



¡Celebrando el día del juego de mesa!
Ulises Hernández,
Universidad Autónoma de Querétaro,
Enlace Peraj.

Agosto de 2016.



El programa Peraj — adopta un amig@ se aplica en los campus Cadereyta, Juriquilla, Querétaro y San Juan del Río de la Universidad Autónoma de Querétaro, y este año celebraron el día de los juegos de mesa, también llamado “Tabletop day”, gracias al auspicio de la tienda de juegos Dungeons & Coffee, ubicada en la ciudad de Querétaro.

Los grupos de tutores y amig@s tuvieron la oportunidad de divertirse con los juegos clásicos de mesa como “Monopolio”, hasta algunos novedosos como “Ticket to ride, Pandemic, King of Tokyo”, y los ya muy populares como “Love Letter y Coup”.

La diversión no se hizo esperar entre los binomios: todos tuvieron la oportunidad de probar los juegos y, ¿por qué no? jugar varias veces el mismo.

Actividades como los juegos de mesa ayudan a los amig@s y los tutores a reforzar sus lazos, así como a aprender a perder (y a ganar en algunos casos), a entender y fomentar la tolerancia a la frustración, desarrollar estrategias, trabajar en equipo, administrar recursos y seguir reglas de convivencia; habilidades que, a veces no consideramos que tengan los juegos de mesa.





Aunque el día internacional del juego se celebra el 30 de abril, los campus lo llevaron a cabo el pasado 24 de mayo, para no interferir con el festejo del día del niño y para tener así una actividad diferente.

El día internacional de los juegos de mesa comienza su historia en el año 2013, como un tiempo consagrado a la exploración, difusión, creación y vivencia pública de la cultura del juego, materializada en experiencias “tabletop” o “de mesa”. Para esto, se invita al público en general a asistir a eventos en donde puedan probar la mayor cantidad de juegos de mesa posibles en compañía de otros jugadores o incluso lleven sus propios juegos al evento y compartan con otras personas.

El día internacional de los juegos de mesa comienza su historia en el año 2013, como un tiempo consagrado a la exploración, difusión, creación y vivencia pública de la cultura del juego, materializada en experiencias “tabletop” o “de mesa”. Para esto, se invita al público en general a asistir a eventos en donde puedan probar la mayor cantidad de juegos de mesa posibles en compañía de otros jugadores o incluso lleven sus propios juegos al evento y compartan con otras personas.

