

Historias de ajedrez

La Leyenda
más importante del ajedrez



Educachess

Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com



info@educachess.org
www.educachess.org



La Leyenda más importante del ajedrez

Guión: Miguel Ángel Vidal Martín

Ilustradora: Alejandra Santin

Edición: Agosto 2023
ISBN: 978-84-17431-33-4
Depósito legal: L.602-2023

Diseño y maquetación
cómic: Alejandra Santin

Diseño cubiertas
y maquetación resto: Jordi Prió Burgués

© Miguel Ángel Vidal Martín
Alejandra Santin
Balàgium Editors, SL

Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.

Personajes



Genovevo (Rey blanco)

Reflexivo y un poco temperamental.



Ágata (Dama)

Mujer serena y paciente.
Se ocupa del castillo durante las ausencias del rey Genovevo.



Coral (Hija de Genovevo y Ágata)

Tiene ocho años. Soñadora allende los mares. Ha vivido unos años difíciles por la pérdida de su mejor amigo.



Tzar (Rey negro)

Íntimo amigo de Genovevo. Un estratega. En las batallas importantes, despliega una gran concentración y sentido analítico. Meticuloso con los detalles.



Duque de Marengo

Personaje gris. Habla en verso. Tendrías que aprender a recitar sus versos para descubrir sus malévolas intenciones.

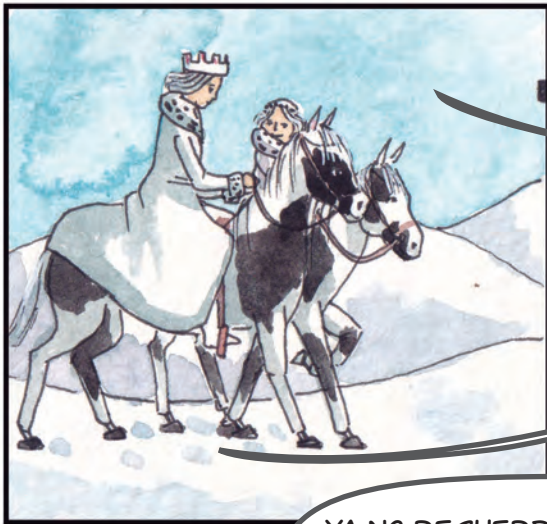


Leyenda

Yegua árabe y madre de Princesa.

Princesa

Yegua árabe e hija de Leyenda. Participarán en las partidas de ajedrez viviente en el castillo de Genovevo.



¿HABRÁ PARTIDA DE AJEDREZ VIVIENTE EN LOS PRÓXIMOS DÍAS?

PARECE QUE SÍ. SIN EMBARGO, TU PADRE NO ME COMENTÓ NADA.



YA NO RECUERDO CUÁNDO FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE JUGASTEIS. HACE MUCHO, ¿NO?



UNOS 4 AÑOS. NO QUERÍAS SABER NADA DE CABALLOS DESPUÉS DE LO DE TRUENO. TZAR TRAJÓ, DESDE MUY LEJOS, A LEYENDA Y A PRINCESA, Y YA PODEMOS VOLVER A JUGAR OTRA VEZ.

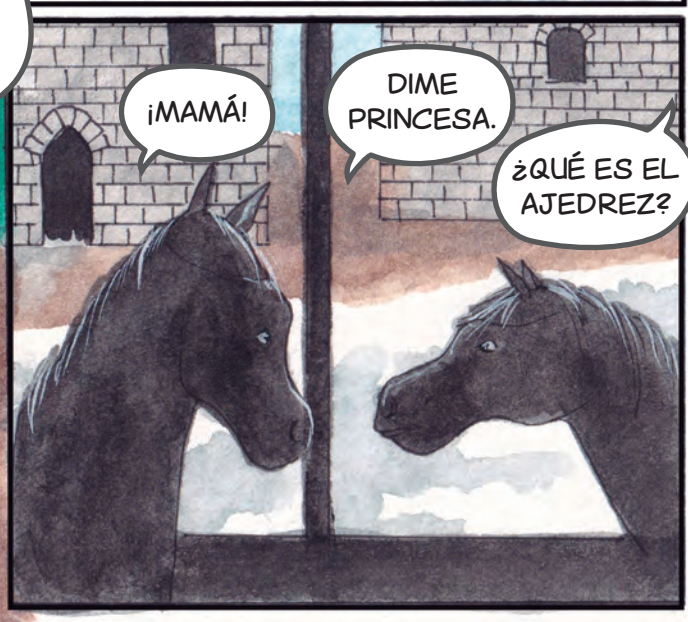
SÍ CORAL. TU PADRE ESTÁ UN POCO PREOCUPADO. LE HAN INFORMADO DE QUE EL DUQUE PODRÍA ESTAR PREPARÁNDOSE PARA UN NUEVO ATAQUE. FUE A PREGUNTARLE Y A AGRADECERLE EL REGALO.



¿PADRE FUE A VER A TZAR?

¿OTRO ATAQUE?... ¿CON ROBOS?... ¡NO QUIERO QUE SE LLEVEN MI CABALLO DE NUEVO!... ¡ESTE NO, POR FAVOR!

TRANQUILA HIJA. TU PADRE HARÁ TODO LO POSIBLE PARA QUE NO LO VUELVAS A PASAR MAL.



¡MAMÁ!

DIME PRINCESA.

¿QUÉ ES EL AJEDREZ?



EL AJEDREZ ES UN JUEGO INVENTADO POR LOS HUMANOS EN EL QUE SIMULAN UNA BATALLA ENTRE DOS EJÉRCITOS ENCIMA DE UN TABLERO DE 64 CASILLAS.



PRINCESA, ¿QUIERES APRENDER UNA PALABRA NUEVA?

¡CLARO MAMÁ!

LEYENDA

CHATURANGA

¿CHARANGA?



CHA - TU - RAN - GA

¡VAYA PALABRA MÁS DIFÍCIL! LOS HUMANOS HABLAN RARO.

ES EL NOMBRE DEL PRIMER JUEGO DE AJEDREZ.



EN ESTE ANTIGUO JUEGO HABÍA CABALLOS, ELEFANTES, CARROS Y SOLDADOS.




PRINCESA

LEYENDA

¡CHARUPANDA!...
¡CHARUPANDA!...
¡CHARUPANDA!...

¡ HUUUU !...
¡ HUUUU !...
¡ HUUUU ! *
* JAJAJA...
JAJAJA...
JAJAJA



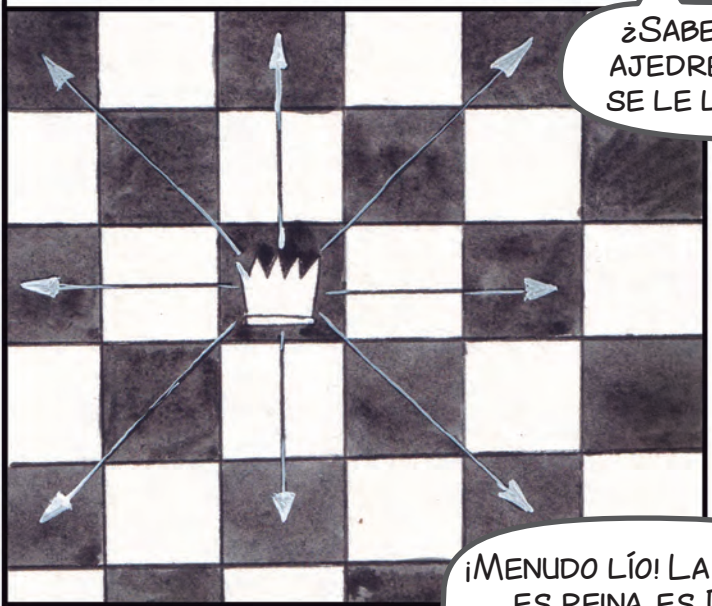
MAMÁ, ESTA NIÑA ES LA HIJA DE LA REINA. ¿CÓMO SE LE LLAMA A LA HIJA DE UNA REINA?

LA HIJA DE UNA REINA ES UNA PRINCESA.




¿SOY HIJA DE UNA REINA?
¿TÚ ERES REINA?

NO HIJA; PRINCESA ES TU NOMBRE.



¿SABES QUE EN EL AJEDREZ A LA REINA SE LE LLAMA DAMA?



¡MENUDO LÍO! LA REINA NO ES REINA, ES DAMA. Y YO NO SOY PRINCESA.

NO ES TANTO LÍO. EL LÍO TE LO MONTAS TÚ. LA DAMA ES LA PIEZA MÁS VALIOSA Y PELIGROSA DE TODAS. SE MUEVE IGUAL QUE EL REY, PERO TODAS LAS CASILLAS QUE DESEE.

CUANDO COLOCAMOS LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO, PARA INICIAR LA PARTIDA, CADA DAMA DEBE ESTAR COLOCADA EN LA CASILLA DEL MISMO COLOR QUE ES ELLA.

DE MAYOR, QUIERO SER DAMA NEGRA, PARA QUE NO SE ME ENFRÍEN LAS PATITAS.



Estos cómics se acompañan de una serie de actividades lúdicas y educativas, relacionadas con el contenido histórico o de ficción presentado. Además, pueden incorporar informaciones y orientaciones pedagógicas.

Estas propuestas se agrupan en los dos siguientes documentos en formato pdf, con la finalidad de facilitar sus posteriores actualizaciones y ampliaciones.

Lúdicas

Serie de pasatiempos como, por ejemplo, sopas de letras, crucigramas, actividades de relacionar, encontrar diferencias, ejercicios de memoria...

Además, se proponen algunos retos ajedrecísticos ambientados en la historia del cómic.

<https://bit.ly/3rpcis9>



Educativas

Actividades para trabajar distintas competencias, basadas en los contenidos de las historias de los cómics.

<https://bit.ly/3NKQNJS>



El uso de los cómics fomenta la lectura entre el alumnado.

Asimismo, estas propuestas están diseñadas tanto para un uso individual, como para ser parte de las actividades de los proyectos de **ajedrez educativo** de *Educachess*, que se muestran en la columna de la izquierda.

Una propuesta gamificada o un reto que empieza con una narración sitúa al alumnado en un contexto de aprendizaje y lo motiva a participar, ya que se genera un aprendizaje experiencial basado en las emociones.

El proyecto *Educachess* facilita la implementación del **ajedrez educativo** en los centros escolares, desde la etapa de infantil, a través de actividades transversales, con el fin de trabajar de una manera transdisciplinar contenidos curriculares, competencias básicas, habilidades emocionales y valores.

Este proyecto incorporan los **cuentos** en la etapa infantil y los **cómics** en las siguientes etapas educativas, como elementos narrativos para ambientar las actividades de *ajedrez educativo*.

El libro del profesor de cada proyecto contiene las propuestas para cada una de las tipologías de actividades. Algunas de estas, para primaria o secundaria, se han diseñado a partir de los cómics de la colección *Historias de ajedrez*.



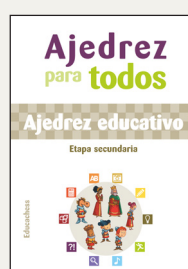
Etapa
Infantil

<https://bit.ly/3GzPwj4>



Etapa
Primaria

<https://bit.ly/3GxCGSD>



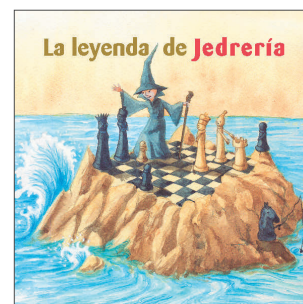
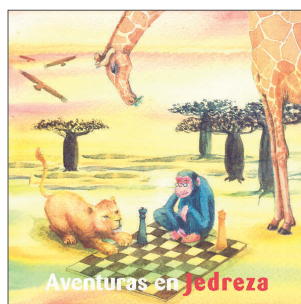
Etapa
Secundaria

<https://bit.ly/3BanbyY>

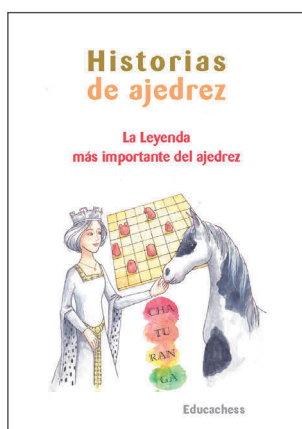
Recursos narrativos

Los siguientes recursos narrativos son ideales para gamificar propuestas de **ajedrez educativo**.

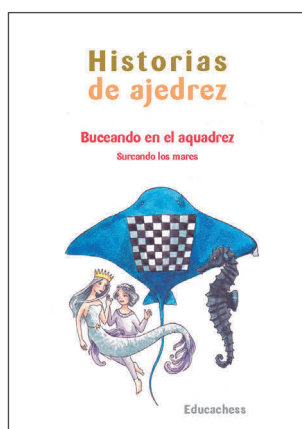
Cuentos La colección *CuentAjedrez* se integra en el proyecto *Preajedrez creativo* (etapa infantil) aunque, también, se puede usar en el primer ciclo de primaria.



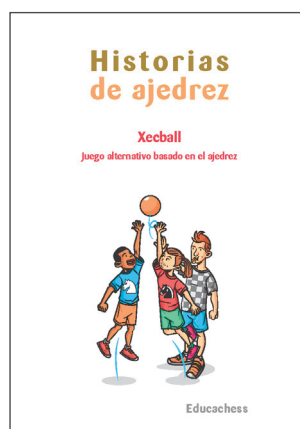
Cómics La colección *Historias de ajedrez* se ha diseñado para completar los nuevos proyectos de *ajedrez educativo*: *Juega y aprende* y *Ajedrez para todos*.



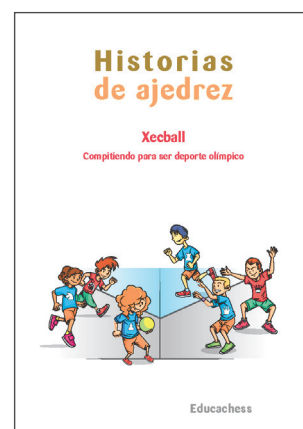
1.º de primaria



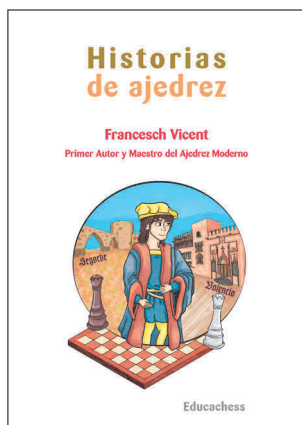
2.º de primaria



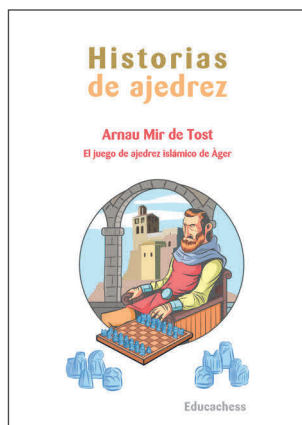
3.º de primaria



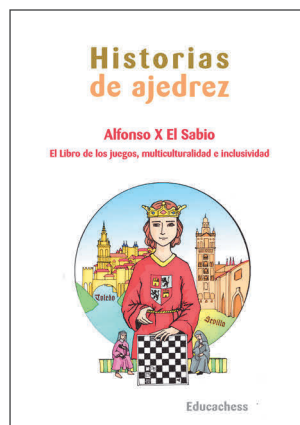
4.º de primaria



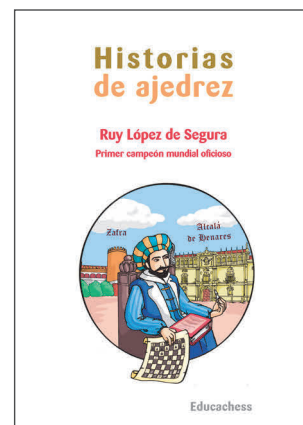
3.º ciclo de primaria
1.º ciclo de secundaria



3.º ciclo de primaria
1.º ciclo de secundaria



3.º ciclo de primaria
1.º ciclo de secundaria



3.º ciclo de primaria
1.º ciclo de secundaria

Historias de ajedrez

Esta colección de cómics presenta una serie de historias y leyendas ajedrecísticas, de biografías de campeones y campeonas, o personajes relacionados con el ajedrez..., que sirven de marco narrativo para ludificar actividades y/o proyectos ajedrecísticos.

Asimismo, cada cómic se acompaña de actividades multinivel y transversales, en formato PDF, para ser utilizadas en distintas etapas educativas. Además, estos archivos descargables se podrán ir actualizando.

Por todo ello, estos dossieres facilitan la implementación del ajedrez educativo en las etapas de primaria y secundaria, ya que fomentan la curiosidad, estimulan la imaginación, desarrollan la creatividad, y también trabajan competencias lingüísticas, emocionales y sobre valores.

Este dossier forma parte de los recursos complementarios del nuevo proyecto **Juega y aprende** del 1.º ciclo de primaria.

La Leyenda más importante del ajedrez

En los estertores de la Edad Media, se alza un imponente castillo cubierto por un grueso manto blanco.

El rey Genovevo retará a una partida de ajedrez viviente a su buen amigo el rey Tzar.

El Duque de Marengo hace mucho tiempo que siente deseos de venganza, ya que perdía casi todas las partidas de ajedrez que jugaba.

Tzar y Genovevo, buenos estrategas tanto en el ajedrez como en las batallas, intentarán cubrir todos los flancos que trate de atacar el Duque de Marengo.

Leyenda y Princesa son dos yeguas árabes que participarán en el ajedrez viviente. Para Princesa es su primera partida, y desconoce las reglas del juego. Leyenda, su madre, pacientemente se las explicará a Princesa, quien también vivirá cómo su madre le da jaque mate al Duque de Marengo.



BALAGIUM
editors



9 788417 431334