

¡TOME EL TIMÓN Y VAYA HACIA ADELANTE!

La intención hasta aquí fue promover reflexiones, un punto de partida para la planeación de su jubilación. Las “rutas de navegación” es usted quien las proyecta, así como “prepara y pone su marco en el agua”.

Suelte las amarras del pasado, disfrute el presente y presérvase para el futuro.

Con base en las decisiones que han resultado de los ejercicios presentados al final de las cuatro partes del libro (**Lo que usted va a hacer para evaluar...**), planee ahora sus acciones para la jubilación:

- ¿qué hacer?
- ¿por qué hacerlo?
- ¿dónde hacerlo?
- ¿cuándo hacerlo?
- ¿quién lo hará?
- ¿cómo hacerlo?
- ¿cuánto costará?

Es usted quien decide, de manera reflexiva y a su tiempo. Hágalo a su manera, su historia le pertenece. Solo no inicie sin el “plan de navegación” que las respuestas a las preguntas mencionadas le proporcionarán.

Siempre que sea necesario, aunque ya esté “navegando”, pida ayuda a quienes están cualificados para prestársela en esta cuestión especial: su jubilación.

Mantenga una conciencia plena, jamás se olvide de **cuidarse para disfrutar**: ¡gozar una jubilación placentera! ¡Ice las velas... tome el timón y vaya hacia adelante!

DEFRUTAPOS

DEFRUTAPOS fue diseñado para ser jugado en grupos de reflexión, buscando el desarrollo individual y colectivo para las prioridades de vivir bien la jubilación, pero puede ser jugado por una persona o en grupo, inclusive en familia. Cuando haya solo un jugador, se recomienda escribir o grabar la respuesta y corregirla, comparando con el texto guía (libro).



<https://n9.cl/irc2t>

Enlace de descarga gratuita del
tablero de juego DEFRUTAPOS



Para jugar es necesario
contar con fichas y un dado

INSTRUCCIONES

- ◆ En grupo, para comenzar, cada jugador lanza el dado una vez. Quien obtenga el número mayor, que aparece en la cara superior del dado, iniciará el juego. En caso de empate, se repite el procedimiento entre aquellos que obtuvieron la mayor puntuación de igual valor.
- ◆ Quien gane la ronda inicial lanza el dado y avanza tantas casillas (posiciones) como indique el número de la cara superior del dado. A continuación se pasa el turno al próximo jugador.
- ◆ El jugador que esté a la derecha de quien inició lanza el dado y avanza el número de posiciones que indique el dado. A continuación pasa el turno al siguiente jugador. Y así continúa, hasta que todos los jugadores hayan iniciado.
- ◆ Cuando vuelva el turno del primer jugador, este lee en voz alta la solicitud escrita en la casilla donde se encuentra y presenta su respuesta. Si la respuesta es correcta, para avanzar debe cumplir las instrucciones escritas en esa casilla. Después, pasa el turno al siguiente jugador, que lee la solicitud y presenta su respuesta. De esa manera se continúa.
- ◆ Si hay duda entre los jugadores en cuanto a la respuesta correcta, deben recurrir al texto guía (libro) para buscar la solución. Las respuestas incorrectas tendrán como consecuencia la permanencia del jugador en la misma casilla. Solo podrá avanzar a la ronda siguiente después de leer la pregunta y repetir la respuesta correcta.
- ◆ Si dos jugadores caen en la misma casilla, el segundo que llegó esperará para responder la solicitud. El primero (que ya estaba en la casilla) no necesitará responder; lanza el dado, avanza las casillas que el número del dado indique y espera por su turno.
- ◆ Gana el juego quien alcance primero la posición de llegada. Los demás jugadores pueden continuar jugando, hasta que todos finalicen, o iniciar otra partida.



Programa ditorial

Vicerrectoría de Investigaciones

Universidad del Valle

Ciudad Universitaria, Meléndez

Cali, Colombia

Teléfono: +57 602 3212100 ext. 7687

<http://programaeditorial.univalle.edu.co>

programa.editorial@correounivalle.edu.co

   | programaeditorialunivalle