Aprendemos a tomar decisiones

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



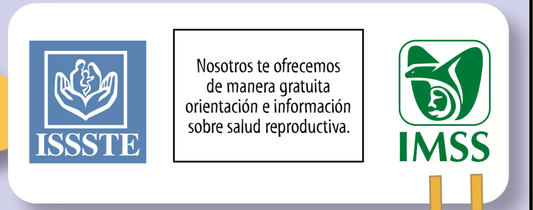
27



28



29



30



Aprendemos a tomar decisiones

Aprendemos a tomar decisiones es un juego que puedes llevar a cabo con las personas que tú quieras (amistades, familiares o compañeros y compañeras); en él aparecen imágenes 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 esta termine y hay más posibilidad de que llegues a la meta.

Directorio

Mario Delgado Carrillo
Secretario de Educación Pública

Armando Contreras Castillo
Director General del INEA

Ernesto Gutiérrez Garcés
Director Académico

Gerardo Molina Álvarez
Director de Prospectiva, Acreditación y Evaluación

Claudia Díaz Arnaud
Directora de Concertación, Difusión y Asuntos Internacionales

José Luis Sánchez Juárez
Director de Operación

Nallely Hernández García
Directora de Asuntos Jurídicos

Rodrigo Menéndez Roldán
Titular de la Unidad de Administración y Finanzas

Créditos de la presente edición actualizada

Dirección gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Calidad y seguimiento editorial
Hugo Fernández Alonso

Revisión editorial
Hugo Fernández Alonso

Diagramación
Ricardo Pérez Rovira

Este material tiene como antecedente los contenidos de la *primera edición*, cuyos créditos son: Coordinación académica: Sara Elena Mendoza Ortega. Autoría: Maribel Hidalgo Morales. Revisión técnica: María del Carmen Atlaco Macedo. Dirección 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. MEV, AprendeINEA. Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa. Alcaldía Cuauhtémoc. Ciudad de México. C. P. 06140.
1ª edición actualizada 2025

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

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

Para iniciar, un jugador o jugadora tira el dado y avanza el número de casillas que indica; por ejemplo, si el dado marca 2, el jugador pondrá su ficha en la casilla número 2, si marca escalera, sube a la casilla número 9. Si tira el dado y cae en la casilla 15, baja hasta la número 7. Una persona gana cuando 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 avanza cuatro y regresas dos, quedando en la casilla número 28.

¡Te invitamos a que lo juegues!