

Editoriales de juegos de mesa modernos en castellano:

DEVIR: [www.devir.es](http://www.devir.es)

EDGE ENT: [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)

HOMOLUDICUS: [www.homoludicus.org](http://www.homoludicus.org)

ASMODEE: [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

MERCURIO: [www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)

MORAPIAF: [www.morapiaf.com](http://www.morapiaf.com)

GABINETE LÚDICO: [www.gabineteludico.com](http://www.gabineteludico.com)

GLOW WORTH: [www.glowworth.com](http://www.glowworth.com)

Sala de Exposiciones  
de la Caja de Ahorros de Badajoz  
ALMENDRALEJO

EXPOSICIÓN  
DE  
ASOCIACIÓN CULTURAL CSI BADAJOZ

# ARTE GRÁFICO EN LOS JUEGOS DE MESA MODERNOS

Del 23 al 28 de noviembre de 2009.

Horario: Lunes a Viernes: de 19'00 h. a 22'00 h.

Sábado: de 11'00 h. a 14'30 h.

y de 17'00 h a 22'00 h.



Caja de Badajoz



Caja de Badajoz

***“El niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar”***

El juego es un elemento importante del desarrollo del ser humano y aporta muchos beneficios en el plano educativo y social.

Son grandes vehículos transmisores de cultura ya que se centran habitualmente en contextos históricos determinados y donde los participantes pueden llegar a aprender sin esfuerzo una gran variedad de conceptos y datos útiles simplemente jugando.

Pero sin duda alguna, la gran bondad de los juegos de mesa en general, es su capacidad para potenciar ciertas habilidades cognitivas. Ayudan a trabajar la imaginación, la creatividad, la aptitud espacial, el léxico, la cultura general que ya hemos comentado y otras muchas, pero sobre todo el **pensamiento estratégico**, no en vano son juegos de estrategia.

*“Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo, y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere”.*