



Ficha instruccional Mayo



Juan

Lanzamiento



Ana

Indagación



Patricia

Construcción



Noemí

Presentación

Índice

Proyecto integrador secundaria..... 3

Sinopsis de la propuesta 4

Aprendizajes sustantivos que se trabajan..... 6

Fase 1. Lanzamiento 7

Fase 2. Indagación..... 13

Fase 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica..... 21

Fase 4. Presentación pública. 26

Evaluación final..... 26

Directorio..... 29



Proyecto integrador secundaria

Grado: 2°	Mes: Mayo	Eje: Matemáticas
Nombre del Proyecto: El azaroso mundo de los juegos de azar.		
Pregunta Generadora: ¿Cómo organizar una feria de juegos de azar?		
<p>Productos Parciales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nota: Los productos parciales (Ppr.) del 1 al 7 son respuestas a la pregunta generadora “¿Cómo organizar una Feria de los Juegos de Azar?” y se irán contestando mediante el desarrollo de las sesiones. 2. P.pr. 1. Cálculo de la probabilidad teórica de eventos aleatorios comunes y resolución de problemas. 3. P.pr. 2. Elaboración de notas para participar en una mesa redonda sobre juegos de azar, mitos, realidades y riesgo de adicción al juego. 4. P.pr. 3. Participación en una mesa redonda. 5. P.pr. 4. Investigación sobre la historia de los juegos de azar en México. 6. P.pr. 5. Diseño de una propuesta de participación social para que las autoridades intervengan en casos con adicción al juego que afecta a muchas personas para que se les ayude y atienda en instituciones públicas. 7. P.pr. 6. Participación activa en las diversas actividades de la Feria de los Juegos de Azar. 		
<p>Productos Finales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de una Feria de los Juegos de Azar. 		
<p>Evento de Cierre: Festival de las lenguas Feria de los juegos de azar.</p>		
<p><u>Cronograma de actividades</u></p>		

Sinopsis de la propuesta

Sinopsis del proyecto

Este proyecto integrador de segundo grado de secundaria se desarrollará en el tercer periodo durante el mes de mayo; su eje es la asignatura de Matemáticas y a éste se integran aprendizajes esperados de las asignaturas de Lengua Materna Español, Historia y Formación Cívica y Ética.

A partir de la comprensión, el cálculo de la probabilidad clásica y la resolución se encamina a los alumnos a identificar los juegos aleatorios más comunes y cercanos a su contexto para luego llevarlos a reflexionar sobre cómo en la vida real éstos derivan en afición y entretenimiento rodeados de mitos y expectativas que incluso pueden llevar a algunas personas a desarrollar la adicción al juego llamada ludopatía. Con ello se pretende que los alumnos inicien una investigación sobre la probabilidad real de algunos juegos de azar muy populares y que tomen una postura crítica respecto a las conductas y actitudes que las personas asumen frente al juego, las apuestas, los riesgos y la necesidad de conocer y reconocer entre la afición y la adicción, por lo cual se organizará una mesa redonda que aborde diversas aristas de este tema.

Para profundizar en la presencia de los juegos de azar como costumbres arraigadas en la sociedad mexicana desde la época colonial, se hace una indagación acerca de los cambios y permanencias entre lo que jugaban los antiguos mexicanos y los juegos de azar que prevalecen en el siglo XXI, a través de la elaboración de una galería de dibujos e información con escenas de juegos en distintas etapas de la historia.

Después, se estimula a los estudiantes a crear propuestas ciudadanas y participativas para mejorar la sociedad con respecto a lo que debería hacer la autoridad para controlar y manejar el entretenimiento de los juegos de azar y ayudar a las personas que desarrollan adicción a dichos juegos.

Finalmente, el proyecto concluye con una feria de los juegos de azar donde además de mostrar cómo se juegan y cómo calcular su probabilidad, se interactúa con los asistentes, se presenta la mesa redonda preparada previamente y se exponen los dibujos con notas breves sobre los juegos de azar a través de los períodos de la historia mexicana así como una propuesta ciudadana social para que la autoridad esté atenta de esta situación acompañada de la difusión de los factores de protección que pueden evitar que una persona desarrolle adicción al juego.

Aprendizajes sustantivos que se trabajan.

Asignatura	¿Qué lograremos?
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la probabilidad teórica de un evento en un experimento aleatorio. • Resolver problemas que implican calcular la probabilidad teórica de eventos.
Lengua Materna Español	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en una mesa redonda sobre un tema específico. • Promover que los alumnos reflexionen sobre la importancia de tratar temas de interés colectivo, al participar en una mesa redonda.
Historia	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre el origen de las diferencias culturales en el México de hoy. • Conocer rasgos de la cultura y sociedad novohispana en el siglo XVIII. • Identificar cambios y permanencias en las costumbres de vida cotidiana en diferentes etapas de la historia de México.
Formación Cívica y Ética	<ul style="list-style-type: none"> • Construye una postura crítica de las dimensiones política, civil y social de la participación ciudadana. • Valora la importancia de participar con la autoridad en asuntos que fortalecen al Estado de derecho y la convivencia democrática.



Fase 1. Lanzamiento

Presenta:

- Juan (explorador)

Duración: 2 días

Momento	Despertar el interés.
Intención (que el alumno...)	Tenga una experiencia lúdica de un juego de probabilidad para acercarse al proyecto y despertar su interés.
Actividad	Juego con dados.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostremos diferentes objetos: monedas, dados, naipes, perinola, dominó, lotería, etc. 2. Comentemos y reflexionemos sobre lo que tienen en común todos esos objetos. 3. Encaminemos a reconocer el entretenimiento que nos proporcionan los juegos de azar y la probabilidad para calcular sus resultados. 4. Formemos equipos grandes de 8 o más integrantes y nos reunimos en círculo. Entregamos a cada equipo algunos regalos pequeños (pueden ser dos o más, por ejemplo, con dulces en el interior o cualquier otro detalle, de preferencia envueltos para generar expectativa) y un par de dados. 5. Expliquemos que cada integrante del equipo debe lanzar los dados y si los números coinciden entonces puede tomar un regalo. Por turnos se seguirán lanzando los dados durante el plazo de tiempo sugerido de 10 minutos. Si el tiempo aún no termina y los regalos ya fueron tomados, seguimos lanzando los dados y si estos vuelven a coincidir

	<p>entonces ese alumno puede quitarle el regalo a cualquiera de sus compañeros que lo habían ganado antes, incluso una persona puede tomarlos todos si los resultados le favorecen. Al concluir el tiempo designado, se quedan con los regalos los últimos alumnos en obtener coincidencias en los resultados de lanzamiento de dados.</p> <p>6. Comentemos y registremos sobre las emociones que experimentamos durante el juego, en la Bitácora del alumno Tema 1. Juego de dados, despertando el interés.</p> <p>7. Expresamos otras opiniones acerca de cuáles son nuestros juegos de azar favoritos.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Monedas y otros objetos o juegos que sirvan para hacer experimentos aleatorios (lotería, perinola, naipes, dominó, etc.). • Dados, cajitas o bolsitas con regalos sencillos. • Bitácora del Proyecto. Tema 1: Juego de dados, despertando el interés.

Momento	Sensibilizar
Intención (que el alumno...)	Visualice la temática de los juegos de azar y la probabilidad que se trabajará en el proyecto.
Actividad	Lectura texto introductorio.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperamos la experiencia del juego vivida anteriormente mediante comentarios. 2. Hagamos una lectura comentada del texto introductorio. 3. Relacionemos la experiencia del juego con el contenido del texto. 4. Identifiquemos ¿Qué estudia la probabilidad? ¿Cuáles son las características de las experiencias aleatorias? ¿Qué aplicaciones tiene la probabilidad en el mundo real? ¿En qué situaciones de la vida cotidiana nosotros usamos la probabilidad? ¿Qué juegos de azar practicamos comúnmente? 5. El profesor completará en su diario del docente en el apartado del tema.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Texto introductorio “Probabilidad clásica” en la Bitácora del proyecto, Tema 2: Asomarnos a nuestro proyecto. • Diario del Docente.
----------	--

Momento	Presentar proyecto.
Intención (que el alumno...)	Identifique los temas del proyecto y la pregunta generadora del mismo.
Actividad	Llenar ficha general.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos la Presentación: El azaroso mundo de los juegos de azar, donde se muestra el contenido de nuestro proyecto integrador. 2. Registremos datos importantes del proyecto en una ficha general en la Bitácora del proyecto. ¿Cuál es el nombre del proyecto? ¿Cuál es la pregunta generadora? ¿Qué tipo de actividades se realizarán en el desarrollo del proyecto? ¿Qué se pretende hacer al final del proyecto? En nuestra Bitácora del proyecto. Tema 3: Ficha general de nuestro proyecto. 3. Reflexionemos sobre la pregunta “¿Qué retos nos plantea la elaboración de este proyecto?”. 4. El profesor registra en el Diario del docente “Un primer acercamiento con la pregunta generadora”.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactivo - Presentación: El azaroso mundo de los juegos de azar. • Bitácora del Proyecto Tema “Ficha General de Nuestro Proyecto Integrador”. • Diario del Docente Tema “Ficha General de Nuestro Proyecto Integrador”.

Momento	Visualizar productos finales y cierre del proyecto.
Intención (que el alumno...)	Tenga claridad en los detalles de los productos parciales y el evento de cierre del proyecto.
Actividad	Revisar las características del proyecto y los productos mediante los instrumentos de evaluación.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos los instrumentos de evaluación de los productos parciales y de la presentación del proyecto. 2. Comentemos con nuestros compañeros acerca de cómo nos gustaría que fueran nuestros productos parciales y nuestra Feria de los Juegos de Azar. 3. Registremos nuestras respuestas en la Bitácora del proyecto. Tema 4: Nuestros productos. 4. El profesor completará en el Diario del Docente el tema “Nuestros productos”.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto. Tema 4: Nuestros productos. • Diario del Docente. Tema “Nuestros productos”.

Momento	Evaluar conocimientos previos.
Intención (que el alumno...)	Recupere conocimientos previos y se percate de los aprendizajes que requiere adquirir y que puede desarrollar.
Actividad	Identificar los saberes previos y conocimientos a lograr.
¿Cómo mediar el proceso?	5. Partamos de responder en nuestra Bitácora del proyecto, Tema 5: Evaluar conocimientos previos, ¿Qué son los juegos de azar y por qué se relacionan con las

	<p>Matemáticas?</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Cuestionemos ¿qué necesitamos hacer para participar en una mesa redonda con el tema de los juegos de azar, sus mitos, realidades y apuestas? ¿Desde cuándo la sociedad mexicana acostumbra a jugar estos juegos? ¿Cómo podríamos ayudar a las personas que han caído en una adicción al juego? 7. Exploremos ¿Cómo se organiza una Feria de Juegos de Azar? 8. Reflexionemos ¿qué necesitamos saber para realizar el proyecto? 9. Registrar en el diario del docente el tema “Evaluar conocimientos previos”.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto. Tema 5: Evaluar conocimientos previos. • Diario del Docente tema “Evaluar conocimientos previos”.

Momento	Planeación del Proyecto.
Intención (que el alumno...)	Elabore la planeación del proyecto considerando los momentos, actividades y productos esperados para desarrollarlo en tiempo y forma.
Actividad	Planear el proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexionemos ¿por qué es importante planear para el éxito del proyecto? 2. Revisemos las actividades a realizar. 3. Elaboremos un listado de cosas que necesitamos aprender para llevar a cabo cada fase del proyecto. 4. Acordemos ¿qué acciones realizaremos cada día? ¿Quiénes serán los responsables de hacerlas? 5. Completemos el formato de planeación del proyecto. 6. Escribamos en la Bitácora del proyecto, tema 6: Planeación del proyecto.

	7. El profesor completará su Diario del Docente. Tema: Planeación del proyecto.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Bitácora del Proyecto. Formato de planeación del proyecto.• Bitácora del Proyecto. Tema 6: Planeación del proyecto.• Diario del Docente Tema 6: Planeación del proyecto.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje en contexto: Identifiquemos una actividad que nos gustaría hacer en familia e invitemos a los alumnos a planear ese proyecto; apoyémonos en el apartado ¿Cómo mediar el proceso?



Fase 2. Indagación

Presenta: Ana

Duración: 8 a 10 días

Momento	Generar respuestas para la pregunta.
Intención (que el alumno...)	Genere posibles respuestas a la pregunta generadora.
Actividad	Compartir saberes, experiencias e ideas propias.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retomemos las respuestas a las preguntas que respondimos en el tema 5: Evaluar conocimientos previos y reflexionemos acerca de cómo nos aportan ideas para organizar nuestra Feria de Juegos de Azar. 2. Elaboremos un dibujo o collage, puede ser en un medio físico como hojas de papel o cartulina o en un medio electrónico como una pizarra digital, inspirados en la pregunta “¿Cómo nos imaginamos que debe ser una feria de juegos de azar?” 3. Socialicemos nuestros dibujos y collages. Resaltemos las ideas más originales y las que mejor respondan nuestra pregunta generadora. 4. Registramos nuestras impresiones en la bitácora del proyecto. Tema 7: Acercándonos a la pregunta generadora. 5. El profesor completará el apartado en su Diario del Docente.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto. Tema 7: Acercándonos a la pregunta generadora. • Diario del Docente. Tema 7: Acercándonos a la pregunta generadora.

Momento	Construir y consolidar conocimientos.
Intención (que el alumno...)	Determine la probabilidad teórica de un evento en un experimento aleatorio y resuelva problemas que implican calcular la probabilidad teórica de eventos.
Actividad	Calcular, representar y resolver problemas de probabilidad teórica de eventos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostremos nuevamente materiales para hacer experimentos aleatorios sencillos como los que se usaron en el primer tema del proyecto Juego de dados, despertando el interés: monedas, dados, perinola, naipes, lotería, etc. 2. Comentemos la forma de calcular la probabilidad de lanzar una moneda, luego un dado. Anotemos en el pizarrón la forma de representar la probabilidad de cada evento. 3. Compartamos nuestros conocimientos para hacer conversiones de fracciones a decimales y a porcentajes. 4. Completemos una tabla de cálculo y representación de la probabilidad de eventos que van de lo sencillo a lo complejo. En caso de ser necesario, usemos los materiales concretos (monedas, dados, naipes, etc.) para hacer conteos o verificaciones. 5. Profundicemos en nuestro conocimiento y habilidad para realizar conversiones y establecer equivalencias entre fracciones, decimales y porcentajes con la información y actividades de los Complementos a los Aprendizajes. 6. Socialicemos y contrastemos, en plenaria, las soluciones a la tabla. 7. Organicemos equipos para resolver problemas que impliquen el cálculo de la probabilidad. 8. Para finalizar, demos a conocer al grupo nuestros procedimientos de solución, razonamientos y resultados. 9. El profesor completará en el Diario del Docente el tema.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diversos materiales para hacer experimentos aleatorios: monedas, dados, naipes, lotería, etc.

	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto. Tabla de cálculo y representación de probabilidad de eventos. • Bitácora del Proyecto. Problemas de probabilidad. • Bitácora del Proyecto, Tema 8: La probabilidad. • Diario del Docente.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Complementos de aprendizaje. • Sugerencia: Video “Probabilidad. Súper fácil” de Daniel Carreón.

Momento	Complementos del aprendizaje.
Intención (que el alumno...)	Desarrolle procedimientos para hacer conversiones entre fracciones, decimales y porcentajes.
Actividad	Conversiones entre fracciones, decimales y porcentajes.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperemos saberes previos acerca de cómo convertir fracciones a decimales y a porcentajes. 2. Anotemos ejemplos e ideas iniciales. 3. Leamos el texto “Conversiones y equivalencias: fracciones, decimales y porcentajes”. 4. Retomemos ejemplos de los proporcionados por el texto para clarificar en caso de dudas. 5. Se lo consideramos necesario podemos buscar en Internet otras explicaciones o incluso videos tutoriales para conocer otros procedimientos u otras formas de abordarlo. 6. Practiquemos lo aprendido en una hoja de ejercicios. 7. Intercambiamos con otros compañeros nuestros resultados y evaluemos. 8. El profesor completará en su Diario del Docente el tema.

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto. Texto “Conversiones y equivalencias: fracciones, decimales y porcentajes”. Ejercicios. • Bitácora del Proyecto, Tema 9: Profundicemos en las conversiones. • Diario del Docente.
----------	---

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (que el alumno...)	Investigue, organice y participe en una mesa redonda sobre los juegos de azar (mitos, realidades, afición y adicción al juego).
Actividad	Investigar, organizar y participar en una mesa redonda.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observemos el video ¿Qué es la ludopatía? Comentemos ¿Qué problema se detecta en el video? ¿Conocemos casos de personas aficionadas o adictas a los juegos de azar? ¿Cuáles son las probabilidades reales de ganar la lotería o una quiniela? ¿Qué aspectos podemos investigar acerca de este tema? 2. Generemos preguntas que guíen nuestra investigación sobre los juegos de azar, los mitos que se crean alrededor de ellos, las probabilidades reales de ganarlos, la afición y la adicción al juego. Registremos el listado de preguntas. 3. Retomemos nuestra planeación hecha en la sesión “Planeación de proyecto” para considerar tiempos y responsables y distribuir las tareas de indagación. 4. Busquemos, leamos y analicemos información de diversas fuentes. Seleccionemos aquellas que nos permitan tener ideas claras y suficientes del tema y que desarrollen distintos puntos de vista para asumir una postura y defenderla con argumentos sólidos. 5. Elaboremos notas para establecer una postura y fundamentarla con argumentos.

	<p>Registremos la información en un formato atendiendo cada parte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Designemos roles o funciones en la mesa redonda: moderador, expositores, público. 7. Participemos en la mesa redonda según la función que nos fue asignada. Es importante que los integrantes del público tomen notas y pregunten a los expositores. Hagamos una grabación en video de nuestra mesa redonda para posteriormente enriquecer críticamente nuestro desempeño en la actividad. 8. Evaluemos nuestra participación en la mesa redonda. 9. El profesor completará el diario del docente Tema.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto, Tema 10: La mesa redonda. • Libros, revistas, páginas web, videos, enciclopedias, etc. • Bitácora del Proyecto. Formato “Notas para la mesa redonda”. • Cámara de video o celular para grabar. • Bitácora del proyecto. Rúbrica para evaluar la Mesa Redonda. • Diario del Docente. • Video ¿Qué es la ludopatía?
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Consultemos en CONALITEG el libro de 2º de Telesecundaria Lengua Materna Español pág. 254, para guiarnos en la organización de la mesa redonda. • Video ¿Qué es la ludopatía? • El libro De la suerte, el juego y otros azares, publicado por la UNAM disponible para descarga legal. • También se puede consultar una nota informativa con algunos datos del libro.

Momento	Investigar en fuentes confiables.
Intención (que el alumno...)	Identifique cambios y permanencias en las costumbres de vida cotidiana en diferentes etapas de la historia de México y reflexionar sobre el origen de las diferencias culturales en el México de hoy.

<p>Actividad</p>	<p>Investigar rasgos de la vida cotidiana de la sociedad mexicana en el curso de la historia como la costumbre por los juegos de azar y elaborar una galería con dibujos de distintas etapas.</p>
<p>¿Cómo mediar el proceso?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usemos una ruleta digital en la que agreguemos los nombres de todos los compañeros del grupo para que todos tengan la posibilidad de participar. 2. Participemos respondiendo preguntas sencillas en el turno que nos indique la ruleta: ¿Qué juegos de azar juegan las personas que conoces? ¿Conoces los juegos de azar online y sabes cuáles son los más populares? ¿Qué juegos de azar se jugaban hace muchos años? ¿Crees que las costumbres por jugar juegos de azar han cambiado a lo largo del tiempo? ¿Qué tipo de juegos de azar te imaginas que jugaban en la época colonial? 3. Organicémonos en equipos y consultemos diversas fuentes: libros, enciclopedias, revistas, páginas web, sitios de noticias y reportajes, videos, etc. para investigar acerca de las costumbres mexicanas relacionadas con los juegos de azar a través de diferentes períodos históricos. Tomemos notas y registremos nuestros hallazgos. 4. Leamos la historieta sobre Los juegos de azar en México a través de la historia. Comentemos integrando aprendizajes de lo que leímos en las distintas fuentes. 5. En nuestros equipos elaboramos dibujos en formatos para ser expuestos en nuestra Feria de los Juegos de Azar. Asignemos a cada equipo períodos distintos de la historia de México para mostrar los cambios y permanencias en las costumbres sociales sobre los juegos de azar. 6. Acompañemos nuestros dibujos de notas breves al pie con información sobre la época, los juegos y las costumbres. 7. Mostremos nuestros dibujos en los muros del salón para una primera exposición y revisión de los productos.
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Libros, revistas, periódicos, páginas web, videos, enciclopedias, etc. • Interactivo - Historieta sobre Los juegos de azar en México a través de la historia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas, lápices de colores, marcadores, hojas de colores, etc. • Bitácora del proyecto, Tema 11: Historia de los juegos de azar en México. • Diario del Docente.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Ruleta aleatoria digital. • Capítulo “La azarosa historia de los juegos de azar en México” del libro De la suerte, el juego y otros azares, de Hernández Cid, Rubén, et al. El capítulo puede descargarse legalmente en el enlace, y el libro completo en el enlace.

Momento	Construir y consolidar conocimientos.
Intención (que el alumno...)	Valore la importancia de participar con la autoridad en asuntos que fortalecen al Estado de derecho y la convivencia democrática aportando propuestas para atender problemáticas sociales.
Actividad	Crear una propuesta ciudadana y participativa para mejorar la sociedad con respecto a lo que debería hacer la autoridad para controlar y manejar el entretenimiento de los juegos de azar y ayudar a las personas que desarrollan adicción a dichos juegos.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leamos el caso de Juan e intercambiamos opiniones acerca la problemática que enfrenta. 2. Analicemos el esquema sobre participación responsable y con sentido crítico. 3. Relacionemos el esquema con el caso de Juan. 4. Consultemos libros de Formación Cívica y Ética u otras fuentes para investigar el concepto de participación ciudadana, funciones y ejemplos. 5. Agrupémonos en equipos para investigar en diversas fuentes las opiniones de expertos y especialistas sobre cómo tratar las dificultades de Juan. 6. Planteemos formas de solucionar el caso de Juan y superar la problemática con intervención de la autoridad desde la perspectiva de la participación social.

	<ol style="list-style-type: none">7. Registremos nuestras ideas en el formato Propuesta de participación ciudadana social.8. Socialicemos en colectivo las diferentes propuestas de los equipos.9. El profesor completará en el Diario del Docente el tema.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Bitácora del Proyecto. Tema 12: Participemos para mejorar la sociedad.• Diario del Docente.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none">• Artículo de opinión: Participación social, visita el siguiente Enlace.



Fase 3. Construcción de productos finales. Revisión y crítica.

Presenta: Patricia

Duración: 3 a 4 días

Momento	Proponer y acordar ideas.
Intención (que el alumno...)	Concrete ideas para dar respuesta a la pregunta generadora y elabore acuerdos para llevar a cabo la feria de juegos de azar.
Actividad	Acuerdos para concretar productos del proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperemos los momentos anteriores en los que nos hemos propuesto dar respuestas a nuestra pregunta generadora. Revisemos nuestra bitácora específicamente en: Temas 4. Nuestros productos, 5. Evaluar conocimientos previos y acercándonos a la pregunta generadora. 2. Después de haber efectuado este trayecto y a partir de lo que hemos aprendido sobre juegos de azar y las situaciones que suceden alrededor de ellos, concretemos ideas acerca de cómo incorporar productos y actividades realizadas a la feria que deseamos organizar. 3. Establezcamos acuerdos para nombrar a un comité organizador de la feria conformado por un equipo de alumnos que se encargarán de armar el programa de la feria y cuidar y vigilar aspectos para su cumplimiento, designar comisiones, etc. 4. Hagamos una lista de los faltantes y pendientes por cubrir. Conversemos si es necesario efectuar cambios a las ideas previas que habíamos manifestado. Tengamos en cuenta en todo momento que la feria de juegos de azar busca interesar, interactuar e involucrar a los asistentes (alumnos, maestros, padres de familia) tanto en los juegos como en las otras actividades que se proponen; y que los productos elaborados

	<p>durante el proyecto deben formar parte de la feria.</p> <p>5. El Comité Organizador se llevará la consigna de preparar una propuesta de organización del evento de cierre del proyecto.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Los necesarios según el proyecto de construcción y preparación. • Bitácora del Proyecto, Tema 13: Rumbo a nuestra feria de los juegos de azar. • Diario del Docente.

Momento	Construir bocetos y prototipos.
Intención (que el alumno...)	Elabore el esbozo de un programa de la feria de los juegos de azar.
Actividad	Elaboración del esbozo de programa de la Feria de los Juegos de Azar.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisemos el instrumento de evaluación con que valoraremos nuestra Feria para partir de lo que debemos considerar en la organización de nuestro evento. 2. El Comité organizador presenta su propuesta para el evento ante el grupo. 3. Aportemos para enriquecer la propuesta. Pensemos en el espacio donde se efectuará la Feria, los materiales y recursos necesarios. Propongamos ideas para que el evento sea agradable y llamativo y sobre todo interesante y entretenido, incluso que los visitantes puedan aprender cosas ahí. 4. El comité organiza las comisiones y los stands, por ejemplo, haciendo un croquis considerando una sección donde los visitantes puedan jugar juegos de azar con dados, lotería, ruleta, etc.; otra donde conozcan la probabilidad real de algunos juegos populares como las quinielas o sorteos como la lotería. Incluyamos la mesa redonda en el programa. También expongamos los dibujos sobre los cambios en los juegos de azar a través de las distintas etapas de la historia de México. Por último, compartamos información sobre la adicción al juego, factores de riesgo y protección.

	5. Registremos las comisiones y los materiales que se nos asignaron.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto. Tema 14: Esbozo de nuestro programa de Feria. • Diario del Docente.

Momento	Revisar y retroalimentar.
Intención (que el alumno...)	Revise y valore los avances en la organización de la Feria de los Juegos de Azar.
Actividad	Avances en la organización de la feria de los juegos de azar.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. El comité organizador hace un informe oral ante el grupo sobre los avances en la organización del evento. 2. Nuevamente se retoma el instrumento de evaluación y se asegura que dentro del programa de la Feria estén incluidos los productos más relevantes del proyecto y que el evento cumpla con el propósito del proyecto. 3. Confirmemos que los comisionados hayan entendido su rol en el evento y estén avanzando en preparar su actividad y en conseguir los materiales. 4. El comité toma nota de los nuevos pendientes y de los aspectos por mejorar y hacen ajustes al programa si lo considera necesario. El resto del grupo lo hace en la bitácora.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto. Tema 15: Revisemos nuestros avances. • Diario del Docente.

Momento	Construir productos finales.
Intención (que el	Elabore la versión final del programa de la Feria de los Juegos de Azar.

alumno...)	
Actividad	Elaboración del programa del evento y organización grupal.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. El comité organizador actualiza el informe de los avances en la organización del evento. 2. Los comisionados aprovechan el tiempo y espacio para trabajar sobre los materiales que se van a utilizar en sus stands de la feria de los juegos de azar. 3. Si no hay modificaciones por hacer, cerremos el programa del evento y elaboremos la versión final. 4. Decidamos las mejores vías y alternativas para difundir el evento, hacer las invitaciones a otros alumnos, docentes y a padres de familia.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto, Tema 16: El programa de la feria de los juegos de azar. • Diario del Docente.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Podemos elaborar invitaciones en aplicaciones como CANVA u similares y luego difundirlas por redes sociales.

Momento	Ensayar la presentación pública.
Intención (que el alumno...)	Ensaye las actividades que se efectuarán durante la Feria de los Juegos de Azar.
Actividad	Ensayo del evento.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nos trasladamos al espacio donde se efectuará la Feria de los Juegos de Azar. 2. El comité organizador vigila que los equipos de alumnos ocupen adecuadamente los sitios de sus stands y se apeguen a los acuerdos planificados.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Practiquemos y ensayemos en los stands de juegos de azar para manejar los materiales y dar indicaciones con más fluidez y claridad. Además, ubiquemos la sección donde se dará a conocer las probabilidades reales de juegos populares como quinielas y loterías. También ensayemos nuestra mesa redonda para hacer uso de la información, datos y argumentos de manera más fluida. También designemos la sección donde colocará información sobre factores de riesgo y protección de la ludopatía. Por último, repasemos la exposición guiada por la galería de imágenes de los juegos de azar a través de la historia de México. 4. Sobre la marcha tomemos nota de lo que podemos mejorar del evento para hacerlo más atractivo, efectivo, interesante y llamativo. Preveamos la logística del movimiento de personas, el mobiliario necesario, los tiempos suficientes para cada actividad.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los materiales requeridos por los equipos para instalar stands con juegos de azar, montar la galería de imágenes de la historia de la vida cotidiana, llevar a cabo la mesa redonda y presentar las secciones informativas. • Bitácora del proyecto, Tema 17: Ensayemos para nuestro proyecto. • Diario del Docente.
Más opciones	<ul style="list-style-type: none"> • Podemos elaborar invitaciones en aplicaciones como CANVA u similares y luego difundirlas por redes sociales.



Fase 4. Presentación pública. Evaluación final

Presenta: Noemí

Duración: 2 días

Momento	Presentar públicamente.
Intención (que el alumno...)	Demuestre los aprendizajes logrados durante el proyecto en las diferentes actividades que integran la Feria de los Juegos de Azar.
Actividad	Llevar a cabo la feria de los juegos de azar.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con el tiempo previo suficiente, instalamos y colocamos el mobiliario y materiales para los distintos stands y secciones de nuestra Feria. 2. El comité organizador vigila que todo quede perfectamente cómo se planeó y durante el evento que se cumpla con el programa y los acuerdos. 3. Cada responsable ejecuta su comisión en tiempo y forma según se le asignó. 4. Recordemos en todo momento interactuar e involucrar a los asistentes en las actividades del evento, procurar motivarlos y entretenerlos, pero sobre todo que tengan experiencias de aprendizaje, conocimiento y reflexión. 5. Busquemos que los asistentes expresen sus opiniones y retroalimenten su experiencia en la feria.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los materiales requeridos por los equipos para instalar stands con juegos de azar, montar la galería de imágenes de la historia de la vida cotidiana, llevar a cabo la mesa redonda y presentar las secciones informativas. • <u>Bitácora del Proyecto. Tema 18: ¡Al fin! Ha llegado el día de nuestra Feria.</u>

	<ul style="list-style-type: none"> • Diario del Docente.
--	---

Momento	Reflexionar y retroalimentar.
Intención (que el alumno...)	Reflexione sobre el proceso experimentado durante el proyecto.
Actividad	Listado de aprendizajes alcanzados con el proyecto.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enlistemos individualmente los aprendizajes que logramos a lo largo de este proyecto. Reconozcamos las fortalezas mostradas en el transcurso y las áreas de oportunidad en que debemos trabajar. 2. Compartamos en plenaria nuestras listas. 3. Revisemos nuestras respuestas en nuestra bitácora sobre el tema “Evaluar conocimientos previos”. 4. Contrastemos lo que habíamos escrito y lo que sabemos ahora. 5. Leamos las retroalimentaciones que dieron los asistentes al evento y comentemos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del proyecto, Tema 19: Reflexionemos sobre la experiencia de nuestra Feria. • Diario del Docente.

Momento	Evaluar.
Intención (que el alumno...)	Reciba la evaluación que hace el docente del desempeño y los aprendizajes alcanzados en el proyecto.
Actividad	Evaluación individual y del proyecto.

¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicamos un cuestionario para valorar el nivel de aprendizaje individual logrado por los alumnos. 2. Apliquemos los instrumentos de evaluación para valorar nuestro proyecto en forma general. 3. Reflexionamos sobre los resultados obtenidos y el impacto en nuestro aprendizaje, así como aquello que todavía debemos mejorar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto, Tema 20: Evaluemos nuestro proyecto. • Diario del Docente.

Momento	Concluir.
Intención (que el alumno...)	Concluya el proyecto haciendo una reflexión socioemocional.
Actividad	Reflexión de cierre.
¿Cómo mediar el proceso?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comenzamos por expresar las diversas emociones que experimentamos a lo largo del proyecto y lo que sentimos ahora que ya estamos concluyendo. 2. Expresemos también nuestro agradecimiento y reconocimiento al trabajo realizado y a los esfuerzos hechos por todos para que el proyecto se llevara a cabo. 3. Reflexionemos sobre si obtuvimos una respuesta satisfactoria a nuestra pregunta generadora.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora del Proyecto, Tema 21: Concluyamos nuestra Feria.

Directorio

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Estado de Jalisco

Pedro Diaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Álvaro Carrillo Ramírez

Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Secundaria

Ramón Corona Santana

Encargado del Despacho de la Dirección de Educación Telesecundaria

Claudia Margarita Muñoz Moreno

Responsable del Área Académica de Educación Secundaria y

Enlace de Proyectos Integradores en Secundaria.

José Ramón Ballesteros Huaracha

Autor