

Historias de ajedrez

Buceando en el aquadrez

Surcando los mares



Educachess

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



info@educachess.org
www.educachess.org



Buceando en el aquadrez

Surcando los mares

Guión: Miguel Ángel Vidal Martín

Ilustradora: Alejandra Santin

Edición: Agosto 2023
ISBN: 978-84-17431-39-6
Depósito legal: L.604-2023

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.

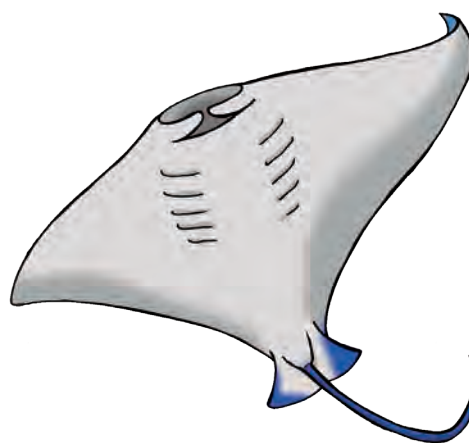
Ninguna parte de esta publicación
puede ser reproducida, almacenada
o transmitida por ningún medio sin
permiso del editor.

Personajes



Ágata y Coral

Reina blanca y su princesa.
Son madre e hija.



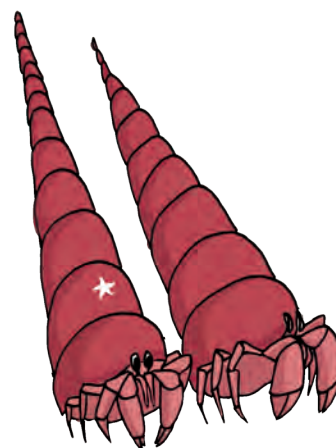
Cinza (Tablero)

Manta raya gigante con
un sentido del humor muy
“especial” y con ganas de
aventuras en su vida.
Sabe mucho sobre los
orígenes del ajedrez.



Anacoana (Dama)

Sirena con una corona que
lleva nueve rubíes.
Lleva una eternidad
surcando los mares en
busca de su mamá.



Rafaé y Manué (Torres)

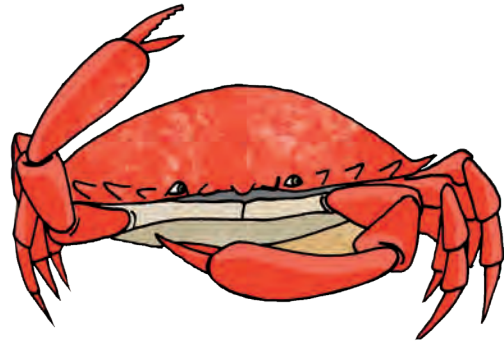
Dos cangrejos ermitaños.
Uno lleva una estrella de cinco
patas pegada en su concha.
Moran en el sur de las costas de
la Península Ibérica, y son muy
salaos y la mar de flamencos.



Thai y Yan (Caballos)

Son pareja y están a punto de ser padres.

Llevan tres pequeñas lapas en el cuello a modo de collar.



Klauss (Alfil)

Centollo Atlántico que lleva tatuadas tres pirámides egipcias a modo de sello real.

Está muy triste porque echa de menos a sus amigos del océano. Le encantan los chistes malos.



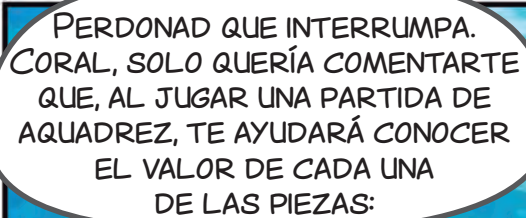
Zei

Tortuga marina con una pata lastimada, y un lunar blanco en forma de corazón.

Será el peón en el aquadrez.



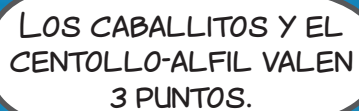




PERDONAD QUE INTERRUMPA.
CORAL, SOLO QUERÍA COMENTARTE
QUE, AL JUGAR UNA PARTIDA DE
AQUADREZ, TE AYUDARÁ CONOCER
EL VALOR DE CADA UNA
DE LAS PIEZAS:



LA TORTUGA-PEÓN
VALE 1 PUNTO.



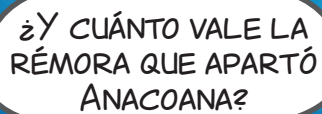
LOS CABALLITOS Y EL
CENTOLLO-ALFIL VALEN
3 PUNTOS.



EL CANGREJO
ERMITAÑO-TORRE
VALE 5 PUNTOS.



LA SIRENA-DAMA
VALE 9 PUNTOS.



¿Y CUÁNTO VALE LA
RÉMORA QUE APARTÓ
ANACOANA?



UN PUNTITO, COMO LAS
TORTUGAS-PEONES.

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/3NQIX2p>



Educativas

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

<https://bit.ly/44rnGT5>



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.

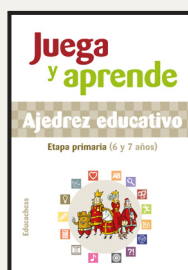
Este proyecto incorporan los **cuentos** en la etapa infantil y los **cómics** en las siguientes etapas educativas, como elementos narrativos para ambientar las actividades de *ajedrez educativo*.

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*.



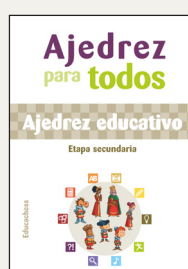
Etapas Infantil

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



Etapas Primaria

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



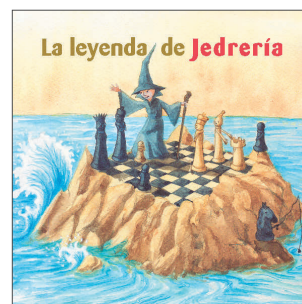
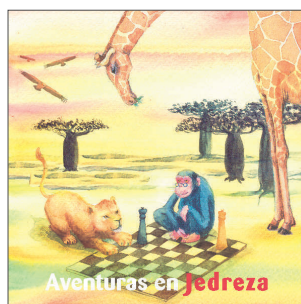
Etapas Secundaria

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

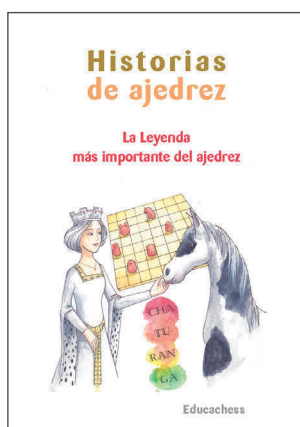
Recursos narrativos

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

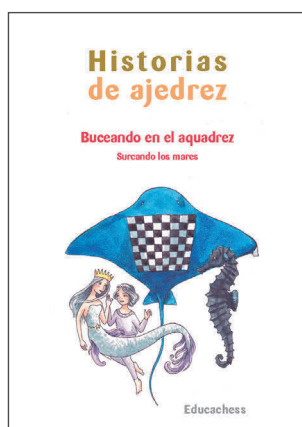
Cuentos La colección *CuentAjedrez* se integra en el proyecto *Preajedrez creativo* (etapa infantil) aunque, también, se puede usar en el primer ciclo de primaria.



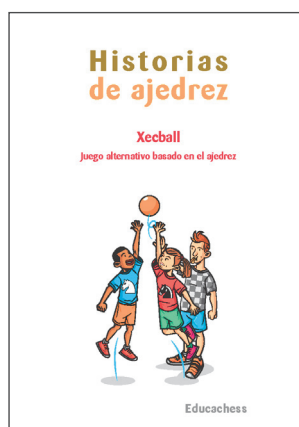
Cómics La colección *Historias de ajedrez* se ha diseñado para completar los nuevos proyectos de *ajedrez educativo*: *Juega y aprende* y *Ajedrez para todos*.



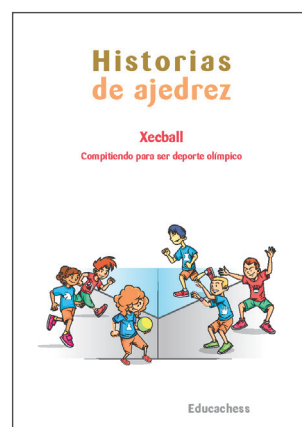
1.º de primaria



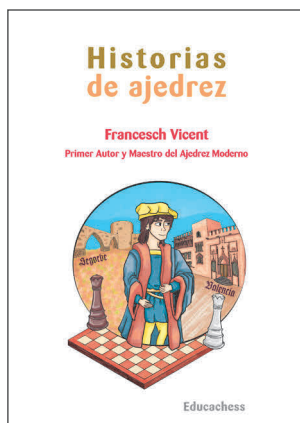
2.º de primaria



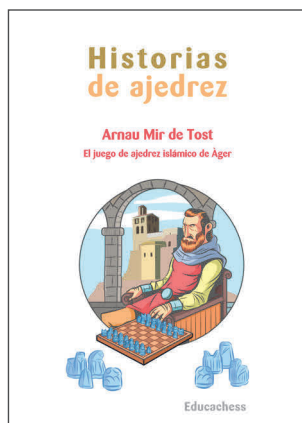
3.º de primaria



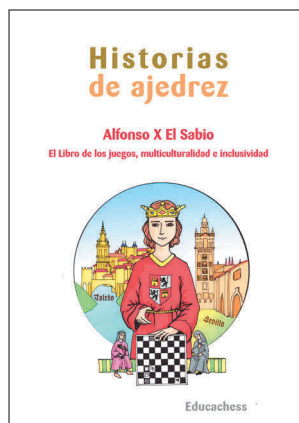
4.º de primaria



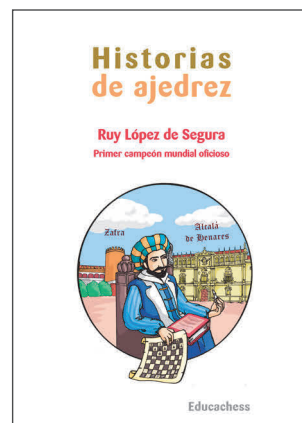
3.º ciclo de primaria
1.º ciclo de secundaria



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 dosieres 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.

Buceando en el aquadrez

Surcando los mares

Con este cómic viajarás con la princesa Coral y algunos amiguitos acuáticos, desde la cuna del ajedrez hasta la Península Ibérica, encima de Cinza, una manta raya gigante experta en los orígenes del ajedrez y con un humor “especial”.

Durante el viaje harán amistad con una tortuga que tiene una patita mala, con unos caballitos de mar a punto de ser padres, un centollo un poco “depre”, unos cangrejos ermitaños muy flamencos y con la sirena Anacoana.

Anacoana lleva mucho tiempo buscando a su madre por el mar Mediterráneo y, cuando ya estaba a punto de abandonar la búsqueda, una estrella de mar le da un cofre, con el que fortalecerá el amor que siente por su madre cada vez que siga las instrucciones sobre un tablero de ajedrez.