

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

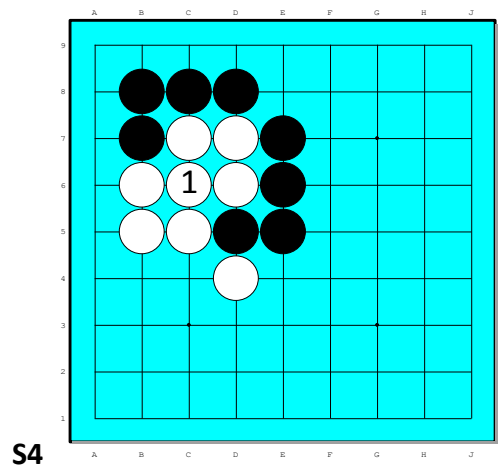
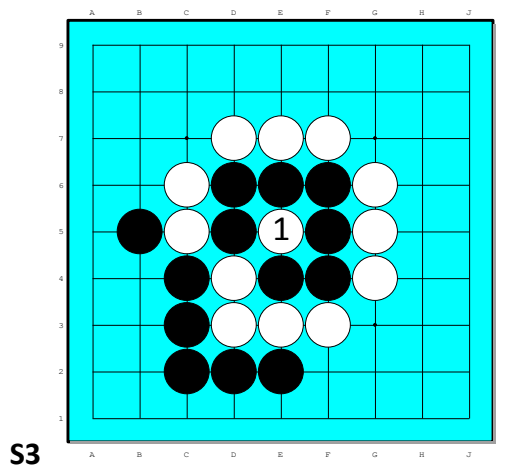
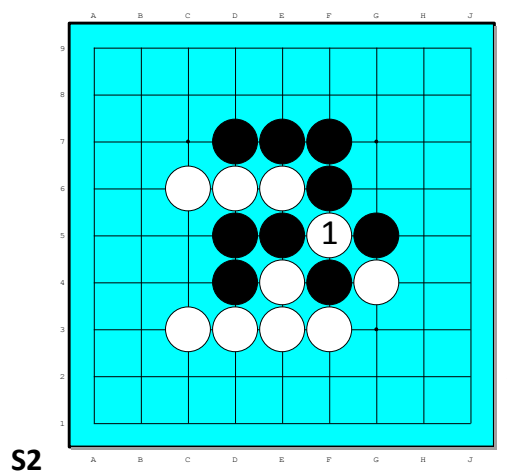
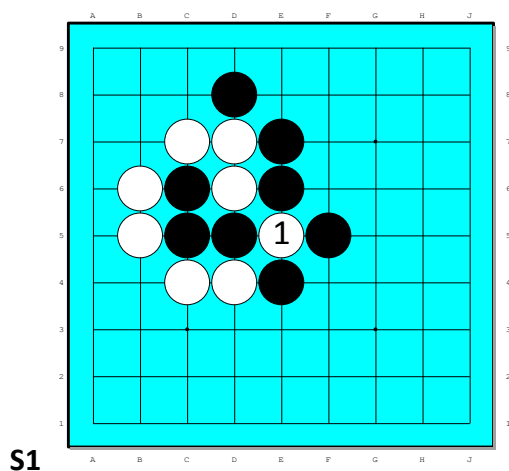
GUÍA DEL TALLER N° 5.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Para comenzar el taller, se pregunta a los niños si pudieron resolver los problemas que habían quedado para hacer en el hogar.

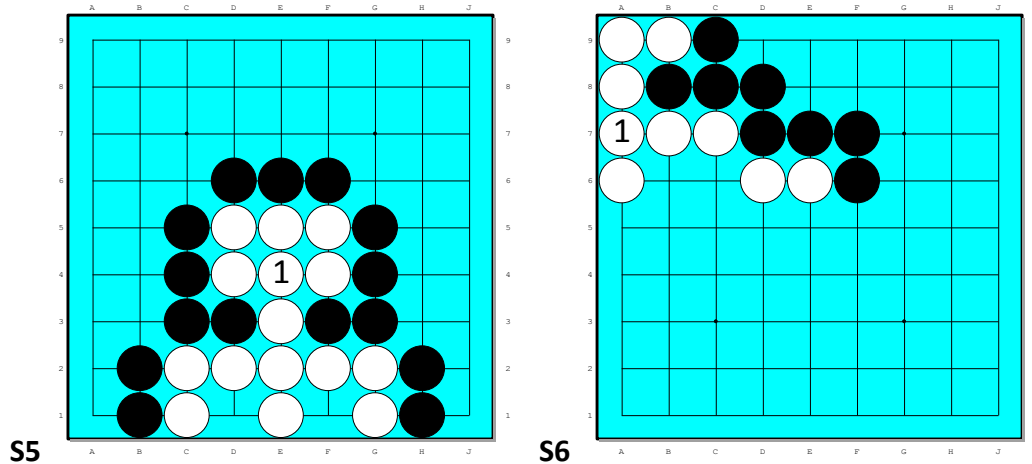
Si alguno de los problemas presentó alguna dificultad, se lo puede resolver en el tablero mural.

Las soluciones son:



1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

2 Autor: Fernando Aguilar.



Problema 1: Blanco-E5 captura 3 piedras.

Problema 2: Blanco-F5 captura 1 piedra (se trata de un ko).

Problema 3: Blanco-E5 captura 7 piedras (que forman un ojo).

Problema 4: Blanco-C6 evita la captura de 3 piedras.

Problema 5: Blanco-E4 evita la captura de 5 piedras (queda un grupo con dos ojos).

Problema 6: Blanco-A7 evita la captura de 3 piedras (ubicadas en un rincón).

Nota pedagógica: En general, en la redacción de las respuestas a los problemas, como en los casos que anteceden, aparecen entre paréntesis comentarios adicionales a la respuesta propiamente dicha.

Esos comentarios se pueden hacer en el momento de presentar la solución del problema en clase, pero no forman parte de lo que se les pide a los niños en el enunciado.

Si se ha de elegir uno de los problemas para presentar la solución en clase, un criterio de elección puede ser el interés pedagógico que tengan dichos comentarios.

Luego de comentar las soluciones con los niños, se pide a quienes las hayan completado, que entreguen la hoja con su nombre, para pasar luego a la explicación teórica.

Explicación teórica: técnicas para el ataque y la defensa.

Se comenta a los niños que, hasta ahora, se ha aprendido a identificar las situaciones en las que se produce la captura de piedras. Ahora interesa ver cómo pueden llegar a producirse situaciones así.

En este taller se verán algunas técnicas para atacar y capturar piedras del rival, venciendo sus intentos por defenderlas. También se verán técnicas de defensa, que se adelantan a las maniobras de ataque del rival.

Para esto se mostrará una partida hipotética, en la que se verá la aplicación de dichas técnicas. Las primeras jugadas se muestran en el diagrama 1.

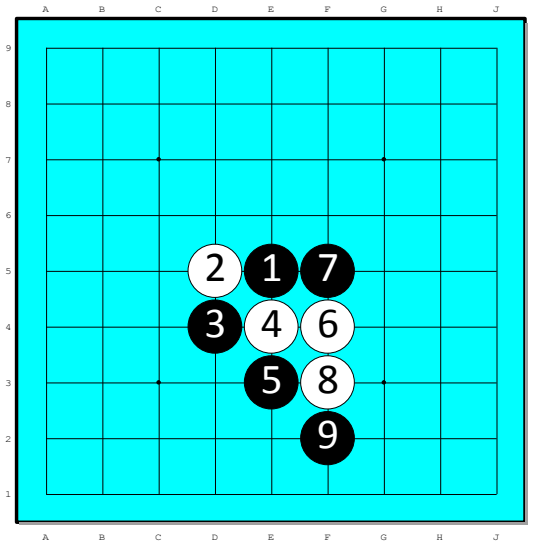


DIAGRAMA 1

Mientras se muestra la partida sobre el tablero mural, se van comentando las jugadas. Por ejemplo, se señala que Negro 5 pone en atari una piedra, que Blanco defiende con 6. Luego, Negro sigue persiguiendo a las piedras blancas con sus jugadas 7 y 9, pero no se da cuenta de que está descuidando sus propias piedras. Se comenta ahora que Blanco está en condiciones de aplicar una técnica, que le permitirá capturar una piedra negra. Se pregunta al grupo qué jugaría Blanco ahora. Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se muestra la jugada Blanco 10 del diagrama 2.

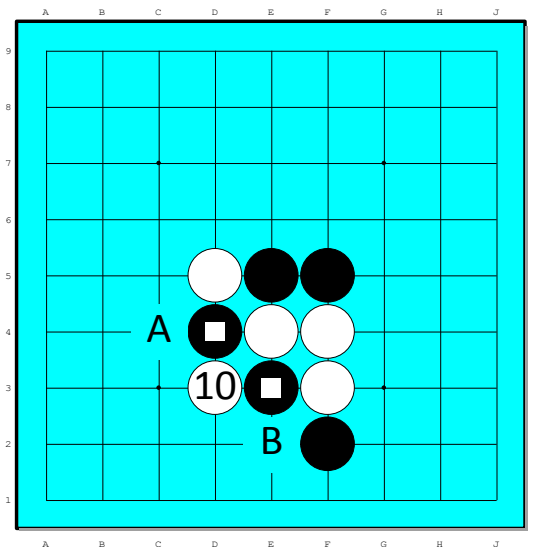


DIAGRAMA 2

Una vez ubicada la piedra blanca, se señalan las dos piedras negras que han quedado en atari. Se muestra que una de ellas tiene una libertad en "A", y la otra, una libertad en "B".

Se explica asimismo que, si Negro defiende una de las piedras jugando en “A”, Blanco captura la otra jugando en “B”, y viceversa.

Esto se hace ubicando una piedra negra en “A”, una blanca en “B”, haciendo el ademán de retirar la piedra capturada, y luego volviendo a la posición del diagrama, para ubicar una piedra negra en “B”, una blanca en “A”, y nuevamente el ademán de retirar la piedra negra capturada.

Dejando luego la posición como se muestra en el diagrama 2, se comenta que Blanco, con su jugada, ha aplicado una técnica de captura, conocida como “atari doble”.

La técnica del atari doble pone al adversario en una situación en la que debe elegir qué piedra defiende y cuál deja que sea capturada. De ese modo, es seguro que Blanco (en este ejemplo) capturará una piedra.

A continuación, se retira la piedra blanca de 10 y la piedra negra correspondiente a la jugada Negro 9 del diagrama 1, quedando la posición como se muestra en el diagrama 3.

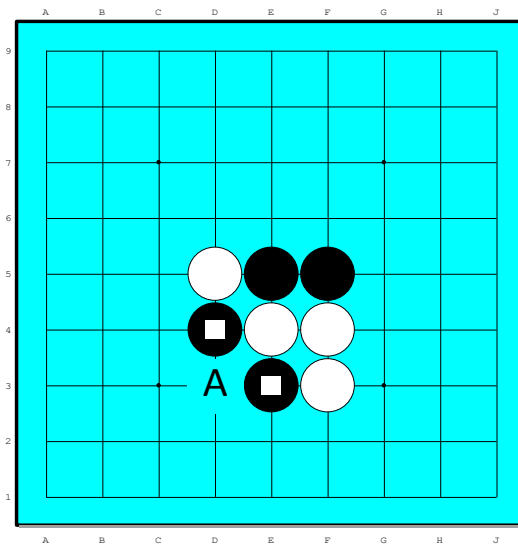


DIAGRAMA 3

Se comenta que la última jugada de Negro había permitido a Blanco aplicar la técnica del atari doble.

Se señala que, en esta posición, Blanco está amenazando jugar en el punto “A”, para poner simultáneamente en atari a las dos piedras marcadas. La jugada de Negro (Negro 9 en el diagrama 1) no hizo nada para evitar eso, y así fue como Blanco pudo aplicar la técnica.

Se pregunta entonces qué debería jugar Negro para evitar que Blanco aplique la técnica del atari doble.

Es probable que los niños descubran que una jugada de Negro en “A” resuelve el problema.

Se coloca entonces una piedra negra en “A”, como se muestra en el diagrama 4.

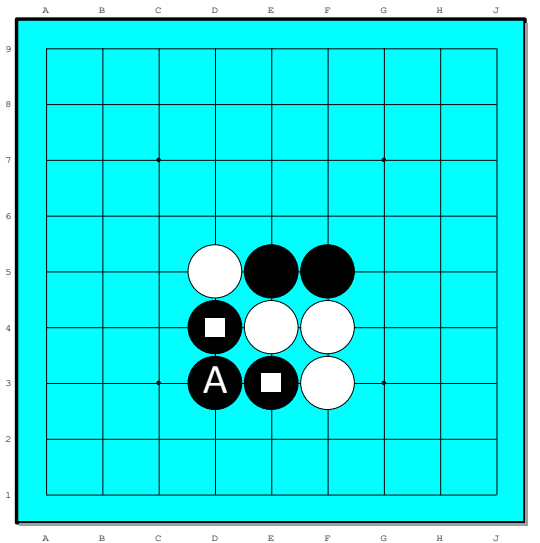


DIAGRAMA 4

Se señala que la piedra negra forma una cadena con las dos piedras marcadas. Entonces, si Blanco quiere capturar esas piedras, deberá tapar todas las libertades de la cadena. En cambio, si Blanco ocupaba ese punto, le resultaba más fácil capturar una de las dos piedras. La jugada de Negro en “A” constituye una técnica defensiva, conocida como “conexión directa”, o “unión sólida”.

La idea es unir piedras entre sí para que formen una sola cadena, de modo que el adversario no pueda capturar una de las piedras por separado, sino que se vea en la necesidad de tapar todas las libertades del conjunto.

A continuación, se reubica la piedra en la posición correspondiente a la jugada Negro 9 del diagrama 1, quedando la posición como se muestra en el diagrama 5.

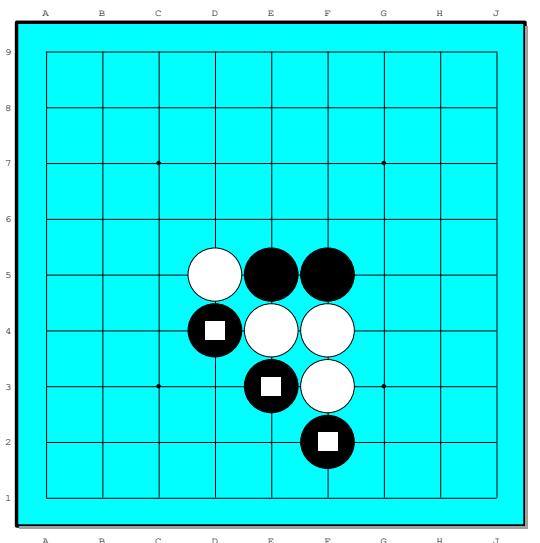


DIAGRAMA 5

Se señala que las tres piedras negras marcadas no forman cadena entre sí. Eso las hace más vulnerables a un ataque de Blanco.

Nota pedagógica: Para facilitar a los niños la asimilación de las ideas, se pueden mencionar nombres que sean fáciles de recordar. Por ejemplo, la formación de tres piedras negras en diagonal que se muestra en el diagrama, es llamada “los tres cuervos”.

Se muestra entonces la continuación de la partida, como se ve en el diagrama 6.

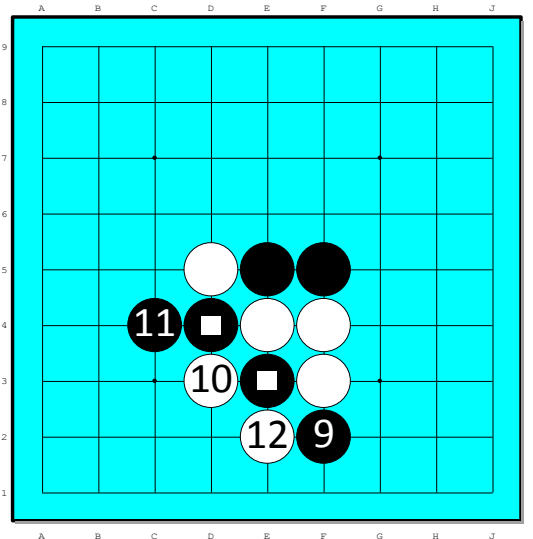


DIAGRAMA 6

Luego del atari doble de Blanco 10, Negro opta por defender la piedra de arriba con Negro 11, y Blanco captura la piedra de la derecha con Blanco 12.

La posición queda como se muestra en el diagrama 7.

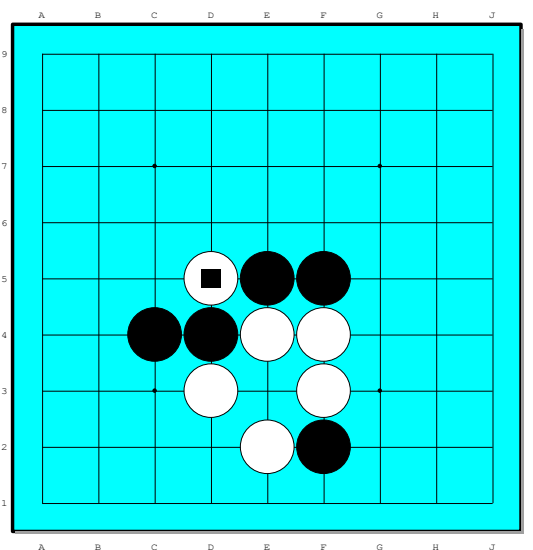


DIAGRAMA 7

Se señala ahora la piedra blanca marcada, y se pregunta al grupo si será posible para Negro capturarla.

Se muestra que la piedra tiene dos libertades y por lo tanto no está en atari.

Seguidamente se juega Negro 13, como se muestra en el diagrama 8.

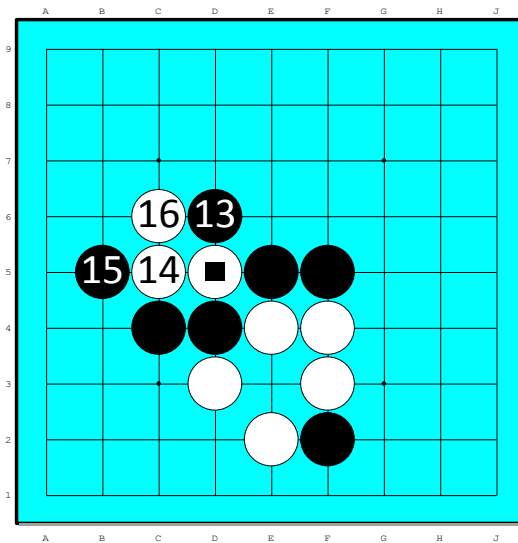


DIAGRAMA 8

Luego de señalar que la piedra blanca está en atari, se comenta que Blanco juega en 14 para evitar que Negro la capture con una jugada en ese mismo punto.

Entonces, se juega Negro 15 y se comenta que las dos piedras blancas quedan otra vez en atari, por lo cual Blanco juega en 16.

Ahora se pregunta al grupo cuántas libertades tienen las tres piedras blancas. Los niños no deberían tener dificultad en comprobar que las piedras tienen dos libertades.

Se pregunta a continuación dónde debería jugar Negro.

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se juega Negro 17 como se muestra en el diagrama 9.

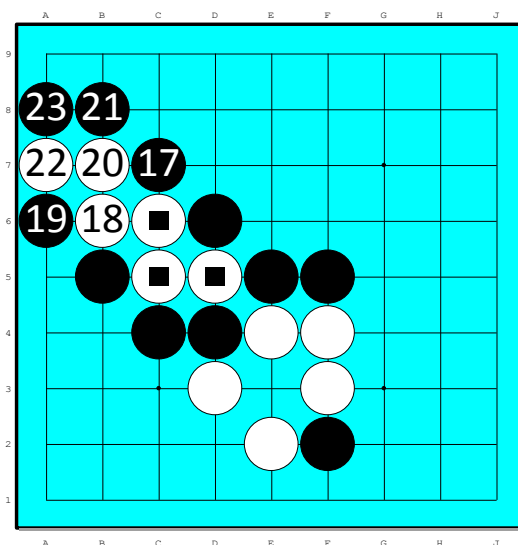


DIAGRAMA 9

Se comenta que las tres piedras blancas marcadas han quedado en atari, por lo que Blanco juega en 18.

Se continúa la secuencia, señalando que Negro 19 y 21 ponen nuevamente en atari a las piedras blancas.

Luego de ubicar a Blanco 22 en el tablero, se comenta que, ahora que se ha llegado al borde del tablero, la jugada de Blanco no saca del atari a su grupo.

Entonces, Negro 23 captura la cadena de seis piedras, quedando la posición como se muestra en el diagrama 10.

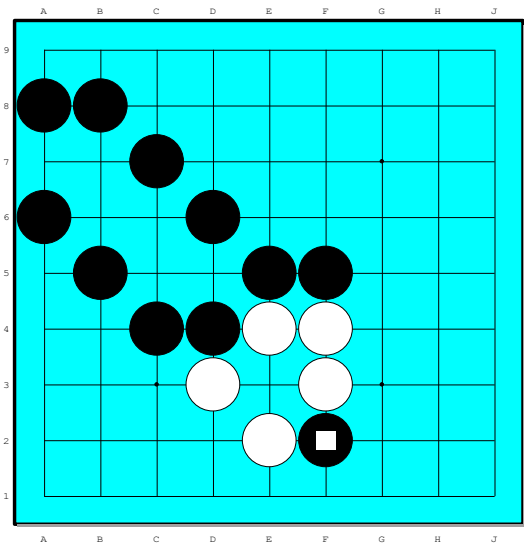


DIAGRAMA 10

Se comenta que Negro capturó las piedras blancas aplicando una técnica, conocida como “la escalera”, nombre que deriva de la forma que toman los grupos en la secuencia.

Nota pedagógica: Puede resultar de interés para los niños dar también el nombre japonés de la técnica, o sea, *shicho* (este término no tiene traducción literal).

Si es necesario, se puede volver a la posición del diagrama 7 y repetir la secuencia completa, resaltando que, a todo lo largo, Negro va poniendo en atari a las piedras blancas, de un lado y del otro alternativamente, de modo que el grupo queda con sólo dos libertades luego de cada jugada defensiva de Blanco (lo cual permite a Negro ponerlo otra vez en atari con la jugada siguiente).

La captura se produce al llegar al borde del tablero, porque allí, la jugada defensiva de Blanco no agrega libertades al grupo que, al quedar en atari, es capturado con la jugada siguiente.

Se comenta luego que, si Blanco se daba cuenta a tiempo de que sus piedras serían de todos modos capturadas, le convenía jugar en otra parte y no agregar más piedras allí.

A continuación, se señala la piedra negra marcada del diagrama 10, y se pregunta al grupo si es posible para Blanco capturarla.

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se muestra la jugada Blanco 24 del diagrama 11, que pone en atari a la piedra, “empujándola” hacia el borde del tablero.

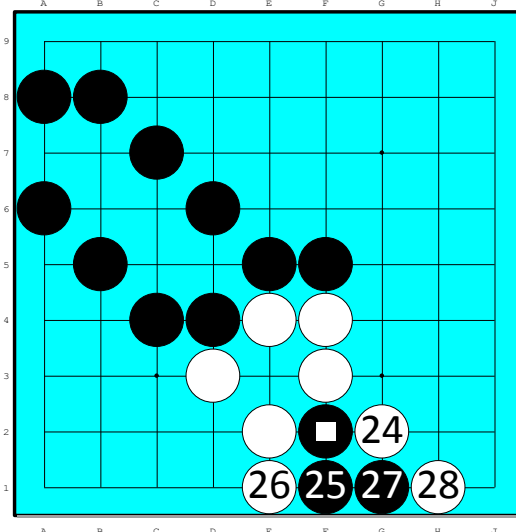


DIAGRAMA 11

Se muestra que, si bien Negro 25 saca a la piedra del atari, el grupo queda con sólo dos libertades, debido a que ha llegado al borde.

Entonces Blanco 26 es nuevamente atari, y Negro 27 no aumenta las libertades del grupo, que es capturado con Blanco 28.

La posición queda como se muestra en el diagrama 12.

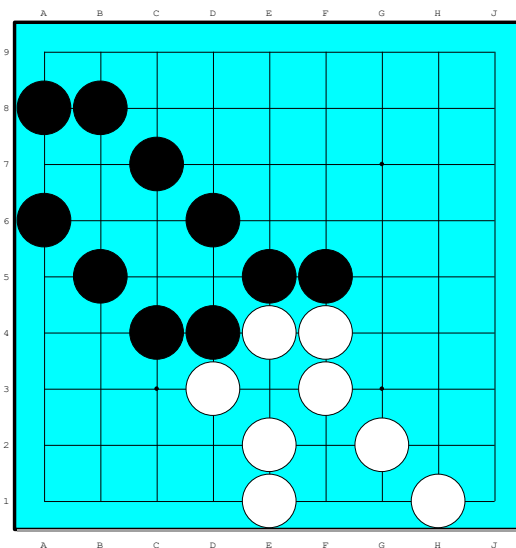


DIAGRAMA 12

Se comenta ahora que Blanco ha capturado las piedras negras mediante la aplicación de una técnica, conocida como “atari contra el borde”.

La idea es que el primer atari de Blanco, empuja a las piedras negras hacia el borde. Allí el grupo no puede aumentar sus libertades, y Blanco lo sigue persiguiendo con atari, hasta que finalmente lo captura.

Se concluye la explicación haciendo una recapitulación de las técnicas que se acaban de aprender.

Las técnicas de ataque: el atari doble, que fuerza al adversario a elegir la piedra (o piedras) que defiende y permitir la captura de la otra (u otras); la escalera, mediante la cual se persigue al grupo hasta un borde del tablero, donde es capturado; el atari contra el borde, que aprovecha la cercanía del borde del tablero para llevar al grupo contra él y quitarle las libertades.

Como técnica de defensa se ha visto la conexión directa, mediante la cual se unen entre sí dos (o más) piedras, para formar una cadena que, para ser capturada, requerirá que se tapen todas sus libertades.

Dicho esto, se invita a los niños a realizar una nueva práctica de juego.

Actividad práctica: juego de atari-go.

Al finalizar la explicación anterior, habrá quedado armada en el tablero mural la posición que corresponde al diagrama 12.

Se utiliza ahora esa posición para ilustrar la siguiente idea: el hecho de capturar piedras al rival produce el efecto de que en el tablero queda una cantidad mayor de piedras propias (ya que varias piedras del adversario han salido de él).

Por ejemplo, se puede ver que, así como Negro ha capturado 6 piedras blancas y Blanco ha capturado 4 negras, en el tablero han quedado 10 piedras negras y 8 blancas.

O sea, el hecho de haber capturado más piedras que su rival, le ha permitido a Negro quedar con una cantidad mayor de piedras propias sobre el tablero.

Apoyándose en esta idea, se hace a los niños la propuesta de jugar atari-go, modificando la regla que se había usado en el taller anterior para determinar el ganador de la partida.

O sea, en lugar de contar las piedras que cada uno ha capturado al adversario, se contarán las piedras que tiene cada uno sobre el tablero.

Como en el taller anterior, se define el final de la partida con dos pases consecutivos.

O sea, si uno considera que no tiene ninguna jugada que lo favorezca, puede pasar el turno, y juega el rival. Si ambos pasan en forma consecutiva, la partida termina.

Entonces, pasando en limpio las reglas:

- 1) La jugada consiste en colocar una piedra del color propio en un punto vacío del tablero. La partida empieza con el tablero vacío, y Negro es el que hace la primera jugada. Luego juega Blanco, y siguen jugando ambos en forma alternada. Es posible pasar el turno.
- 2) La captura se produce cuando una piedra o una cadena de piedras queda sin libertades. Se llaman libertades a los puntos vacíos adyacentes a una piedra (unidos a ella por líneas). Las piedras del mismo color que están ubicadas de manera que cada una ocupa una libertad de la otra, forman una cadena, y suman sus libertades. Las libertades se pierden cuando son tapadas por piedras del otro color. Cuando un jugador tapa la última libertad de piedras del adversario, produce su captura y las retira del tablero. No pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.
- 3) Se llama ko a una situación en la que cada bando está en condiciones de producir la captura y recaptura de una piedra del adversario, en forma indefinida. En una situación así, cuando uno captura la piedra, el otro deberá hacer una jugada en otra parte del tablero, antes de retomar la piedra que acaba de jugar el adversario, evitando de ese modo que se produzca una repetición de la posición.
- 4) La partida termina cuando ambos jugadores pasan el turno en forma consecutiva. Gana el juego quien haya quedado con mayor cantidad de piedras propias sobre el tablero.

Se invita a los niños a jugar dos partidas, cambiando colores, y se les sugiere prestar atención a las posibilidades de aplicar alguna de las técnicas que acaban de aprender.

Nota pedagógica: En este taller comienza la transición del atari-go al go de territorio.

Los niños estarán todavía mentalizados con la idea de capturar piedras del rival, y con esta práctica se trata de visualizar el efecto que produce la captura, con relación a la ocupación del tablero.

No se trata aquí de desarrollar el concepto de territorio. La idea es que los niños continúen realizando sus intentos de capturar, y con ese propósito se mantiene el nombre de “atari-go” para el juego que se está por practicar.

Como de costumbre, se necesita recorrer los tableros y responder las preguntas que surjan. Como la regla N° 4 ha cambiado con relación al taller anterior, puede que aparezcan dudas nuevas en cuanto a decidir el momento en que conviene pasar el turno.

De hecho, si lo que se cuenta son las piedras capturadas, conviene evitar cualquier jugada que deje en atari a piedras propias, y conviene seguir jugando en la medida que queden posibilidades de capturar piedras del rival. Con la nueva regla, hay que tratar de evitar que el adversario capture piedras propias, pero conviene seguir jugando en la medida que haya en el tablero puntos para ocupar.

Sin embargo, estas elucubraciones se desarrollarán en talleres posteriores, y no conviene entrar ahora en ellas.

Es más importante que los niños traten de aplicar las técnicas que han aprendido en el taller. La nueva regla se presenta por el momento, solo como una manera distinta de determinar el ganador.

Es posible que algunos niños descubran por su cuenta el valor de jugadas que ocupan puntos del tablero, aunque no capturen. Esto forma parte de la exploración personal que realiza cada uno.

Se recomienda responder las preguntas de manera expeditiva, sin entrar en explicaciones largas.

Si un niño expresa su intención de seguir jugando para ocupar más puntos del tablero, vale la pena animarlo a que lo haga, con la recomendación de que se cuide de hacer alguna jugada que ponga en atari a piedras propias.

Cierre del taller: actividad grupal.

Una vez que los niños terminan sus partidas, se los invita a realizar una actividad grupal.

En este caso, se comenta que en distintas partes del mundo existe la costumbre de formar clubes de go, que son grupos de amigos que se reúnen a jugar.

En algunos casos, sobre todo en países de Oriente, se forman clubes de go en las escuelas.

Si se dispone de imágenes (videos, fotos o publicaciones) de clubes y/o de actividades de go en escuelas, este puede ser un buen momento para mostrarlas.

Se invita entonces al grupo a elegir un nombre para lo que habrá de ser el club de go del curso (o de la escuela).

Se puede dar unos minutos a los niños para que comenten la idea, y luego se puede dejar planteado el tema para retomarlo en el taller siguiente.

Nota sobre valores a transmitir: Esta propuesta tiene por objeto generar un sentido de pertenencia, y percibir al go como un vehículo para el encuentro con amigos y el desarrollo de relaciones sociales.

En ese marco, se desarrollará a lo largo del año, el espíritu deportivo, cultural y artístico que se relaciona con la práctica del go.

Nota sobre aspectos organizativos: Una vez que se consolida el taller de go como actividad regular del grupo, se puede organizar, en forma paralela, una práctica de manualidades en la que cada niño fabrique su propio juego de go.

Para esto, se puede articular con el docente de actividades prácticas, para que éste guíe a los niños para que dibujen su tablero y consigan sus piedras (usando posiblemente materiales reciclados).

Por ejemplo, el tablero se podría dibujar sobre cartón o cartulina, y las piedras se podrían hacer con tapitas de refrescos rellenas con plastilina.

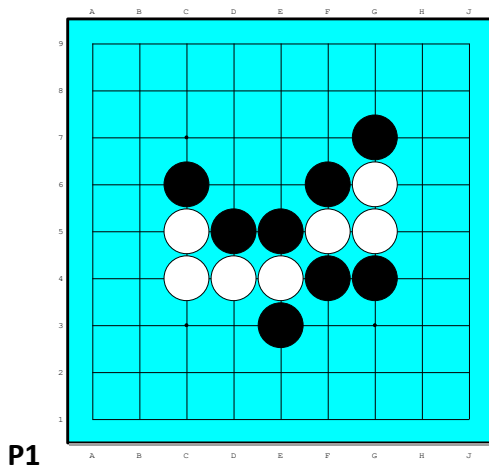
El profesor de go deberá aportar los datos de dimensiones para el tablero y las piedras, teniendo en cuenta que debe haber una relación entre el tamaño de éstas y la separación entre las líneas de aquél.

En los talleres, se puede animar a los niños a que cuenten si han podido armar su juego y si han tenido oportunidad de enseñarle a jugar a algún otro miembro de la familia.

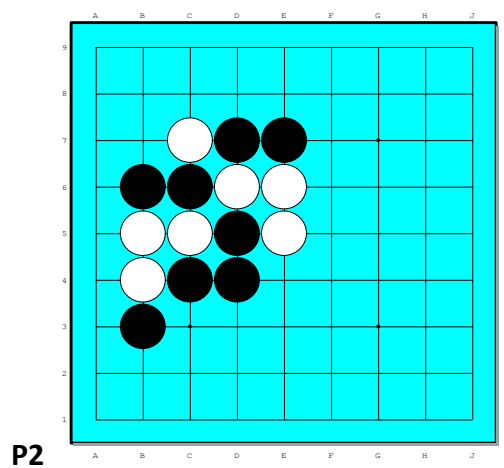
Se termina el taller entregando la hoja de problemas. Al hacerlo, se comenta que los niños están por avanzar a 45-kyu.

Se explica el enunciado: en cada caso, es el turno de Blanco, y se pide marcar la jugada que le conviene hacer, en unos casos, aplicando una técnica de ataque para lograr la captura de alguna piedra (o piedras) del adversario. Y en otros casos, haciendo una jugada defensiva, para evitar que el adversario capture piedras propias mediante la aplicación de alguna técnica.

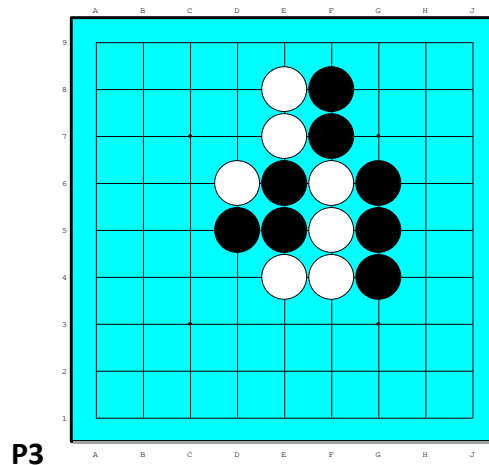
Si hay tiempo suficiente, se puede mostrar el primer problema y resolverlo en clase, explicando cómo se debe marcar la jugada en el papel. El resto de los problemas quedará para resolver en casa.



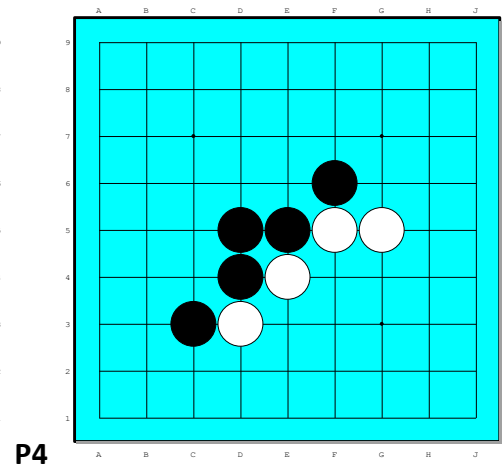
P1



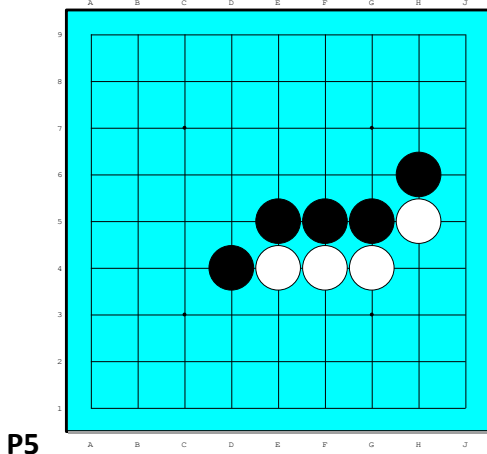
P2



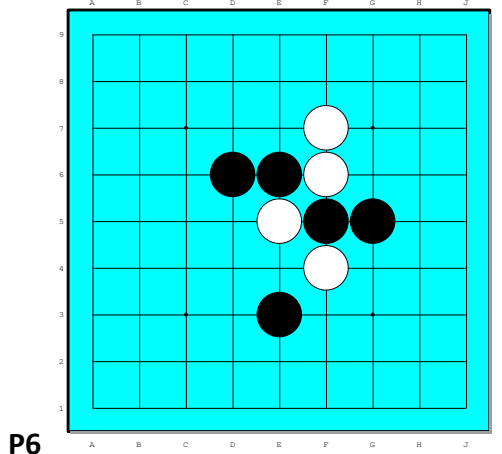
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E6 produce un atari doble a una cadena de 2 piedras y otra piedra.

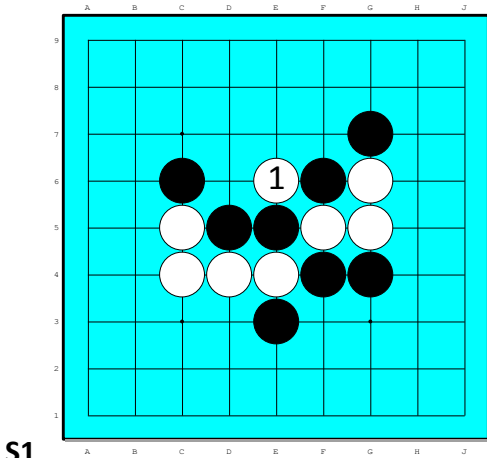
Problema 2: Blanco-B7 pone a 2 piedras en atari contra el borde.

Problema 3: Blanco-C5 pone a 3 piedras en atari y las captura mediante una escalera.

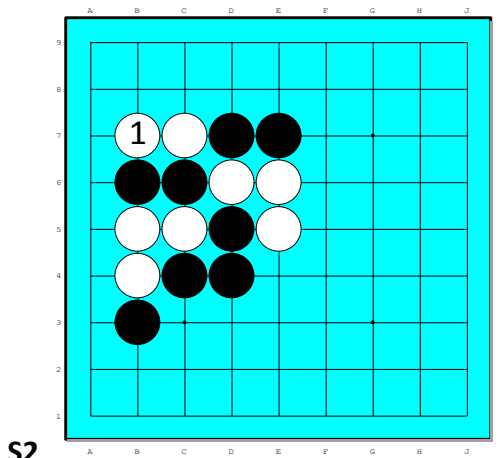
Problema 4: Blanco-E3 produce una conexión directa, evitando un atari doble a dos piedras.

Problema 5: Blanco-H4 produce una conexión directa, evitando un atari contra el borde.

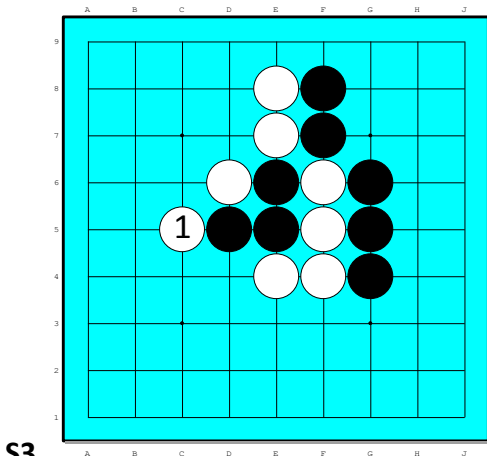
Problema 6: Blanco-E4 produce una conexión directa, evitando una captura por escalera.



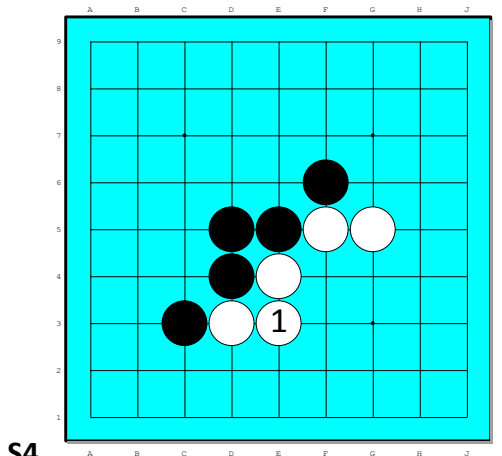
S1



S2



S3



S4

