consideradas actividades extraclase aquellas que se desenvuelven a manera de complemento de las que son propias de la clase, vinculadas o no a las asignaturas del plan de estudios. Sirven de complemento en los planteles educativos y pueden ser permanentes (sin límites de tiempo).

También señala que la adolescencia es el lapso en que se dan las mayores posibilidades de realización personal debido al proceso de maduración general por el que atraviesan los adolescentes. Esa maduración exige mayor número de actividades y experiencia. El educando ya no se conforma con la rutina de la vida en sus fases anteriores. Quiere aventurarse a nuevas situaciones y experiencias, quiere saber y demostrar que sabe, que es capaz de actuar, de pensar y de tener opinión. De ahí que su pugna sea contra todo aquello que signifique verse tratado como un niño e impedirle alcanzar nuevas experiencias.

Considera que las actividades extraclase le sirven al adolescente para expandirse, autoexpresarse y desarrollar su personalidad. Puede decirse que las actividades extraclase son el complemento indispensable para el buen funcionamiento de la escuela, a fin de atender las necesidades de desenvolvimiento de la personalidad del educando, en cualquier nivel de enseñanza.

Para HANS AEBLI la Didáctica debe definir y define de hecho, no sólo cómo los alumnos "conocen" determinada asignatura, sino también cómo la aprenden.

Menciona que el pedagogo se debe basar en el conocimiento psicológico del adolescente para tener en cuenta las condiciones de enseñanza. Y que todo método de enseñanza debe ser solidario con una psicología del adolescente y de su pensamiento.

Afirma que los procesos dinámicos y la acción activan más a los alumnos que las descripciones de estados estáticos. Las investigaciones hechas por el alumno son las más fecundas cuando se centran sobre los procesos dinámicos y su explicación, pues en tal caso permite al alumno aplicar los esquemas activos de su pensamiento.

Señala que los métodos activos fueron más aptos que los tradicionales para provocar los procesos de formación. Todos los pedagogos que aplican los métodos activos, coinciden en confirmar que tales son los efectos más característicos de la nueva enseñanza.

Por otro lado, la ludoteca contribuye a la formación de hábitos entendiéndose estos como funciones mentales que se adquieren y refuerzan en la medida que se repiten. (18).

La ludoteca ayuda a mejorar la convivencia y de ahí mejora las relaciones humanas, ayuda a establecer relaciones convenientes de colaboración; a eliminar la tensión nerviosa, a estimular la buena conducta; a desvanecer hostilidades y a desaparecer las actitudes agresivas.

1.4 RECURSOS DE APOYO.

La ludoteca cumple su función si cuenta con espacios adecuados y suficientes en los cuales se podrá trabajar esporádica y permanentemente; dichos espacios deben ser fijos y móviles. El espacio fijo debe tener la amplitud necesaria para el desarrollo intelectual y recreativo del estudiante, así como se debe contar con uno o dos espacios-móviles que puedan desplazarse a las canchas, patios o zonas de descanso del plantel.

(18) RUNES D. Dagoberto. Diccionario de Filosofía p. 168.

También se requieren materiales básicos, recursos fundamentales y personal preparado como pedagogos, técnicos ludotecarios y administradores del tiempo libre.

Los materiales básicos son aquellos que requiere el personal para llevar a cabo su trabajo y el control de la ludoteca. (Ver anexo I).

Los recursos fundamentales de una ludoteca son el juego y el juguete; el primero es actividad y el segundo es el instrumento u objeto con que se juega.

En lo que se refiere al juego y al juguete hay una enorme variedad, sin embargo para el objeto de la tesina, sólo se mencionan algunos (ver anexos I y II).

En lo que respecta al pedagogo debe saber la técnica de la enseñanza; y debido a que maneja elementos pedagógicos y psicopedagógicos está en condiciones de ayudar y asesorar al profesorado de las Preparatorias en los aspectos prácticos de su programa; el pedagogo tiene una visión amplia de la educación por lo tanto es conveniente que las ludotecas estén manejadas por personal que tenga conocimientos pedagógicos y psicopedagógicos.

El pedagogo hace las adaptaciones convenientes a los juegos para que estos sirvan de apoyo a los estudios de la Escuela Nacional Preparatoria. El técnico ludotecario y el administrador del tiempo libre le dará el auxilio necesario.

En lo que se refiere al técnico ludotecario, este se encarga de mantener los juguetes en buenas condiciones y evitar su pérdida, levanta el inventario para un mejor control de los juguetes y material básico, da orientación a los usuarios sobre cómo deben utilizarse los juegos.

Por otro lado, no está por demás mencionar que existe una institución creada en 1976 denominada E.P.A.T.L. (Instituto de Educación para el uso del tiempo libre), que entre otras funciones prepara personal con grado de licenciatura apto para aplicar las técnicas en el aprovechamiento del tiempo libre. Comúnmente se les denomina Administradores del tiempo libre; organizan eventos para juegos, excursiones; y fungen como animadores del juego. Pueden trabajar en la organización de las ludotecas.

CAPITULO II

LA ENSEÑANZA EN LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA.

RELACION DE LA LUDOTECA CON ELLA.

Para orientarme sobre los objetivos generales de enseñanza mencionados en este capítulo, consulté el "Plan de Desarrollo Académico de la Escuela Nacional Preparatoria" del período 1995-2000. Asimismo para saber los objetivos particulares de enseñanza se estudió un folleto titulado "Unidad Autoinstruccional sobre los Objetivos y Estructura del Plan de Estudios de la Escuela Nacional Preparatoria". Correspondiente al período 1993-1994. Para saber cuál es el plan de estudio, consulté el "Mapa Curricular" de la institución durante el año 1996.

2.1 LOS OBJETIVOS GENERALES DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

Los objetivos generales son tres: dar educación del nivel del Bachillerato; promover y difundir la cultura; y la formación científica.

La ludoteca da apoyo a la enseñanza Preparatoria ya que por medio del juego y el juguete se facilita obtener los conocimientos de una manera más versátil, amena y divertida; al tiempo que, se ayuda a liberar tensiones para que el alumno no caiga en la monotonía y en el aburrimiento.

En cuanto a promover y difundir la cultura, la ludoteca contribuye a que el conocimiento se adquiera sin dificultades y evita la monotonía y el tedio.

Con respecto a la educación científica, la ludoteca apoya para que el alumno enriquezca sus conocimientos y descubra nuevas ideas encaminadas a las innovaciones.

2.2 OBJETIVOS PARTICULARES.

"Favorecer en el estudiante una postura abierta y sistemática para la búsqueda de la verdad". "Que el alumno se ubique en el tiempo, espacio y sociedad que le tocó vivir". "Favorecer en el estudiante la apreciación y expresión artísticas". "Favorecer en el estudiante el desarrollo armónico de su cuerpo".

Con respecto al primer objetivo, el juego ayuda al estudiante a relajarse cuando tiene problemas para asimilar los conocimientos; simultáneamente, el juego propicia en los individuos la confianza en sí mismos y los hace adoptar posturas abiertas en sus investigaciones.

En cuanto al segundo objetivo, el juego contribuye a la adaptación con el medio ambiente; ayuda a establecer una relación de compañerismo y armonía entre los individuos con quienes debe tratar; y en la escuela, particularmente, a brindar a los demás alumnos y obtener de ellos cooperación para resolver las tareas escolares y los puntos difíciles de la enseñanza.

La ludoteca propicia en los individuos conciencia del espacio y el tiempo en que se desenvuelven.

En cuanto al tercer objetivo, mediante el juego se despiertan tendencias a la creatividad artística en unos casos y en otros, nace una vocación en el estudiante hacia este tipo de actividades.

En el último objetivo se puede afirmar que la ludoteca favorece el desarrollo físico y mental del estudiante.

2.3 EL PLAN DE ESTUDIOS.

El plan de estudios es un esquema de las materias, sin embargo, cabe advertir que no se trata de analizar a fondo dicho plan ni las materias que contiene en particular, sino llevar a cabo una relación entre los estudios en general y la ludoteca.

El citado esquema está sujeto a modificaciones con alguna frecuencia; lo cual exigiría un seguimiento que está fuera de mi alcance; por lo que a continuación hablaré del plan de estudios muy brevemente.

El plan de estudios tiene tres etapas; la primera es la introducción para el cuarto año; la segunda es de profundización para el quinto año y la última etapa es de orientación para el sexto. (Ver anexo III).

En el plan de estudios se agrupan las asignaturas por Núcleos los cuales son: el Núcleo Básico el cual comprende las asignaturas de: matemáticas, física, lengua española, lógica, historia universal, geografía, literatura universal, etimologías grecolatinas, biología, química, historia de México, literatura mexicana e iberoamericana.

El Núcleo Formativo Cultural, el cual abarca: educación física, dibujo, lengua extranjera, informática, educación estética, educación artística, orientación educativa, educación para la salud, ética, derecho y psicología.

El Núcleo Propedéutico contiene las siguientes asignaturas: física, química,

dibujo constructivo, biología, geografía, economía, introducción al estudio de las ciencias sociales y económicas, probabilidades sociales, políticas y económicas de México, historia de las doctrinas filosóficas e historia de la cultura.

Con respecto a las asignaturas optativas, son las siguientes: físico-química, biología, temas selectos de matemáticas, estadística y probabilidad, informática, geología y minerología, temas selectos de biología, temas selectos de morfología y fisiología, estadística y probabilidad, sociología, geografía política, contabilidad y gestión administrativa, cosmografía, historia del arte, comunicación visual, estética, griego, latín, modelado, revolución mexicana, pensamiento filosófico mexicano.

Como asignaturas extracurriculares se consideran las siguientes: música, teatro e higiene mental.

La ludoteca se puede integrar a los núcleos de enseñanza y a las asignaturas optativas y extracurriculares por medio del juego como veremos en el capítulo III.

CAPITULO III

EL APOYO PSICOPEDAGOGICO DE LA LUDOTECA A LOS ESTUDIOS DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA.

Actualmente los profesores de las preparatorias emplean en la enseñanza el mismo método informativo y no se trata de informar simplemente a los alumnos sobre los contenidos de las asignaturas elaboradas por los especialistas, lo cual sería reciclar los conocimientos. La educación debe ir más allá, es decir, formar la personalidad del alumno a partir del conocimiento; para lo cual la ludoteca será de gran ayuda.

La información tiende a uniformar; y la tarea de educar es la de formar individuos útiles a sí mismos y a la sociedad.

Quintiliano menciona que los juegos deben ser la base de la enseñanza; y que los castigos deben eliminarse. El vislumbró el método lúdico que puede facilitar el aprendizaje no sólo en los niños sino en los adolescentes, jóvenes y adultos. Afirma que no son buenos aquellos métodos en que el maestro olvida el otro factor humano de la educación: el alumno (19).

Un método a seguir como apoyo a los estudios de la Escuela Nacional Preparatoria es el lúdico (con base en juegos), cuya función desempeñan las ludotecas y el cual se expone más adelante.

(19) MORENO G. Juan Manuel. Historia de la Educación. p. 115.

Esta función armoniza con los objetivos de la educación; y ayudan a los estudiantes en general a desarrollarse de manera equilibrada su personalidad y su creatividad, así como sus habilidades intelectuales, físicas y artísticas.

Los servicios que prestan las ludotecas son de gran valor, sobre todo si están atendidas por pedagogos (Ver Pág. 20). Es conveniente, entonces, que los estudiantes del Colegio de Pedagogía se interesen en el tema. Y que quienes atienden esos establecimientos tengan capacidad para ese trabajo, que por su propia naturaleza, exige habilidad y tacto en su relación con los usuarios.

Las ludotecas desempeñan su función con un método propio; y de la experiencia obtenida por quienes conocen y han manejado hasta ahora este tipo de establecimientos, se ha llegado a la conclusión de que dicho método no es otra cosa que el denominado método lúdico que consiste en aplicar el juego organizado y el que se lleva a cabo con algunos juguetes en la enseñanza de cualquier nivel educativo.

He optado por analizar el apoyo de la ludoteca al Plan de Estudios el cual está dividido en núcleos y asignaturas optativas y extracurriculares.

Lo anterior con el objeto de presentarles a los profesores las posibilidades que encuentro en la ludoteca y para dejarles este recurso psico-pedagógico de apoyo, el cual está a su disposición para elevar un poco más el nivel educativo de los alumnos.

3.1 LA LUDOTECA COMO REALIZACION DEL METODO LUDICO EN LA ENSEÑANZA MEDIA SUPERIOR.

A continuación se detalla el tipo de juegos y juguetes; los estudios que tienen su base de apoyo en los mismos, la relación que hay entre ambos y las facultades que mejoran su función.

ACTIVIDAD LUDICA	REQUERIMIENTOS NECESARIOS	ESTUDIOS QUE RECIBEN APOYO	FORMA EN QUE LOS APOYA	FACULTADES QUE MEJORAN SU FUNCION
1.- Audición	Carretes con cinta magnetofónica (cassettes). Discos compactos. Acetatos.	Literatura universal. Lit. Mexicana e iberoamericana. Música.	Con poemas, poesía narrativa y música. Las primeras dos son de los principales autores mexicanos e hispanoamericanos. La tercera música variada.	Sensación, percepción, imaginación, proceso de asociación, memoria, intelecto, atención, voluntad.
2.- "Memorama"	Fichas de cartón.	Estudios en general.	El memorama tendrá conceptos y desarrollo de los mismos sobre el tema que sea tratado en clase. También pueden ser de fórmulas que se utilicen en química, matemáticas y física.	Sensación, percepción, memoria, proceso de asociación, atención y voluntad.
3.- "Trímemoria"	(Lo mismo que el memorama)			
4.- "Maratón"	Libro y tablero	Estudios en general.	Se forman equipos de alumnos los cuales se harán las preguntas sobre los conocimientos de las materias, las cuales tendrá el maratón.	Sensación, percepción, intelecto, voluntad, atención.

5. "Trotamundos"	Fichas de colores. Tarjetas de cartoncillo y un Mapa mundi.	Geografía política.	El juego consiste en contestar las preguntas sobre los elementos de un país determinado. Idioma, capital, raza, religión, producción, número de habitantes, entre otros.	Sensación, percepción, intelecto, atención, voluntad, imaginación.
6.- "Rompeca-bezas"	Un cuadro de cartoncillo dividido en varias partes.	Geografía, física, química o matemáticas.	Se pueden armar partes geográficas o partes de alguna fórmula.	Sensación, percepción, intelecto, memoria, atención, voluntad, imaginación.
7.- "Lotería"	Tarjetas y cartones con figuras.	Lenguas extranjeras (francés, inglés, italiano, griego, latín).	El juego tiene una figura y una palabra en el idioma que se quiera aprender, el profesor las va mencionando y los alumnos deben poner una ficha en el cuadro que ellos consideren es lo enunciado por el profesor.	Sensación, percepción, intelecto, memoria, atención, voluntad, proceso de asociación.
8.- "Encuentra un concepto"	Libros	Estudios en general.	El profesor menciona varios conceptos, los alumnos deben acudir a la biblioteca y buscarlos en varios libros, regresar al aula y desarrollar el concepto.	Sensación, percepción, intelecto, atención, voluntad.
9.- "El investigador"	Papeles pequeños y grandes, lupas.	Matemáticas, física y química.	Los alumnos con la lupa buscarán papeles pequeños y grandes con las fórmulas de las materias.	Sensación, percepción, atención.

10.- "El profesor educa a su alumno"	Pizarrón, papel, gises, plumas, libros, carteles, etc.	Ética.	Son dos alumnos, uno será el profesor y el otro el estudiante. El primero debe conseguir que su alumno aprenda la clase de ética utilizando los recursos didácticos que crea convenientes.	Sensación, percepción, atención, voluntad, imaginación, intelecto.
11.- "Mis pasos por la historia"	Carteles y plumas.	Historia del arte, de la cultura y de las doctrinas filosóficas.	A cada paso que dé el alumno antepondrá un cartel bajo sus pies, el cual tendrá un inciso del tema que se tratará en la clase, y que desarrollará ante los demás compañeros.	Intelecto, atención, voluntad, proceso de asociación, memoria.
12.- "El abogado"	Libros y códigos de derecho.	Derecho y teatro.	Se forman equipos y en cada uno, se debe representar el papel de un juez, secretario, litigante, acusado, entre otros. La idea es que cada personaje debe utilizar el conocimiento del mundo normativo en que vive el estudiante, específicamente los fundamentos del derecho mexicano vigente.	Sensación, percepción, imaginación, intelecto, atención, voluntad.
13.- "El juego de asociación"	Carteles, pluma, lápiz, papel.	Todas las asignaturas.	En este juego se tratará de asociar palabras de cosas, figuras, animales, países, partes del cuerpo, plantas, o lo que se vaya a tratar en la asignatura. Se realizará el enlace de palabras, por medio de representaciones o imágenes mentales ilógicas, tontas y ridículas.	Sensación, percepción, imaginación, asociación de ideas, memoria, atención, voluntad, intelecto.

<p>14.- "Enlace de números".</p> <p>(Los tres juegos siguientes no apoyan a los estudios en particular, pero sí a las facultades mentales del alumno)</p>	<p>Lápiz y papel.</p>	<p>Matemáticas y física.</p>	<p>Asociar los números del 0 al 9 con alguna consonante del alfabeto. L-1, LL-2, K-3, M-4, C-5, G-6, S-7, B-8, N-9 Y D-O, formar palabras, Ej. 28631495707-LLBGKLMNCSDS. Debemos formar palabras con ellas: Lluvia-Gorki-Limonnes-Casados, se enlazan estas palabras de manera ridícula o tonta y ya no podremos olvidar el número.</p>	<p>Sensación, percepción, imaginación, memoria, asociación de ideas, atención, voluntad, intelecto.</p>
<p>15.- "Observa tu mundo".</p>	<p>Lápiz, pluma y papel.</p>		<p>Trata de observar lo que hay alrededor y anotarlo en varias ocasiones</p>	<p>Sensación, percepción, atención, observación, imaginación.</p>
<p>16.- "Mente maestra".</p>	<p>Canicas y tablero.</p>		<p>Trata de adivinar la posición de la canica por su color.</p>	<p>Atención, concentración, intelecto.</p>
<p>17.- "Ajedrez".</p>	<p>Tablero y sus piezas correspondientes.</p>		<p>Se tratará de derrotar al contrincante mediante el movimiento de piezas, hasta dar jaque mate al rey.</p>	<p>Sensación, percepción, intelecto, imaginación.</p>

En la primera columna aparecen las actividades lúdicas que son: audición, "Memorama", "Trimemoria", "Maratón", "Trotamundos", "Rompecabezas", "Lotería", "Encuentra un concepto", "El investigador", "El profesor educa a su alumno", "Mis pasos por la historia", "El abogado", "El juego de asociación", "Enlace de números", "Observa tu mundo", "Mente maestra" y "Ajedrez".

En la segunda columna están los requerimientos básicos, es decir el material que se empleará durante el juego. En la tercera columna se mencionan los estudios que reciben apoyo de la ludoteca. En la cuarta, la forma en que se apoya a los estudios con los juegos y en la quinta se enuncian las facultades mentales que como consecuencia de lo anterior mejoran su función.

Se puede mencionar también que la UNAM a través de la Coordinación de Difusión Cultural específicamente en el Departamento de Literatura, se cuenta con una colección de 191 acetatos (cassettes) y discos compactos denominada "Voz viva" (Ver anexo II), los cuales sirven de apoyo a las materias como lo vemos en la pág. 27.

Existen otros elementos con que cuenta la ludoteca y que pueden servir de apoyo a los juegos organizados y pueden ayudar a los estudios; estos elementos son los siguientes: pizarrón, carteles, tijeras, cartulinas, gises, escaleras, sillas, mesas, escobas, recogedores, cámaras de llanta, costales, llantas, lazos, canastas, aros de plástico, silbatos, globos, bandejas, lupas.

La ludoteca no tiene por objeto invadir otras funciones ya organizadas al interior de la Preparatoria. Debe quedar claro que sólo es un apoyo principalmente a los estudios.

Algunas otras cosas que tiene la ludoteca y que pueden servir de apoyo a otras

actividades que se desarrollan en la Preparatoria son: cortinas para el escenario, máscaras y vestuario adecuado, así como los instrumentos siguientes: castañuelas, guitarras, panderos, maracas, tumbas, tambores, platillos, acordeón, mandolina; sirven como apoyo a las presentaciones artísticas y eventos culturales como son: estudiantinas y obras de teatro.

Con respecto a los toldos, tiendas y mochilas para excursionar, linternas, y cuerdas para escalar, apoyarían las actividades de campo, auspiciadas por la E.N.P.

La ludoteca cuenta también con discos voladores, globos gigantes, bomba para inflar balones y pelotas; minicanchas y balones para el juego de balompié, bases y balones para el juego de baloncesto, raquetas y "gallitos" para el juego de badminton, pelotas de esponja, guantes pesados (manoplas), palos (bats) y pelotas para el juego de pelota en base; raquetas y pelotas para el juego de tennis, redes y balones para el juego de volear la pelota, balones para el juego de balón en mano, pelotas de vinyl, tablas salvavidas y minialbercas para juegos organizados en tierra o en agua. Lo anterior puede ayudar a las actividades deportivas que se llevan a cabo en la Preparatoria.

A continuación se verá brevemente lo respectivo a sentimientos, emociones y formación de hábitos así como su relación con la ludoteca.

Nuestras emociones se sistematizan en los sentimientos y se centran en objetos y acciones importantes que en este caso puede ser el juego; los buenos sentimientos hacen que nuestra vida emocional pueda ser controlada, la ludoteca ayuda a crear buenos sentimientos y encauzar las emociones en forma positiva.

Los sentimientos serán más fáciles de expresar mediante el juego, los cuales

pueden ser de gratitud, amabilidad y ayudar a los demás entre otros.

Para la evolución de un buen hábito se requiere un punto de partida estimulante, este podría ser un juego. Se debe repetir el hábito con suficiente frecuencia, una vez que se establece una rutina, es muy difícil desarraigarla.

Cuanto más se repite un acto útil, termina por adquirirse un hábito positivo. El juego como estímulo inicial actúa como primer paso en una reacción en cadena de hábitos. Lo que debe hacer el estudiante es que esta reacción en cadena funcione a su favor en la formación de hábitos constructivos.

En lo pedagógico la ludoteca mejora la convivencia; por que los juegos se llevan a cabo en grupo y ayuda a que los alumnos convivan de una manera entusiasta y alegre; logrando que compartan entre sí experiencias académicas. En tal sentido se produce un mejoramiento considerable que se manifiesta en las relaciones de colaboración y compañerismo.

Igualmente generará en el estudiante la confianza en sí mismo debido a los éxitos obtenidos en sus estudios escolares. De este modo cada acción educativa debe ser un paso adelante en el desarrollo de una personalidad dinámica.

La ludoteca contribuye a eliminar la tensión nerviosa que a menudo surge con motivo de los estudios. Estimula el buen comportamiento del alumno ante sus maestros y demás compañeros. Es común que con esto desaparezcan los sentimientos de hostilidad en cualquiera de sus formas y evita los conflictos y actitudes agresivas que se originan por esa causa.

3.2 SUGERENCIAS GENERALES Y METODOLOGICAS SOBRE EL METODO LUDICO A LOS DOCENTES DE LA PREPARATORIA DE ACUERDO CON LAS CARACTERISTICAS Y CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA IMPARTIDA.

Se recomienda a los profesores tener en cuenta que se trata de jóvenes en la alta adolescencia, para que constantemente se respeten sus características socioculturales.

Se sugiere tener en cada Preparatoria una ludoteca fija y un espacio-móvil.

Es conveniente que los profesores utilicen la ludoteca para desarrollar hábitos constructivos y buenos sentimientos en el alumno.

Se sugiere que cada ludoteca cuente con dos o tres pedagogos, un técnico ludotecario y un administrador del tiempo libre.

Se recomienda que las ludotecas sean manejadas por pedagogos, ya que manejan elementos pedagógicos y psicopedagógicos, así como están en condiciones de ayudar y asesorar al profesorado en los aspectos prácticos de su programa.

Es conveniente que los profesores de cada asignatura lleven a cabo concursos entre los alumnos para que se descubran e innoven juegos que se relacionen con los temas a tratar en las clases.

Se recomienda utilizar la ludoteca para contribuir a desarrollar las facultades mentales del estudiante.

Se recomienda a los profesores utilizar el método lúdico, (a base de juegos y

juguets), para hacer más dinámica la enseñanza.

Se sugiere utilizar el apoyo de la ludoteca para ayudara evitar actitudes negativas que afectan la asimilación del conocimiento.

Es conveniente que los profesores se coordinen con los pedagogos que manejan las ludotecas, para hacer más dinámicas las clases.

Se recomienda utilizar la ludoteca no sólo para elevar el nivel académico del estudiante, sino también para contribuir a evitar la deserción escolar.

SUMARIO CONCLUSIVO

La ludoteca en lo fundamental es un centro de juegos y juguetes educativos y recreativos al servicio del público usuario.

La función psicopedagógica de la ludoteca consiste en ayudar al desarrollo de la personalidad del estudiante de Preparatoria, y como un apoyo para que éste afirme los conocimientos de acuerdo con el plan de estudios que se imparte en dicho nivel educativo.

Mediante el juego se ayuda al desarrollo de las facultades mentales del estudiante.

Dos de los pioneros de ludotecas en México son: el Lic. Demetrio Valdez Alfaro y el Subdirector de Enseñanza y Capacitación Carlos Alberto Martínez Plata. Ambos han sido fundadores de varias ludotecas en la República Mexicana.

En lo general los recursos de apoyo que se requieren para llevar a cabo el método lúdico son: ludotecas fijas y espacio-móviles, materiales básicos, recursos fundamentales y recursos humanos.

Los objetivos de la E.N.P. son: dar educación a nivel bachillerato, promover y difundir la cultura y formación científica. La ludoteca es una opción, para que se alcancen los objetivos antes mencionados; ya que con el juego por lo general, se elimina una serie de dificultades con que suele tropezar el estudiante como son: el tedio, aburrimiento, monotonía y el rechazo hacia sus asignaturas.

Los objetivos particulares de la E.N.P. podrían resumirse en lo siguiente: presentan al estudiante un panorama general ante la vida y lo libera de miedos prejuicios e inhibiciones

en su trato con los demás. El juego le ayuda a su desarrollo físico y mental.

La ludoteca puede ayudar en el aprendizaje de las asignaturas del Plan de Estudios mediante el juego y el juguete.

Con el juego afloran sentimientos y emociones los cuales pueden ser constructivos en diversos grados; y sirven al estudiante para conducirse con armonía, ética y buena disposición hacia sus semejantes no sólo en la escuela sino en cualquier ambiente familiar o social en que se halle.

La ludoteca estimula la formación de hábitos constructivos que benefician al estudiante.

El método lúdico se puede emplear en los niveles educativos siguientes: primaria, secundaria y universidad.

BIBLIOGRAFIA

- 1.- AEBLI, HANS. Una Didáctica Fundada en la Psicología de Jean Piaget. Tr. Federico F. Monjardín. Primera Edición. Argentina. Editorial Kapelusz. 1958. 189 p.
- 2.- ALVES DE MATTOS, LUIZ. Compendio de Didáctica General. Tr. de Francisco Campos. Segunda Edición. D.F. Kapelusz. 1985. 355 p.
- 3.- BORJA SOLE, MARIA. El juego Infantil. Organización de las Ludotecas. Barcelona, España. Editorial Oikos-Tau. 1980. 132 p.
- 4.- BOSH GARCIA, CARLOS. La Técnica de Investigación Documental. Segunda Edición. México, D.F. UNAM, 1963. 60 p.
- 5.- CLAPAREDE, E. Psicología del Niño y Pedagogía Experimental. Tr. de la Octava Edición Francesa. México, D.F. Editorial Continental. 1961. 357 p.
- 6.- FINGERMANN, GREGORIO. El Juego y sus Proyecciones Sociales. Buenos Aires, Argentina. "El Ateneo". 1970. 161 p.
- 7.- GESELL, ARNOLD. Et. Al. El adolescente de 10-16 años. Tr. Eduardo Loe del. Cuarta Edición. Argentina, Editorial Paidós. 1971. 538. p.
- 8.- HUIZINGA, JOHAN. Homo Ludens. Tr. de Eugenio Imaz. Tercera Edición. Madrid, España. Editorial Alianza. 1972. 269 p.
- 9.- HURLOCK, ELIZABETH B. Psicología de la Adolescencia. México, D.F. Editorial Paidós. 1969. 572 p.

- 10.- JAULIN, ROBERT. Juegos y Juguetes. Ensayos de Etnología.
Tr. de Eduardo Molina. México, D.F. Ed. Siglo XXI. 1981. 220 p.
- 11.- KELLY, W.A. Psicología de la Educación. Tr. de Gonzalo Gonzalvo Mainar. Segunda Edición. Madrid, España. Ed. Morata. 1964. 359 p.
- 12.- NERICI IMIDEO, GIUSSEPPE. Hacia una Didáctica General Dinámica.
Tr. J. Ricardo Nervi. México, D.F. Editorial Kapelusz. 1973. 541 p.
- 13.- PIAGET, JEAN. Seis Estudios de Psicología. México, D.F. Ed. Planeta.
Mexicana, S.A. de C.V. 1988. 225 p.
- 14.- TRAVERS, ROBERT M. Psicología Educativa. Tr. Laura Delgado.
México, D.F. Editorial El Manual Moderno, S.A. 1978. 514 p.
- 15.- UNAM. Planes de Estudio. Imprenta Universitaria. México, D.F. 1970.
548 p.
- 16.- VALDEZ ALFARO, DEMETRIO. La Ludoteca, una Alternativa de
Educación para el Uso del Tiempo Libre. México, D.F. Editado por
Impresora Kavers, S.A. de C.V. 1991. 73 p.

D I C C I O N A R I O S

- 1.- Diccionario de las Ciencias de la Educación. Primera Edición. México,
D.F. Santillana, S.A. Ediciones Etfó. 1987. 744 p.
- 2.- Diccionario Porrúa de la Lengua Española. Segunda Edición. Editorial
Porrúa. 1970. 849 p.

- 3.- Diccionario de la Universidad de Chicago. Inglés-Español y Español-
Inglés. Recopilación de Carlos Castillo y Otto F. Bond. Cuarta Edición
U.S.A. 1987. 475 p.
- 4.- FERRATER MORA, JOSE. Diccionario de Filosofía. México, D.F.
Editorial Atlante. 1941. 598 p.
- 5.- GARCIA HOZ, VICTOR. Diccionario de Pedagogía Labor. V. I. Tomo I. A-
F. Barcelona, España. Editorial Labor, S.A. 1964. 1-443 p.
- 6.- GARCIA HOZ, VICTOR. Diccionario de Pedagogía Labor. V. II. Tomo II.
G-Z. Barcelona, España. Editorial Labor, S.A. 1964. 445-897 p.
- 7.- Gran Diccionario General de la Lengua Española. Primera Edición.
Barcelona, España. Emegé, Industrias Gráficas, S.A. 1989. Pág. 1178.
- 8.- LARROYO, FRANCISCO. Diccionario Porrúa de Pedagogía y Ciencias
de la Educación. Primera Edición. México, D.F. Editorial Porrúa, S.A.
1982. 601 p.
- 9.- RUNES, DAGOBERTO D. Diccionario de Filosofía. México, D.F.
Editorial Grijalvo, S.A. 1981. 397 p.
- 10.- WOLMAN, BENJAMIN B. Diccionario de Ciencias de la Conducta.
Primera Edición. México, D.F. Editorial Trillas. 1984. 395 p.

FOLLETOS

- 1.- SECRETARIA DE SERVICIOS ACADEMICOS. DIRECCION GENERAL DE ORIENTACION VOCACIONAL. Unidad Autoinstruccional sobre las Areas del Bachillerato en la E.N.P. México, D.F. 21 p.
- 2.- SECRETARIA DE SERVICIOS ACADEMICOS. DIRECCION GENERAL DE ORIENTACION VOCACIONAL. Unidad Autoinstruccional sobre los objetivos y Estructura del Plan de Estudios de la E.N.P. México, D.F. 34 p.

CATALOGOS

- 1.- VALDEZ ALFARO, DEMETRIO. Ludicatólogo. México, D.F. Editado por la Delegación "Benito Juárez". 1992. 27 p.

ANEXOS

**Anexo 1.- Materiales básicos. Elementos, juegos y juguetes.
Juegos organizados.**

Anexo 2.- Colección "Voz viva".

Anexo 3.- Mapa curricular.

ANEXO I.

MATERIALES BÁSICOS

estantes	escritorio	marcadores
engrapadora	cinta adhesiva	lápices
plumas	papeletas	hojas blancas
recogedor	escobas	clips
ligas	perforadora	resistol
broches baco	cuerdas para guitarras	afinadores (eléctricos) para guitarras

ELEMENTOS, JUEGOS Y JUGUETES

JUEGOS ORGANIZADOS

Carretes con cinta magnetofónica (cassettes)	"Encuentra un concepto"
Discos compactos	"El investigador"
Acetatos	"El profesor educa a su alumno"
"Memorama"	"Mis pasos por la historia"
"Trimemoria"	"El abogado"
"Maratón"	"El juego de asociación"
"Trotamundos"	"Enlace de números"
"Rompecabezas"	"Observa tu mundo".
"Lotería"	
"Mente Maestra"	
"Ajedrez"	

COLECCION VOZ VIVA

"TITULOS DE LA COLECCION VOZ VIVA
EDITADOS POR LA UNAM"

SERIE-VOZ VIVA DE MEXICO

CLAVE TITULO

Presentación

ACETATO

VV-1	Alfonso Reyes(*)	José Luis Martínez
VV-2	Jaime Torres Bodet(*)	José Luis Martínez
VV-3	Carlos Pellicer	Juan José Arreola
VV-4	Martín Luis Guzmán	Emmanuel Carballo
VV-5	Artemio del Valle Arizpe	Carlos Valdés
VV-6	José Gorostiza	Alí Chumacero
VV-7	León Felipe(*)	Luis Rius
VV-8	Salvador Novo(*)	José Emilio Pacheco
VV-9	Agustín Yáñez(*)	Emmanuel Carballo
VV-10	Carlos Fuentes(*)	Fernando Benítez
VV-11	Rosario Castellanos	José Emilio Pacheco
VV-12	Juan José Arreola	Antonio Alatorre
VV-13	Octavio Paz	Ramón Xirau
VV-14	Fernando Benítez	Juan Vicente Melo
VV-15	Julio Torri	José Luis Martínez
VV-16	Juan Rulfo	Carlos Blanco
VV-17	Rubén Bonifaz Nuño(*)	Henrique González Casanova
VV-18	Alí Chumacero	José Emilio Pacheco
VV-19	Jaime Sabines(*)	Mónica Mansour
VV-20	Rodolfo Usigli	Luisa Josefina Hernández
VV-21	Ermilo Abreu Gómez	Luis Rius
VV-22	Francisco Monterde	Juan José Arreola
VV-23	Andrés Henestrosa	Ernesto Mejía Sánchez
VV-24	Efraín Huerta	José Emilio Pacheco
VV-25	Juan de la Cabada	José Revueltas
VV-26	José Revueltas	Eduardo Lizalde
VV-27	Marco Antonio Montes de Oca	Rubén Bonifaz Nuño

CLAVE	TITULO	Presentación
VV-28	Juan García Ponce	Huberto Batis
VV-29	Salvador Elizondo	Octavio Paz
VV-30	Sergio Pitó	Juan García Ponce
VV-31	Jaime García Terrés	José Emilio Pacheco
VV-32	Sergio Fernández	Margo Glantz
VV-33	Héctor Azar	María del Carmen Millán
VV-34	Emilio Carballido	Juan Tovar
VV-35	Homero Aridjis	Ramón Xirau
VV-36	Juan Bañuelos	Rosario Castellanos
VV-37	Elena Poniatowska	Ermilo Abreu Gómez
VV-38	Pedro Garfias	Luis Rius
VV-39	Max Aub	Henrique González Casanova
VV-40	Luis Rius	Arturo Souto
VV-41	Luis Cernuda	Emmanuel Carballo
VV-42	Guadalupe Amor	Luis Rius
VV-43	Eduardo Lizalde	Salvador Elizondo
VV-44	Luis Villoro(*)	Abelardo Villegas
VV-45	Renato Leduc	Francisco Ligouri
VV-46	Edmundo Valadés	Miguel Donoso Pareja
VV-47	Rafael Alberti	Luis Rius
VV-48	José Emilio Pacheco	Eduardo Lizalde
VV-49	Vicente Leñero	José Emilio Pacheco
VV-50	Gustavo Sáinz	Vicente Leñero
VV-51	Ricardo Garibay	Rubén Bonifaz Nuño-
		Francisco Perez
VV-52	José Luis Cuevas	Fernando Benítez
VV-53	Concha Méndez	María Dolores Arana
VV-54	Julieta Campos	Noé Jitrik
VV-55	Hugo Gutiérrez Vega	Guillermo García Oropeza
VV-56	Efrén C. del Pozo	Pedro Rojas
VV-57	Inés Arredondo	Huberto Batis
VV-58	Elías Nandino	José Emilio Pacheco
VV-59	Josefina Vicens	Aline Pettersson
VV-60	Eraclio Zepeda	Emmanuel Carballo
VV-61	José Luis Martínez	José Emilio Pacheco
VV-62	Manuel Ponce	Vicente Quirarte
VV-63	Fernando Sánchez Mayans	
VV-64	Oscar Oliva	Carlos Illescas

CLAVE	TITULO	Presentación
VV-65	Sergio Galindo	Nedda G. de Anhalt
VV-66	Enriqueta Ochoa	Esther Hernández de Palacios
VV-67	Carmen Alardín	Federico Patán
VV-68	Gerardo Cornejo	Vicente Francisco Torres
VV-69	Jesús Gardea	José Luis González
VV-70	Jaime Labastida	Antonio Marquet
VV-71	Joaquín Bestard	Roldán Peniche Barrera
VV-72	Víctor Sandoval	Vicente Quirarte
VV-73	Jaime Augusto Shelley	Marianne Toussaint

CASETE

VV-74	Hugo Argüelles	José Antonio Alcaraz
VV-75	Emmanuel Carballo	Gonzalo Valdés Medellín
VV-76	Tomás Segovia	Jaime Moreno Villarreal
VV-77	José Agustín	Jesús Ramírez Bermúdez

DISCO COMPACTO

VV-78	Ramón Xirau	Mariana Bernárdez
VV-79	Manuel Gutiérrez Nájera	
VV-80	Griselda Álvarez	Fernando Sánchez Mayans
VV-81	Juan Rulfo (Nueva Edición)	

SERIE-VOZ VIVA DE AMERICA LATINA

ACETATO

VVAL-1	Benito Juárez	Antonio Carrillo Flores
VVAL-2	José Martí	Andrés Iduarte
VVAL-3	Rubén Darío	Jaime Torres Bodet
VVAL-4	Pablo Neruda	Juan José Arreola
VVAL-5	Miguel Angel Asturias	Augusto Monterroso
VVAL-6	César Vallejo	Alejandro Romualdo

CLAVE	TITULO	Presentación
VVAL-7	Alejo Carpentier	Carlos Fuentes
VVAL-8	Juan Carlos Onetti	José Emilio Pacheco
VVAL-9	Julio Cortázar	Carlos Monsiváis
VVAL-10	Gabriel García Márquez	Emmanuel Carballo
VVAL-11	Manuel Rojas	Emmanuel Carballo
VVAL-12	Mario Vargas Llosa	José Emilio Pacheco
VVAL-13	Jorge Luis Borges	Salvador Elizondo
VVAL-14	Ernesto Cardenal	Rosario Castellanos
VVAL-15	Sara de Ibáñez	Ramón Xirau
VVAL-16	Jorge Zalamea	Alvaro Mutis
VVAL-17	Augusto Monterroso(*)	Carlos Monsiváis
VVAL-18	Luis Cardoza y Aragón	Juan Rejano
VVAL-19	Teatro Latinoamericano	Juan Guerrero Zamora
VVAL-20	Domingo Faustino Sarmiento	Carlos H. Magis
VVAL-21	Simón Bolívar	José Luis Salcedo-Bastardo
VVAL-22	León de Greiff	Hugo Latorre Cabal
VVAL-23	Julio Herrera y Reissig	Angel Rama
VVAL-24	Pedro Mir	Jaime Augusto Shelley
VVAL-25	De la Cultura Latinoamericana	Abelardo Villegas
VVAL-26	Nicolás Guillén	Efraín Huerta
VVAL-27	Carlos Solórzano	Rosario Castellanos
VVAL-28	José Lezama Lima	David Huerta
VVAL-29	Darcy Ribeiro	Guillermo Bonfil Batalla
VVAL-30	Mario Benedetti	Humberto Constantini
VVAL-31	Salvador Allende	Pablo González Casanova
VVAL-32	José Donoso	Cristina Pacheco
VVAL-33	Ernesto Sábato	David Olguín
VVAL-34	Alvaro Mutis	Guillermo Shéridan
VVAL-35	Rodolfo Hinostroza	Mario Montalbeti

CASETE

VVAL-36	Enrique Molina	Rafael Vargas
VVAL-37	Eliseo Diego	Vicente Quirarte
VVAL-38	Alejandro Rossi	Adolfo Castañón
VVAL-39	Juan Gelman	Jorge Boccanera

CLAVE	TITULO	Presentación
DISCO COMPACTO		
VVAL-40	José Asunción Silva	Fernando Charry Lara

SERIE LITERATURA MEXICANA**ACETATO**

LM-1	Ramón López Velarde	Beatriz Espejo - Juan José Arreola
LM-2	Bernal Díaz del Castillo	J.M. González de Mendoza
LM-3	Sor Juana Inés de la Cruz	Rosario Castellanos
LM-4	Poesía Náhuatl	Miguel León-Portilla
LM-5	Salvador Díaz Mirón	Carlos Pellicer
LM-6	Poesía Maya	Demetrio Sodi
LM-7	Xavier Villaurrutia	Alí Chumacero
LM-8	Enrique González Martínez(*)	Max Aub
LM-9	Manuel José Othón	Joaquín Antonio Peñalosa
LM-10	Amado Nervo	Alí Chumacero
LM-11	Gilberto Owen	Alí Chumacero
LM-12	Poesía Española de México (I)	José Luis Rius
LM-13	Poesía Española de México (II)	Juan Rejano
LM-14	Poesía Religiosa de México	
LM-15	Mitos Prehispánicos(*)	Miguel León-Portilla
LM-16	Mitos Indígenas	Fernando Benítez
LM-17	José Juan Tablada	Salvador Elizondo
LM-18	Mariano Azuela(*)	María Eugenia Revueltas
LM-19	Francisco González León	Ernesto Flores
LM-20	El rostro de la muerte(*)	Eduardo Matos Moctezuma
LM-21	Sor Juana Inés de la Cruz(*)	Margo Glantz

SERIE TESTIMONIOS POLITICOS

CLAVE TITULO

Presentación

ACETATO

TP-1	Adolfo López Mateos	
TP-2	General Lázaro Cárdenas	Mario de la Cueva
TP-3	Justo Sierra	Agustín Yáñez
TP-4	José María Morelos	Mario de la Cueva
TP-5	Alfonso Caso(*)	Fernando Benítez
TP-6	David Alfaro Siqueiros	Justino Fernández
TP-7	Jesús Silva Herzog	Henrique González Casanova
TP-8	Francisco López Cámara	Fernando Pérez Correa
TP-9	Documentos 1790-1821	Patricia Galeana de Valadés
TP-10	Miguel Hidalgo	Ernesto de la Torre Villar
TP-11/	La Revolución Mexicana	
TP-12	(documentos) Santiago Portilla	

SERIE FOLKLORE

CLAVE TITULO

Presentación

ACETATO

SF-1	Los Folkloristas	
SF-2	Música de la Ciudad	Daniel García Blanco
SF-3	Por las plazas y calles de México	Lilian Mendelssohn
SF-4	Sones del Istmo de Tehuantepec	Lilian Mendelssohn
SF-5	Música veracruzana	Federico Arana
SF-6	La resistencia popular (Canciones de la Revolución de Independencia)	
SF-7	Ana Cecilia Lazcano Banda Sinfonica Centro de Capacitación Musical de la zona Mixe	
SF-8	Canciones románticas mexicanas	

SERIE MUSICA PARA LA ESCENA

ACETATO

- ME-1 Leoncio y Lena
- ME-2 Novedad de la Patria

SERIE.-LOS UNIVERSITARIOS

ACETATO

- | | | |
|------|----------------------|---------------------|
| SU-1 | Javier Barros Sierra | Gastón García Cantú |
| SU-2 | Ignacio Chávez(*) | Rubén Bonifaz Nuño |
| SU-3 | Guillermo Soberón | Diego Valadés |

EDICION ESPECIAL

Cincuentenario UNAM

ALBUM AZUL

CINCUENTENARIO DE SU AUTONOMIA
 La Generación de 1929/Testimonios
 ALBUM NEGRO

CINCUENTENARIO DE SU AUTONOMIA
 TESTIMONIOS DE LOS ACTOS
 CONMEMORATIVOS 1929-1979

(*) En disco compacto.

SERIE - MUSICA NUEVA

CLAVE TITULO

Presentación

ACETATO

- MN-1 Eduardo Mata/Héctor Quintanar/
Mario Kuri-Aldana/Joaquín
Gutiérrez Heras.
Gloria Carmona
- MN-2 Musica para piano de: Joaquín
Gutiérrez Heras/Manuel Enríquez/
Jesús Villaseñor/Jorge González
Avila/Eduardo Mata.
- MN-3 Música de: Blas Galindo/Héctor
Quintanar/Orquesta de la Universidad,
dirección: Eduardo Mata.
- MN-4 Música para piano de: Carlos Chávez/
Rodolfo Halffter.
- MN-5 La música y el niño, Vol. I, César Tort.
- MN-6 Canciones mexicanas, María Luisa
Rangel, soprano María Teresa
Rodríguez, pianista.
- MN-7 José Pablo Moncayo, Huapango/
Carlos Chávez Corrido al Sol/Silvestre
Revueltas. Redes Orquesta Filarmónica
de la UNAM, dirección: Eduardo Mata.
- MN-8 El rincón de los niños, Rocío Sanz.
- MN-9 Música Virreinal Mexicana, Instrumen-
tación y arreglo: José de Jesús Estrada.
Orquesta de Cámara de la UNAM,
dirección: Luis Herrera de la Fuente.
- MN-10 Mario Lavista/Julio Estrada.

CLAVE	TITULO	Presentación
MN-11	Obras de: Julián Carrillo. Orquesta Sinfónica Lamoureux.	
MN-12	Música para violín y piano, Gerhart Muench/Mario Lavista/Hector Quintanar/Manuel Enríquez.	
MN-13	Rodolfo Halffter/Blas Galindo.	
MN-14	Manuel M. Ponce, Concierto para piano y orquesta. Concierto del Sur.	
MN-15	La música y el niño, Vol. II, César Tort.	
MN-16	Manuel Enríquez/Leonardo Velázquez.	
MN-17	Blas Galindo/Rodolfo Halffter.	
MN-18	Canciones para niños.	
MN-19	Música para piano de: Carlos Chávez/Rodolfo Halffter.	
MN-20	Homenaje a Lan Adomián.	
MN-21	Música mexicana de percusiones, Vol. I: Chávez/Enríquez/Galindo/Halffter/Velázquez.	
MN-22	Los cuartetos de cuerdas de: Silvestre Revueltas.	
MN-23	Trayectoria de la música en México-Epoca-Colonial.	
MN-24	Música coral mexicana.	
MN-25	El niño y la música, Vols. I, II, III.	

CLAVE	TITULO	Presentación
MN-26	Música mexicana de percusiones, Vol. II: Jiménez Mabarak/Núñez/ Pomar/Urrutea.	
MN-27	Música para piano, Pianista: Manuel De la flor/Música de Zubeldía/Moncayo/ Velázquez.	
MN-28	Música europea, siglos XIII al XVIII. Armonía a Tres + Uno.	
MN-29	Música mexicana para guitarra. Guitarrista Roberto Limón.	
MN-30	Alfredo Carrasco Música de Cámara. (Coedición) Actividades Musicales	

ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA

MAPA CURRICULAR

ETAPA
INTRODUCCIÓN
4o. AÑO

ETAPA
PROFUNDIZACIÓN
5o. AÑO

ETAPA
ORIENTACIÓN
6o. AÑO

	ASIGNATURAS			CAMPO DE CONOCIMIENTO			ASIGNATURAS			CAMPO DE CONOCIMIENTO			ASIGNATURAS			CAMPO DE CONOCIMIENTO				
	TICS.	CIENCIAS		TICS.	CIENCIAS		TICS.	CIENCIAS		TICS.	CIENCIAS		TICS.	CIENCIAS		TICS.	CIENCIAS			
MÓDULO BÁSICO	MATEMÁTICAS IV	5	20	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS V	5	20	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS V**	5	20	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS V**	5	20	MATEMÁTICAS	MATEMÁTICAS			
	FÍSICA III	4	14	C. NATURALES	LITERATURA UNIV.	3	12	L.C. Y C.	LIT. MEX. E INDIAN	3	12	L.C. Y C.	LIT. MEX. E INDIAN	3	12	L.C. Y C.	L.C. Y C.			
	LENGUA ESPAÑOLA	5	20	L.C. Y C.*	EDUC. CÍVIL	2	8	L.C. Y C.												
	LÓGICA	3	12	L.C. Y C.*	BIOLOGÍA IV	4	14	C. NATURALES												
	HISTORIA UNIV. III	3	12	HISTÓRICO-SOCIAL	HISTORIA DE MÉX. II	3	12	HISTÓRICO-SOCIAL												
	GEOMETRÍA	3	12	HISTÓRICO-SOCIAL	QUÍMICA III	4	14	C. NATURALES												
TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	21	90		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	21	80		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	8	32		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	8	32						
* FÍSICA III, QUÍMICA III Y GEOMETRÍA III										** LITERATURA UNIV. Y HISTORIA DE MÉX. II										
MÓDULO FORMATIVO Y CULTURAL	IDIOMA II	2	8	L.C. Y C.	ED. EST. Y ART. V	1	4	L.C. Y C.	PSICOLOGÍA	2	8	HIST. SOC.	PSICOLOGÍA	4	14	C. NAT.	HIST. SOC.			
	EDUC. ESTÉTICA Y CULTURAL	1	4	L.C. Y C.	EDUC. PARA SALUD	4	14	C. NAT.	LENG. EXTRANJERA	3	12	L.C. Y C.	LENG. EXTRANJERA	3	12	L.C. Y C.	L.C. Y C.			
	ARQUITECTURA I	1	SC	C. NATURALES	EDUCACIÓN FÍSICA	1	SC	C. NAT.												
	EDUCACIÓN FÍSICA I	1	SC	C. NATURALES	ÉTICA	2	8	L.C. Y C.												
	INFORMÁTICA	2	6	L.C. Y C.	LENG. EXTRANJERA	3	12	L.C. Y C.												
	LENG. EXTRANJERA	3	12	L.C. Y C.	EDUC. EN INGENIERÍA	1	SC	L.C. Y C.												
TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	10	30		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	12	38		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	9	34		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	9	34						
TOTAL	33	120		TOTAL	33	118		TOTAL	17	66		TOTAL	17	66						

NOTA: A LAS MATERIAS DE CONTENIDOS SEMANALES SE SUMAN SIEMPRE UNA TAREA PRÁCTICA PARA TIPOS DE CÁLCULO DE CREDITOS

* INFORMÁTICA APARECE A LA TÉCNICA Y LA INDUSTRIA (PARA CÁLCULO DE CREDITOS), UNA TAREA TEÓRICA Y UNA PRÁCTICA

CONTINUA MAPA CURRICULAR

ETAPA DE ORIENTACIÓN (NÚCLEO: BÁSICO, FORMATIVO-CULTURAL Y PROPEDEÚTICO)

6o. AÑO ÁREA I FIS-MAT. Y DE LAS INGENIERÍAS Y ÁREA II C. BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD

	ASIGNATURAS	HRS.	CRED	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO BÁSICO	MATEMÁTICAS VI*	5	20	MATEMÁTICAS. I.C. Y.C.
	LIT. MEX. IBEROAM.	3	12	
NÚCLEO FORMATIVO CULTURAL	DIRCCIÓN	2	8	HIST-SOC C. NAT. I.C. Y C.
	PSICOLOGÍA	4	14	
	LENG. EXTRANJERA	3	12	
TOTAL		17	66	

MATERIAS EXTRACURRICULARES:	HIGIENE MENTAL
	TEATRO VI
	MÚSICA VI
	SEMINARIO DE LENGUA EXTRANJERA

*CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL.

	ASIGNATURAS	HRS.	CRED	ÁREA DE FORMACIÓN	ASIGNATURAS	HRS.	CRED	ÁREA DE FORMACIÓN
NÚCLEO PROPEDEÚTICO	FÍSICA IV	4	14	ÁREA I FÍSICO-MATEMÁT. Y DE INGENIERÍAS	FÍSICA IV	4	14	ÁREA II CIENCIAS BIOLÓGICAS Y DE LA SALUD
	QUÍMICA IV	4	14		QUÍMICA IV	4	14	
	DIBUJO CONSTRUC. II	3	12		BIOLÓGIA V	4	14	
	TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	11	40		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	12	42	
OPTATIVAS (ELEGIR UNA, PREFERENTEMENTE ATIN A LA LIC. INGENIARIA)	BIOLÓGIA V	4	14	TOTAL DE HORAS ÁREA I 30-32	ESTAD Y PROB	3	12	TOTAL DE HORAS ÁREA II 31-33
	ESTAD Y PROB	3	12		FÍSICO-QUÍMICA	4	14	
	FÍSICO-QUÍMICA	4	14		GEOL. Y MINERALOGÍA	3	12	
	GEOL. Y MINERALOGÍ	3	12		INFORMÁTICA *	2	6	
	INFORMÁTICA *	2	6		TEM. SEL. DE BIOL.	3	12	
	TEM. SEL. DE MATEM.	3	12		TEM. SEL. DE MORF. FISIOI	3	12	
	COSMOGRAFÍA	3	12		TOTAL DE HORAS	24	6-14	
	TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	24	6-14					

NOTA: A LAS MATRIAS DE CUATRO HORAS SE MANDEAN TRES CUAROS Y POR UNA HORAS PRÁCTICA PARA FINES DE CÁLCULO DE CREDITOS

* INFORMÁTICA APLICADA A LA CIENCIA Y LA INDUSTRIA PARA CÁLCULO DE CREDITOS, UNA HORAS TEÓRICA Y UNA PRÁCTICA

CONTINÚA MAPA CURRICULAR

ETAPA DE ORIENTACIÓN (NÚCLEO: BÁSICO, FORMATIVO-CULTURAL Y PROPEDEÚTICO)

6o. AÑO ÁREA III CIENCIAS SOCIALES Y ÁREA IV HUMANIDADES Y ARTES

	ASIGNATURAS	HRS.	CRED	CAMPO DE CONOCIMIENTO
NÚCLEO BÁSICO	MATEMÁTICAS VI *	5	20	MATEMÁTICAS. L.C. Y C.
	LIT. MEX. IBEROAM.	3	12	
NÚCLEO FORMATIVO CULTURAL	DERECHO	2	8	HIST-SOC C. NAT. L.C. Y C.
	PSICOLOGÍA	4	14	
	LENG. EXTRANJERA	3	12	

TOTAL 17 66

*CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL

MATERIAS EXTRA CURRICULARES:	HIGIENE MENTAL TEATRO VI MÚSICA VI SEMINARIO DE LENGUA EXTRANJERA INFORMÁTICA
------------------------------	---

	ASIGNATURAS	HRS.	CRED	ÁREA DE FORMACIÓN	ASIGNATURAS	HRS.	CRED	ÁREA DE FORMACIÓN
NÚCLEO PROPEDEÚTICO	INT. AL ESTUDIO DE LAS C. SOC Y ECON.	3	12	ÁREA III CIENCIAS SOCIALES	INT. AL ESTUDIO DE LAS C. SOC Y ECON.	3	12	ÁREA IV HUMANIDADES Y ARTES
	PROBL. SOC. POL. Y ECONOM. DE MEX	3	12		HIST. DOCTRINAS FIL.	3	12	
	GEOGRAFÍA ECON.	3	12		HIST. DE LA CULTURA	3	12	
	TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	9	36		TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	9	36	
OPTATIVAS (ELEGIENDO, REFERENCIEMENTO AFINES A LA LIC. DESEADA)	CONT. GEST. ADM.	3	12	TOTAL DE HORAS ÁREA III 32	COMUNIC. VISUAL	3	12	TOTAL DE HORAS ÁREA IV 31 - 32
	ESTADÍSTICA Y PROBAB.	3	12		ESTADÍSTICA Y PROB	3	12	
	GEOGRAFÍA POL.	3	12		ESTÉTICA	2	8	
	SOCIOLOGÍA	3	12		GRIEGO	3	12	
					HISTORIA DEL ARTE	3	12	
				LATÍN	3	12		
TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	6	24		MODELADO II	3	12		
				PENSAM. FIL. MEX	3	12		
				REVOLUCIÓN MEXICANA	3	12		
				TOTAL DE HORAS Y CREDITOS	566	20-24		