

# La juguetería **Drez**



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



info@educachess.org  
www.educachess.org

# La juguetería Drez

**Textos:** Miriam Monreal Aladrén

**Ilustraciones:** Alejandra Santin

1ª Edición: Junio 2020  
ISBN: 978-84-17431-14-3  
Depósito legal: L.465-2020

© Miriam Monreal Aladrén  
Alejandra Santin  
Balàgium Editors, SL

Se reservan todos los derechos.

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



BALÀGIUM  
editors

## **La juguetería Drez**

**El tablero**

**Un mundo mágico**

**El rey**

**Ramón y la caja de música**

**La torre**

**Martín, el tren de las sorpresas**

**El alfil**

**Roc y Ric, carreras sin fin**

**La dama**

**Maya, la muñeca perfecta**

**El caballo**

**Flip, el caballo valiente**

**El peón**

**El huevo mágico**

Maya,  
la muñeca perfecta



—Mira aquí —dijo Drez mostrándole una maravillosa muñeca.

—¿Una muñeca? —preguntó Carlitos—. Eso es de niñas.

—No, no hay juguetes de niños o niñas, solo juguetes aburridos o divertidos —contestó Drez—. Yo tengo una nieta de tu edad a la que le encanta jugar con coches.

De todas formas, con esta muñeca, llamada Maya, te voy a presentar la pieza más poderosa del juego: la dama.

Maya era la muñeca más moderna, la que salía en todos los anuncios de la tele. Era una muñeca que hacía de todo: hablaba, movía brazos y piernas, bebía agua y hacía pipí.



Cuando Maya llegó a la juguetería, todos los juguetes la querían ver de cerca. Era la muñeca de moda, la más molona. Cada día, niños y niñas hacían cola frente al escaparate para admirarla.

Pero Maya era muy presumida y engreída. Todo tenía que ser como ella quería. Acababa de llegar a la juguetería y ya quería mandar sobre todos. Quería estar la primera en la estantería y que todos los juguetes obedecieran sus órdenes.



Los demás juguetes pronto se cansaron de sus caprichos. Así, rabiosos y enfadados, decidieron darle un escarmiento.

Todos los días, justo cuando se abría la tienda, se turnaban para colocarse delante de ella en el escaparate. De este modo, los niños no podían verla.

Al principio, seguían preguntando por ella, pero pronto dejaron de hacerlo. Seguía siendo una muñeca increíble, pero nadie se acordaba de ella.



Maya se dio cuenta de que estaba sola, no tenía amigos. Todo era por su culpa, por querer ser la protagonista y no preocuparse por nadie.

Así que un día les dijo a todos los juguetes:

—He aprendido la lección: todos somos un equipo, nunca más lo olvidaré. Tenemos que colaborar para hacer felices a los niños.

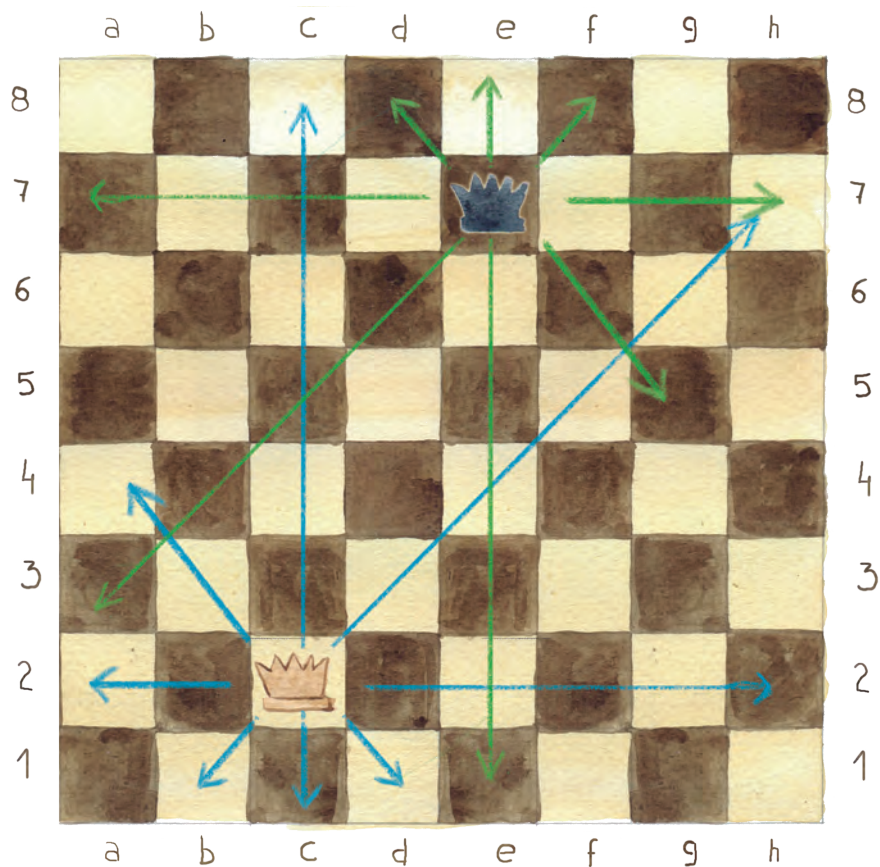
Y así fue. Desde entonces, todos los juguetes, incluida Maya, se turnaban para estar visibles en las estanterías cuando la juguetería abría sus puertas.

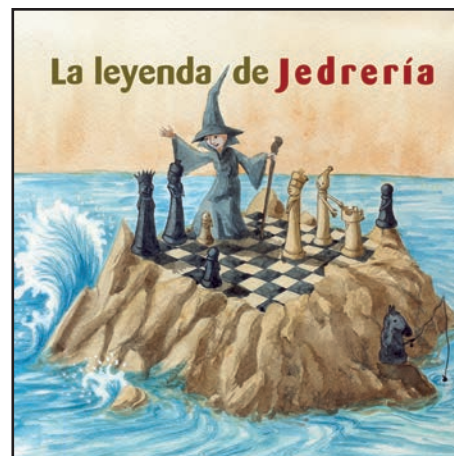




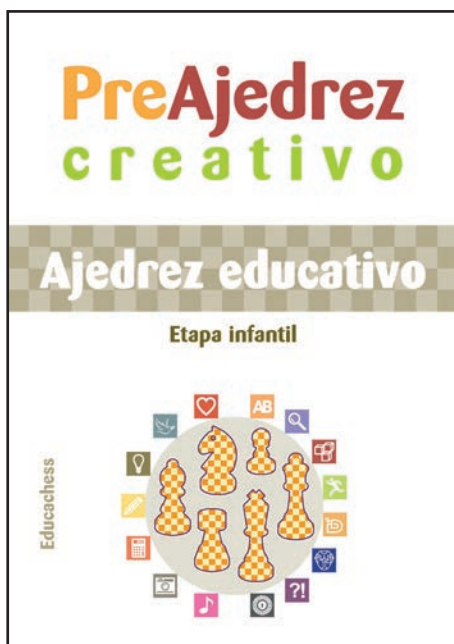
Y al igual que Maya, la dama, esta pieza que te enseñé, es la más poderosa del juego.

Puede moverse arriba, abajo, a los lados y en diagonal, todas las casillas que quiera. Eso sí, nunca pasar por encima de ninguna pieza de su equipo.





Estos cuentos están destinados tanto a la etapa infantil como a los primeros cursos de Primaria. Mientras el alumnado todavía no sepa leer, el profesorado se los podrá contar en la escuela y los padres en casa.



Esta trilogía de cuentos forma parte de los recursos complementarios del proyecto *Preajedrez creativo* diseñado para la etapa Infantil.

Este proyecto innovador fomenta y desarrolla el aprendizaje y maduración del alumnado en esta etapa mediante la implementación del Ajedrez Educativo.

A partir del tablero y las piezas del juego del ajedrez, se utilizan cuentos, canciones, juegos motores, actividades y ejercicios para fomentar la imaginación, la curiosidad, la creatividad, las habilidades emocionales; ayuda a potenciar las capacidades cognitivas, la expresión y comprensión oral y escrita, y a desarrollar la motricidad y grafomotricidad.



## CuentAjedrez

Trilogía de cuentos que facilitan la implementación del ajedrez educativo en la etapa de Infantil y en el primer ciclo de Primaria.

Estos cuentos recrean tres ambientes muy distintos: una isla en la época medieval, la sabana africana con sus animales y una tienda repleta de juguetes.

En cada uno, a través de una serie de siete minicuentos enlazados, se van presentando los elementos del juego: el tablero y las seis piezas.

El uso de la narrativa a través de cuentos fomenta la curiosidad, la imaginación y la creatividad en el alumnado.

La transversalidad de las temáticas utilizadas favorece el trabajo de distintos contenidos curriculares.



BALAGIUM  
editors

Educachess



9 788417 431143