**LE\_08\_03\_REC320**

Se solicita crear el audio del REC 320 (Nuevo) con fragmento de instrucciones para jugar ajedrez.

**Fuente del recurso aprovechado:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fuente Curso** | **Fuente Materia** | **Fuente Guión** | **Título de Recurso** | **Fuente Código** |
| 6 | RM | Recursos M | Recurso M12B-02 | RM\_01\_01\_CO |

**Título del recurso LE\_08\_03\_REC320**:

**Texto que se requiere con entonación y excelente vocalización.**

**Audio 1**

El ajedrez es un juego entre dos oponentes que se ubican en lados opuestos de un tablero que contiene 64 casillas de colores distintos. Cada jugador dispone de 16 piezas: un rey, una reina, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones.

Al iniciar el juego, el tablero de ajedrez está diseñado para que cada jugador tenga la casilla blanca en la parte inferior derecha. Las piezas de ajedrez siempre se disponen de la misma manera.

El jugador con piezas blancas hace un primer movimiento, a lo que contesta el de negras con otro. Y así sucesivamente hasta el final de la partida.

El objetivo del juego es atacar y acorralar al rey del contrincante hasta que no tenga escapatoria, lo que se conoce como jaque mate. Si un jugador toca una de sus propias piezas, debe moverla legalmente. Si un jugador toca una pieza del adversario, debe capturarla.

La mayoría de los torneos utilizan temporizadores para medir el tiempo dedicado a cada partida, no en cada movimiento. Cada jugador recibe la misma cantidad de tiempo que se utilizará para todo su juego y puede decidir cómo emplearlo. Uno de los jugadores hace su movimiento y después toca un botón del reloj, iniciándose el contador de su rival y así sucesivamente. Si un jugador se queda sin tiempo para mover y el oponente lo reclama, el primero pierde la partida.