

Aprendemos a tomar decisiones

Aprendemos a tomar decisiones es un juego que lo puedes llevar a cabo con las personas que tú quieras (amigos, familiares o compañeros y compañeras); en él aparecen dibujos y mensajes que te harán reflexionar sobre algunas decisiones que tomas en tu vida.

Las serpientes significan situaciones que pueden dañar nuestro desarrollo personal; cuando caigas en la “cola” de una serpiente, bajas hasta la cabeza y tardas más en llegar a la última casilla. Y las escaleras se refieren a las decisiones que pueden prevenir un embarazo a temprana edad o apoyarte ante una situación determinada; si caes en una escalera, subes hasta donde ésta termine y hay más posibilidad de que llegues a la meta.

Secretaría de Educación Pública
Dirección General de INEA
Dirección Académica

Coordinación académica
Sara Elena Mendoza Ortega

Autoría
Maribel Hidalgo Morales

Revisión técnica
María del Carmen Atlaco Macedo

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz

Revisión editorial
Amelia Martínez Sáenz
Águeda Saavedra Rodríguez

Diseño
Guadalupe Pacheco Marcos

Diagramación
Mario García Marcos

Ilustración
Luis Gabriel Pacheco Marcos
Patricia Pacheco Marcos
Griselda Pacheco Marcos

Embarazo: un proyecto de vida. Juego Aprendemos a tomar decisiones. D. R. 2005 © Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D. F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de su autora, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

Impreso en México

Instrucciones

Para jugar se necesitan dos o tres personas, fichas (monedas, piedritas, semillas, etcétera) y un dado.

Para iniciar, un jugador tira el dado y avanza el número de casillas que indica, por ejemplo, si el dado marca dos, el jugador pondrá su ficha en la casilla número 2, si marca escalera sube a la casilla número 9. Si el jugador tira el dado y cae en la casilla 15, baja hasta la número 7. Un jugador gana cuando éste llega exactamente a la casilla 30 (meta); en caso de que el dado marque más números y rebase la casilla 30, entonces retrocede tantas casillas como puntos sobren. Por ejemplo, si una persona está en la casilla 26 y al tirar el dado le salen seis puntos, entonces avanzas cuatro y regresas dos, quedando en la casilla número 28.

¡Te invitamos a que lo juegues!

Aprendemos a tomar decisiones



Has llegado a la meta
¡Felicidades!



Nosotros te ofrecemos de manera gratuita orientación e información sobre salud reproductiva.



25



26



27



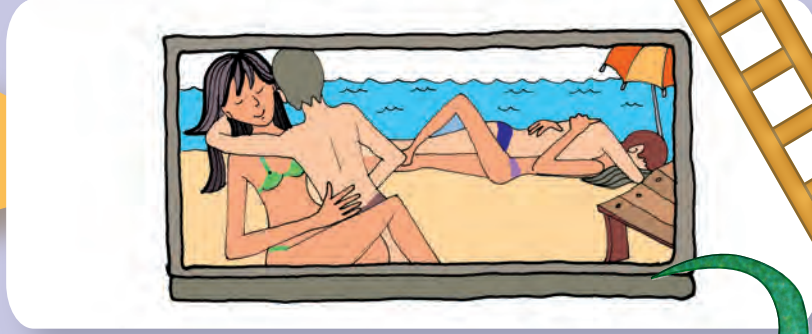
28



24



23



22



21



17



18



19



20



16



15



14



13



9



10



11



12



8



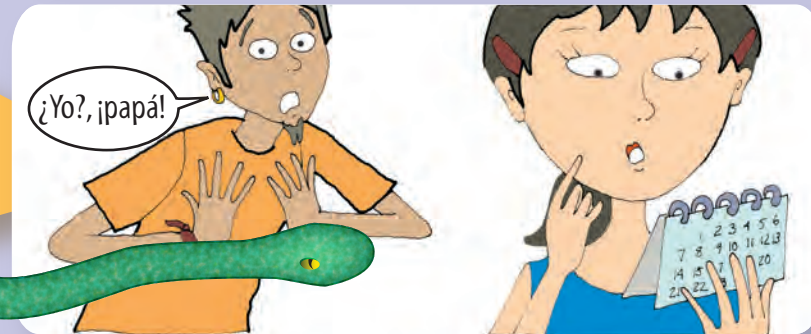
7



6



5



1



2



3



4

