

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER Nº 7.²

Introducción: actividad grupal.

Al comienzo del taller se retoma la propuesta que había quedado de los talleres anteriores, de ponerle un nombre al club de go al que pertenecen (del curso o de la escuela).

Se dedican unos minutos a decidir entre los nombres que hayan quedado propuestos en el taller anterior.

La elección se puede hacer por consenso entre los niños presentes o, si hay más de una propuesta que los atrae, mediante votación.

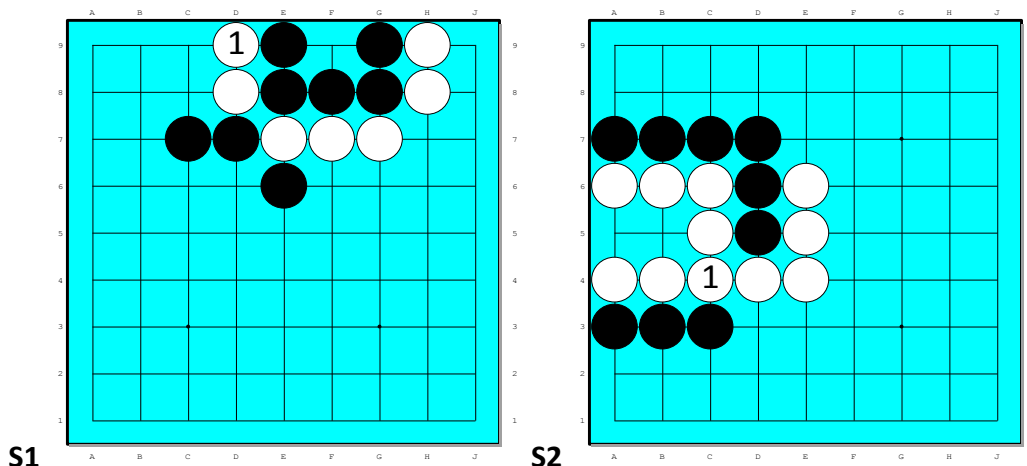
Nota sobre valores a transmitir: Se recuerda que la propuesta de elegir un nombre del club tiene por objeto, generar un sentido de pertenencia y percibir al go como un vehículo para el encuentro con amigos y el desarrollo de relaciones sociales.

Por esta razón, es importante que el proceso de selección del nombre sea armónico, y un motivo de alegría para los niños.

Si por cualquier motivo se produce una situación de tensión por alguna disputa relacionada con la elección, es preferible dejar las cosas como están y retomar el tema cuando el grupo esté maduro para tomar la decisión.

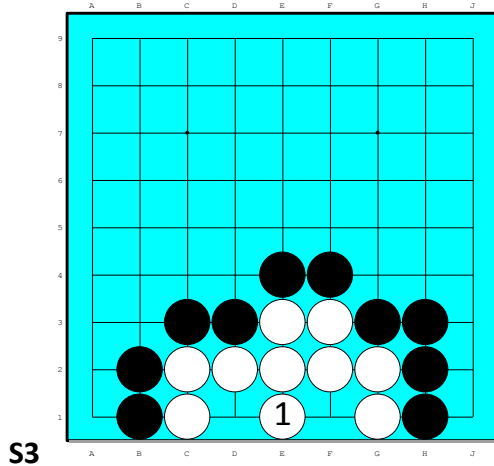
Luego se pasa a los problemas que se entregaron en el taller anterior para resolver en el hogar. Se pide a los niños que entreguen las hojas respectivas, y se pregunta si hubo algún problema que haya presentado particularmente una dificultad.

Las soluciones son:

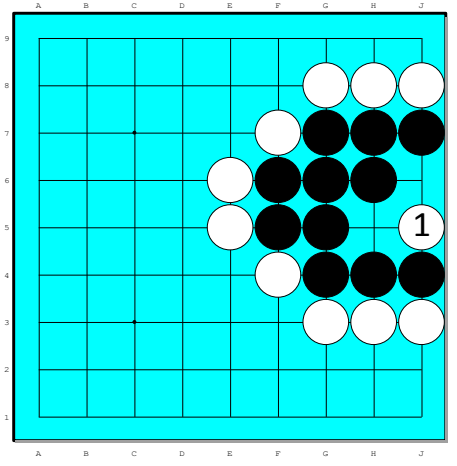


1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

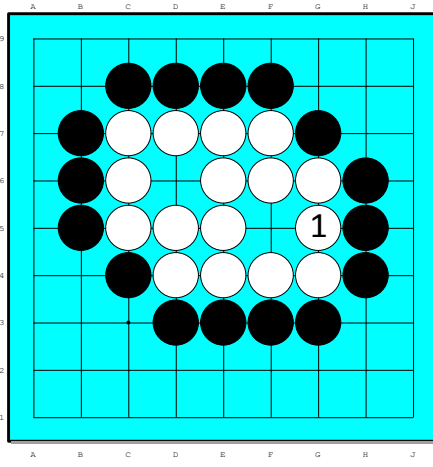
2 Autor: Fernando Aguilar.



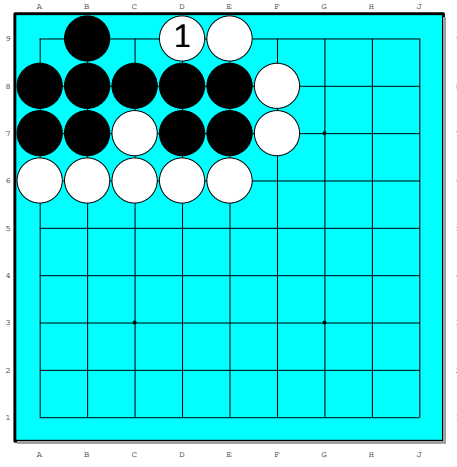
S3



S4



S5



S6

Problema 1: Blanco-D9 pone en atari al grupo de 5 piedras que tiene un ojo.

Problema 2: Blanco-C4 conecta las piedras que forman un ojo grande con las otras blancas.

Problema 3: Blanco-E1 forma dos ojos con el grupo.

Problema 4: Blanco-J5 evita que el grupo negro forme dos ojos.

Problema 5: Blanco-G5 forma el segundo ojo del grupo.

Problema 6: Blanco-D9 evita que el grupo negro forme el segundo ojo.

Nota pedagógica: En el taller anterior se había dedicado un tiempo extenso a ver la solución de todos los problemas, para reforzar los contenidos conceptuales referidos a las técnicas de captura y de conexión.

En este caso, la propuesta es pedir a los niños que entreguen la hoja, para evaluar el grado de comprensión que alcanzaron del tema visto en el taller anterior.

Luego se pasa a la explicación teórica, que retomará ese tema para profundizarlo.

Sin embargo, si los niños señalan algún problema en particular, que les haya costado entender, vale la pena dedicar unos minutos a revisar la solución. Esa misma explicación podrá servir luego como introducción al tema que se explica en este taller.

Luego de recoger las hojas y de realizar los comentarios que se consideren pertinentes con relación a los problemas, se invita a los niños a disponerse para la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevas situaciones de grupos con ojos.

Se comenta que, en el taller anterior, se habían visto varios casos de grupos que formaban ojos, y se estudiaron los modos de atacarlos o las técnicas para defenderlos.

Ahora se verán nuevos ejemplos, para completar ese estudio. Se comienza con un repaso, para lo cual se arma en el tablero mural la posición que se muestra en el diagrama 1.

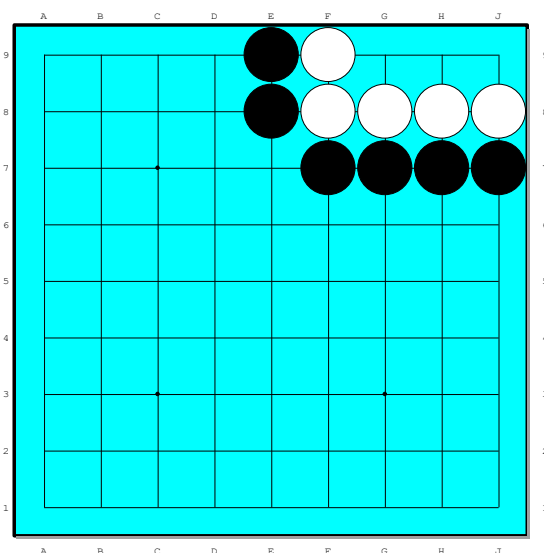


DIAGRAMA 1

Se comenta que es el turno de Blanco y se le da una piedra a uno de los niños presentes, pidiéndole que haga la jugada para defender el grupo del rincón.

El niño seguramente no tendrá dudas en jugar Blanco 1 del diagrama 2.

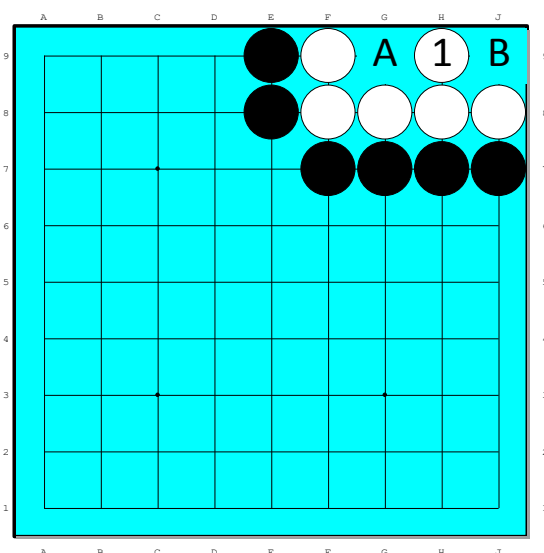


DIAGRAMA 2

Se señala que el grupo tiene dos ojos, en "A" y en "B", y no puede ser capturado, ya que Negro no puede jugar en ninguno de esos puntos. Blanco 1 ha ocupado el punto vital.

Luego se reubica la piedra blanca, jugando Blanco 1 como se muestra en el diagrama 3.
 Se le da al niño una piedra negra y se le pide que haga la jugada para atacar al grupo blanco del rincón. El niño seguramente no tendrá dudas en jugar Negro 2.

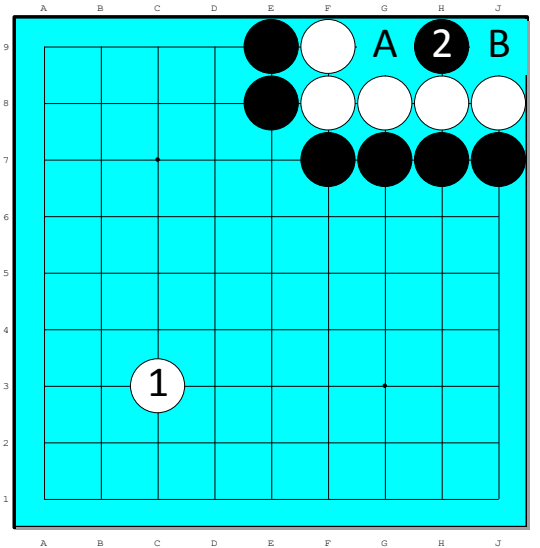


DIAGRAMA 3

Se señala que, a diferencia del caso en el que el grupo tenía dos ojos, ahora es posible para Negro jugar en "A" o en "B" (a continuación de Negro 2), ya que las piedras negras tienen libertades. Tal como se vio en el taller anterior, a medida que Negro juega adentro de ese espacio, Blanco puede capturar sus piedras (si Negro juega en "A", Blanco lo captura con "B"). Pero de ese modo, el tamaño del ojo se va reduciendo, hasta que finalmente, el grupo queda en atari y es capturado. Negro 2 ha ocupado el punto vital del grupo blanco.
 Luego se pasa a la posición del diagrama 4 (para lo cual, partiendo del diagrama 1, se corre de lugar una piedra blanca).

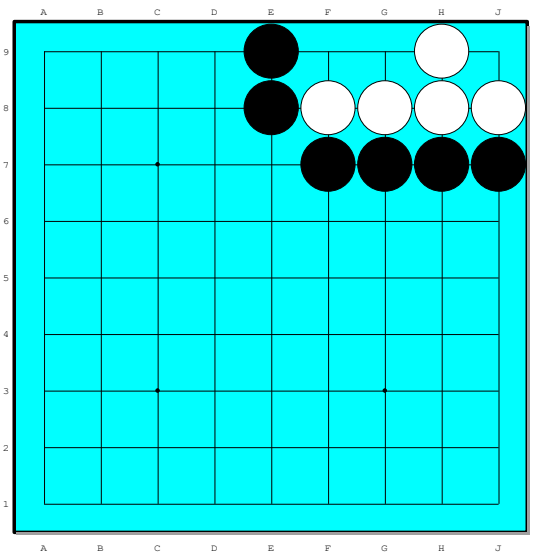


DIAGRAMA 4

Se pide ahora a otro niño que haga la jugada de Blanco para defender el grupo del rincón. El niño seguramente no tendrá dudas en jugar Blanco 1 del diagrama 5.

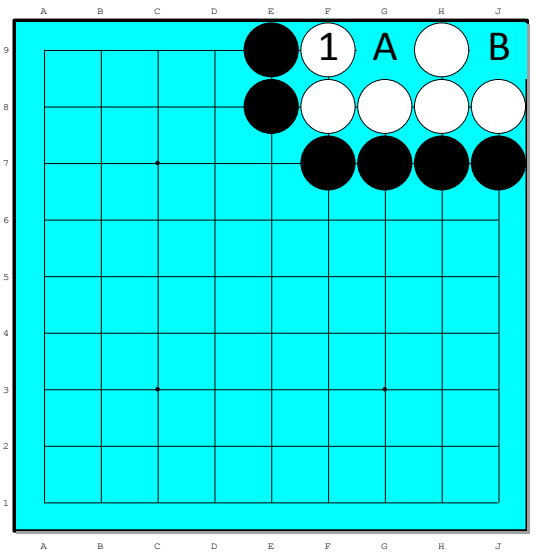


DIAGRAMA 5

Se comenta que, en este caso, el grupo blanco tenía un ojo, y la jugada Blanco 1 ha formado el segundo ojo. El grupo ahora no puede ser capturado, ya que Negro no puede tapar las libertades de "A" ni de "B". El punto de 1 constituye el punto vital del grupo blanco.

Al igual que en el caso anterior, se plantea la situación que se produce si Blanco juega en otra parte, en lugar de defender su grupo.

Se juega entonces Blanco 1 del diagrama 6, y se le pide al niño que haga la jugada de Negro para atacar el grupo. El niño no debería tener dudas en jugar Negro 2.

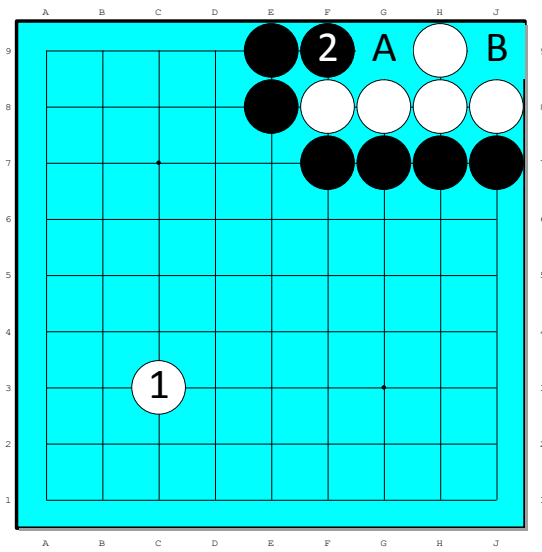


DIAGRAMA 6

Se comenta que, luego de Negro 2, el grupo ha quedado con un solo ojo. Será posible entonces para Negro seguir tapando sus libertades: primero la de "A", y luego la de "B".

Negro 2 ha ocupado el punto vital del grupo blanco.

En este caso, se trataba de un punto vital, no porque la jugada (defensiva de Blanco) dividiera un espacio para formar dos ojos, sino porque formaba el segundo ojo de un grupo que tenía ya un ojo. Al jugar Negro allí, impidió justamente que el grupo pudiera tener su segundo ojo. En este momento se puede comentar que esta situación es similar a la del problema 6 que había quedado para resolver en el hogar (de la hoja entregada en el taller anterior). La idea es que, si se impide al grupo hacer dos ojos, es posible capturarlo.

El caso del problema 5 (de la misma hoja) también tiene una similitud con este ejemplo, ya que se trata de un grupo que tiene un ojo y necesita hacer el segundo ojo para impedir su captura.

Se puede preguntar entonces a los niños si tuvieron alguna dificultad para resolver esos problemas, o si por el contrario, descubrieron la jugada rápidamente.

Nota pedagógica: En el taller anterior se había visto el caso de un grupo que rodeaba un espacio de tres puntos, pero no el de un grupo que tuviera un ojo y pudiera formar el segundo ojo para impedir su captura.

Por ese motivo, los problemas N° 5 y 6 constituían un adelanto del tema que se está viendo en este taller.

De todos modos, es posible que los niños dedujeran correctamente la situación para resolver esos problemas.

Luego se comenta que se verá un nuevo ejemplo, para lo cual se arma en el tablero mural la posición que se muestra en el diagrama 7. Esto se hace partiendo del diagrama 4 y corriendo una piedra blanca de lugar.

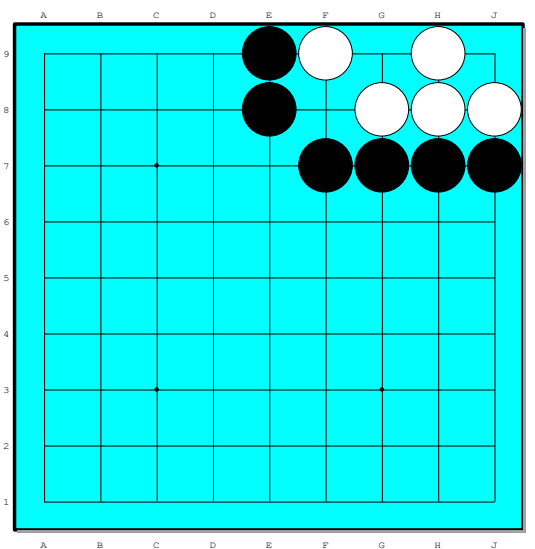


DIAGRAMA 7

Se da una piedra blanca a un niño, y se le pide que haga la jugada que defiende el grupo.

El niño deberá jugar Blanco 1 como se muestra en el diagrama 8.

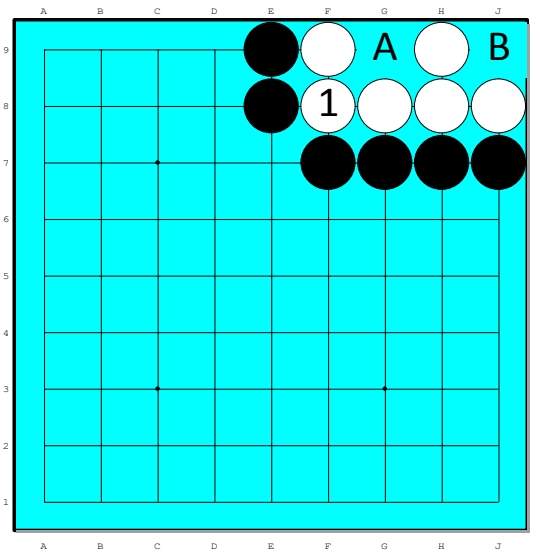


DIAGRAMA 8

Se muestra que el grupo blanco ha quedado con la misma forma que en los casos anteriores, con un ojo en “A” y otro en “B”.

Se pregunta entonces qué ocurre si Blanco no hace esa jugada defensiva.

Para ello se reubica la piedra, jugando Blanco 1 como se muestra en el diagrama 9.

Se da una piedra negra al niño y se le pide que haga la jugada para atacar al grupo blanco. El niño probablemente jugará Negro 2.

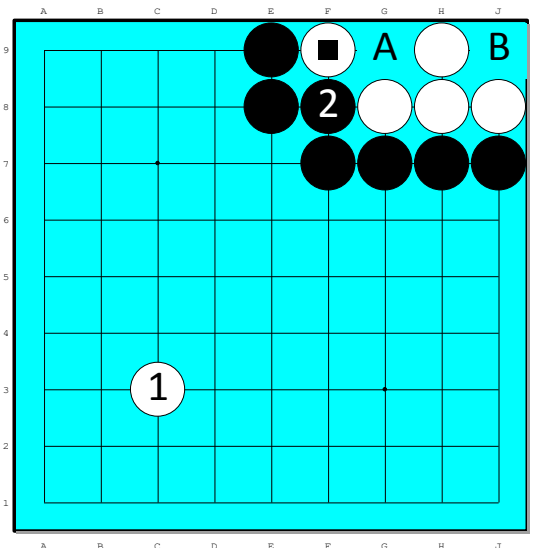


DIAGRAMA 9

Se pregunta entonces: ¿qué ha ocurrido con los puntos “A” y “B”?

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se señala la piedra blanca marcada, que está en atari, ya que no forma cadena con las otras, y tiene una sola libertad en “A”. Pero si Blanco la conecta con las otras jugando en “A”, Negro puede capturar todo el grupo con “B”.

Se comenta entonces que Blanco juega en otra parte, como se muestra con Blanco 3 del diagrama 10. Ahora Negro puede capturar la piedra blanca marcada, con Negro 4.

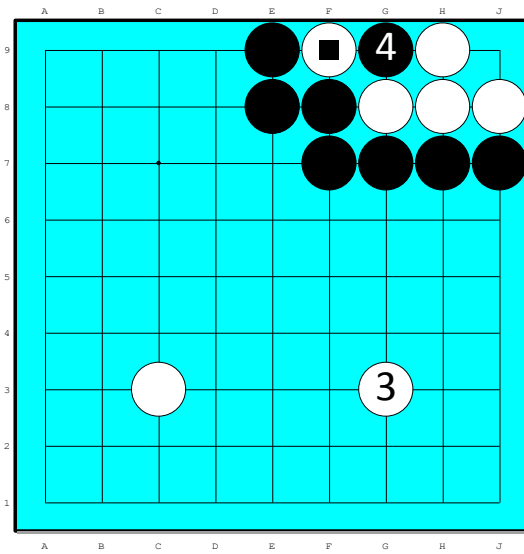


DIAGRAMA 10

Se comenta que se trata de un ko. Como se muestra en el diagrama 11, la piedra negra marcada queda en atari, pero Blanco no puede capturarla, debido a la regla del ko.

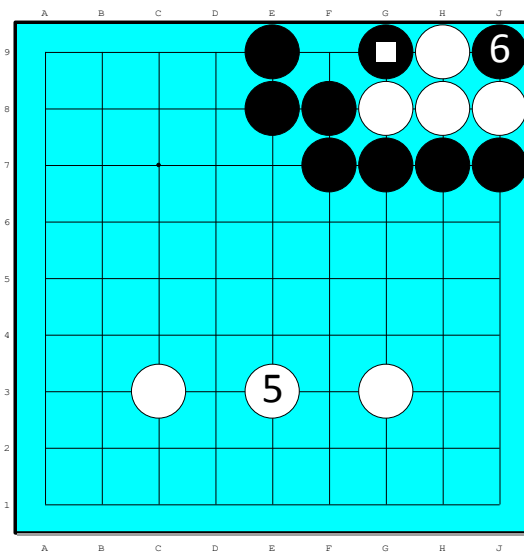


DIAGRAMA 11

Blanco entonces juega en otra parte del tablero, como se muestra con Blanco 5.

Las piedras blancas del rincón habían quedado en atari, y ahora Negro puede capturarlas con Negro 6.

La posición queda como se muestra en el diagrama 12.

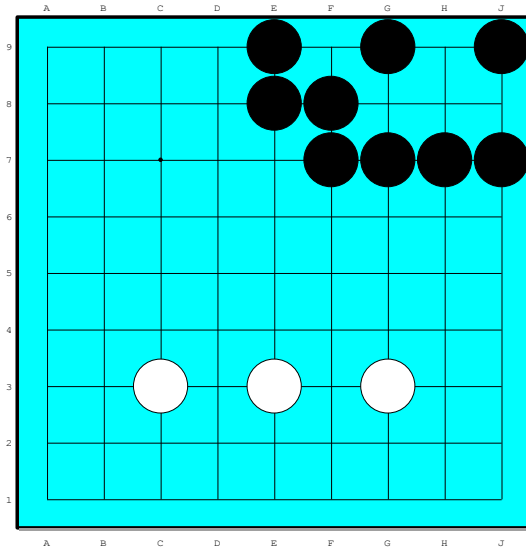


DIAGRAMA 12

Como se puede observar, cuando Blanco omitió la jugada defensiva, le dio vía libre a Negro para aplicar un procedimiento, por el cual pudo capturar el grupo completo.

Se vuelve ahora a la posición resultante del diagrama 9, o sea, la que se muestra en el diagrama 13.

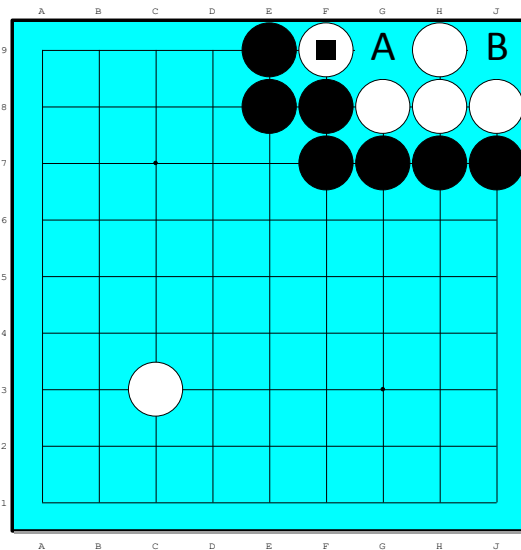


DIAGRAMA 13

Se comenta que, como se acaba de ver, el grupo blanco puede ser capturado con una jugada de Negro en "A", seguida de otra en "B".

En el caso del grupo que tiene dos ojos, no es posible jugar en ninguno de ellos, porque la piedra quedaría sin libertades.

Se pregunta ahora a los niños: ¿qué diferencia hay con el caso que se ve aquí?

Luego de sus respuestas espontáneas, se señala que, en este caso, la piedra blanca marcada está en atari, lo cual hace que una jugada de Negro en "A" sea posible.

Se comenta entonces que el punto “A” parecería ser un ojo del grupo, pero en realidad no lo es, ya que la piedra marcada, que no forma cadena con las otras, puede ser capturada con una jugada en ese punto.

El punto “A” constituye lo que se denomina un “ojo falso”.

Entonces, el grupo blanco no tiene dos ojos. Como el ojo de “A” es falso, sólo le queda el ojo de “B”. Por eso es que Negro tiene un procedimiento para capturarlo, jugando primero en “A” y luego en “B”.

Para ampliar un poco más las ideas, se presenta el caso que se muestra en el diagrama 14.

Esto se arma agrandando el grupo blanco (corriendo las piedras negras hacia la izquierda), y completando la forma.

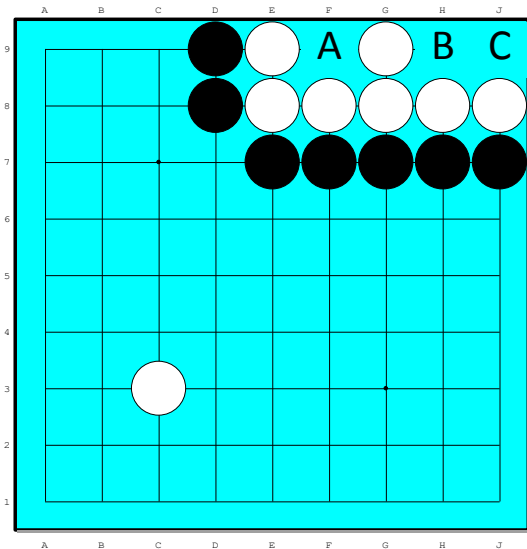


DIAGRAMA 14

Se comenta que, en este caso, el grupo blanco sí tiene dos ojos: uno en “A”, y otro ojo grande en “B” y “C”.

Ahora no es posible para Negro jugar en “A”, porque su piedra quedaría sin libertades, ya que la jugada no capturaría ninguna piedra blanca.

Para Negro sí es posible jugar en “B” (o en “C”), porque su piedra tendría una libertad. Pero luego no podría seguir tapando libertades, porque una supuesta jugada en “C” (o en “B”) no produciría ninguna captura, mientras que las dos piedras negras estarían sin libertades.

O bien, ante la jugada Negro “B”, Blanco podría jugar en “C” y capturar la piedra, luego de lo cual, queda claro que el grupo quedaría con dos ojos, en “A” y en “B”.

Tanto el ojo de “A” como el ojo grande de “B” y “C” son ojos verdaderos, y el grupo no puede ser capturado.

Para comparar, se muestra la posición del diagrama 15 (se arma cambiando una piedra blanca por una negra con relación al diagrama anterior).

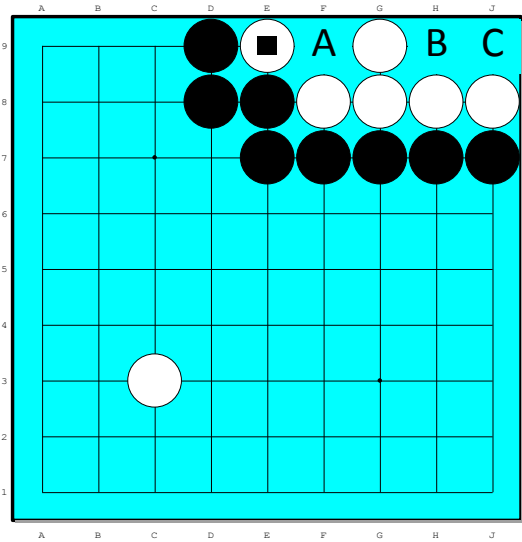


DIAGRAMA 15

Se señala que la piedra blanca marcada está en atari y, por lo tanto, el ojo de “A” es falso. Negro puede entonces capturar el grupo blanco, aplicando el siguiente procedimiento: juega en “A”, capturando la piedra marcada, y luego tapa las libertades restantes del grupo jugando en “B” y en “C”.

Dicho de otro modo, el grupo tiene un ojo falso en “A” y un ojo grande en “B” y “C”, pero no tiene dos ojos, y entonces puede ser capturado.

Se pregunta ahora a los niños: ¿cuál es la diferencia entre un ojo verdadero y uno falso? Luego de sus respuestas espontáneas, se explica que, en el caso del ojo verdadero, ninguna de las piedras que rodean el punto puede ser puesta en atari, y por lo tanto, el adversario no podrá jugar allí para tapan esa libertad, salvo que el grupo tenga un solo ojo, en cuyo caso, esa será la última libertad que tape para completar la captura.

En el ojo falso, una parte de las piedras que rodean el punto pueden ser puestas en atari, por lo cual será posible para el adversario jugar allí, capturando esa parte del grupo.

Para completar la explicación, se pasa a la posición del diagrama 16.

Esto se arma a partir del diagrama anterior, tomando la piedra blanca que estaba afuera y reemplazando con ella a la piedra negra que hacía que el ojo fuera falso.

Nota pedagógica: La piedra blanca ubicada en un punto exterior tenía por objeto señalar la posibilidad de que Blanco jugara en otra parte en lugar de defender su grupo. Ahora, se recomienda despejar de piedras el resto del tablero, para concentrar la explicación en el grupo del rincón.

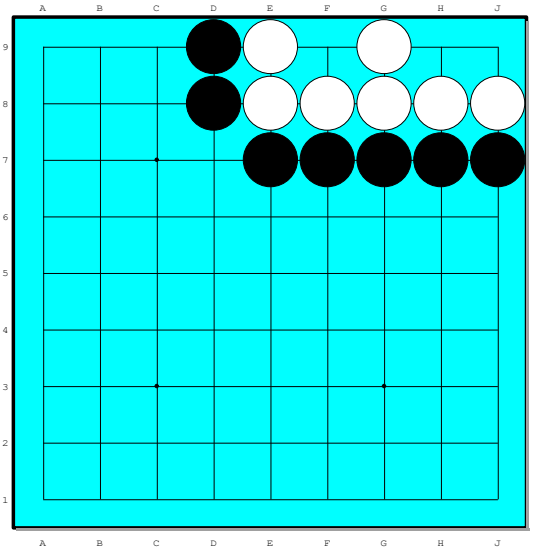


DIAGRAMA 16

Se comenta que, tal como se había explicado antes, el grupo tiene dos ojos, y no puede ser capturado.

Se llama la atención ahora sobre los puntos que rodean las piedras blancas: en total son tres puntos, aunque se trata de dos ojos.

Nota pedagógica: La presente discusión tiene por objeto introducir la idea de “punto rodeado”, para aproximarse al concepto de territorio.

A continuación, se muestra la jugada Negro 1 del diagrama 17, diciendo que, si bien es posible para Negro jugar allí, Blanco 2 captura la piedra negra.

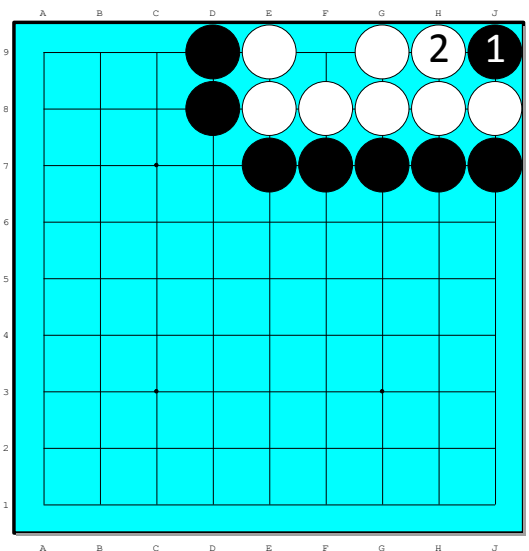


DIAGRAMA 17

La posición queda como se muestra en el diagrama 18.

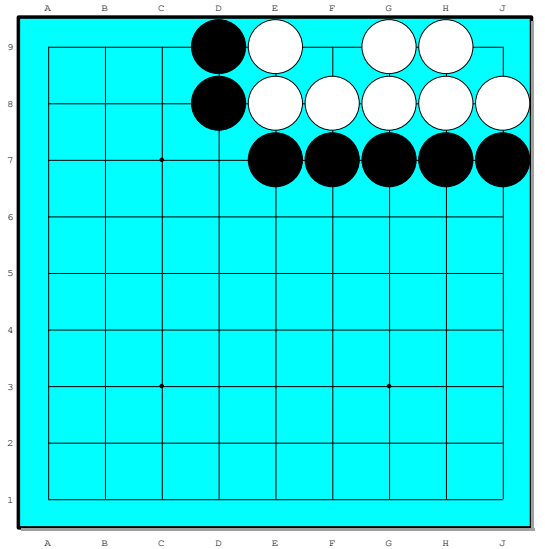


DIAGRAMA 18

Se comenta que ahora las piedras blancas rodean estrictamente dos puntos, que constituyen los ojos del grupo.

A continuación, se propone a los niños hacer una comparación entre la posición del diagrama 18 y la del diagrama 16. Para esto, se puede retirar y reubicar alternativamente la piedra blanca que hace la diferencia.

Se comenta que, en un caso (diagrama 16), el grupo blanco está formado por 7 piedras, que rodean 3 puntos vacíos. Y en el otro (diagrama 18), el grupo está formado por 8 piedras, que rodean 2 puntos vacíos.

Luego, se hace mención a las prácticas de atari-go que se habían realizado en los dos talleres anteriores.

En ellas, se determinaba el ganador contando las piedras que cada uno tenía sobre el tablero, luego de terminar el juego con dos pases consecutivos.

Ahora, se introduce la idea de contar también los puntos que rodean esas piedras.

Entonces, en el caso del diagrama 16, a las 7 piedras que forman el grupo blanco se le suman los 3 puntos que esas piedras rodean, lo cual significa que, en el momento de determinar el ganador al final de la partida, Blanco podrá contar 10 puntos para sí.

Y en el caso del diagrama 18, a las 8 piedras que forman el grupo se suman los 2 puntos que esas piedras rodean, por lo cual Blanco podrá contar también 10 puntos para sí al final de la partida.

O sea, con este modo de contar los puntos, los casos del diagrama 16 y el diagrama 18 son equivalentes.

Nota pedagógica: Es posible que surja la pregunta por los puntos de Negro.

En este ejemplo, las piedras negras rodean el resto de los puntos del tablero. Entonces es legítimo preguntarse si Negro puede contar para sí esos puntos.

Si surge esta pregunta, se puede explicar que los puntos se cuentan al final de la partida, o sea, luego que ambos jugadores pasan el turno consecutivamente.

Es posible que Negro pase el turno, con la pretensión de dar por finalizado el juego y contar para sí todos esos puntos. Si Blanco también pasa, Negro ganará la partida por una diferencia grande, ya que esos puntos efectivamente han sido rodeados por piedras negras.

Lo que debe hacer Blanco es seguir jugando, y tratar de ocupar más puntos en ese espacio. Los 10 puntos que tiene Blanco en el rincón, Negro ya no se los podrá quitar.

Se comenta ahora que esta idea de contar los puntos que rodean las piedras es propia del go.

Mientras en el atari-go se contaban solamente las piedras (las capturadas al adversario o las propias que quedaban en el tablero), en el go se cuentan también los puntos vacíos que rodean las piedras.

Nota pedagógica: Estrictamente hablando, las prácticas de los últimos dos talleres, en las que se contaban las piedras propias que quedaban en el tablero, eran juegos de go (según reglas antiguas).

Pero las reglas usuales en la actualidad involucran el conteo de puntos vacíos rodeados, y por lo tanto, es correcto decir que la idea de contar esos puntos “es propia del go”.

Se invita entonces a los niños a realizar una nueva práctica de juego, aplicando esta nueva manera de contar los puntos. Se aclara que, ahora, se tratará de una práctica de go, y ya no de atari-go.

Actividad práctica: juego de go.

Se hace un repaso de las reglas, mencionando el nuevo modo de contar los puntos:

- 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, 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 tenga una mayor cantidad de puntos, obtenidos por la suma de las piedras propias que quedan sobre el tablero y los puntos vacíos que rodean esas piedras.

Se propone a los niños que jueguen dos partidas, alternando colores.

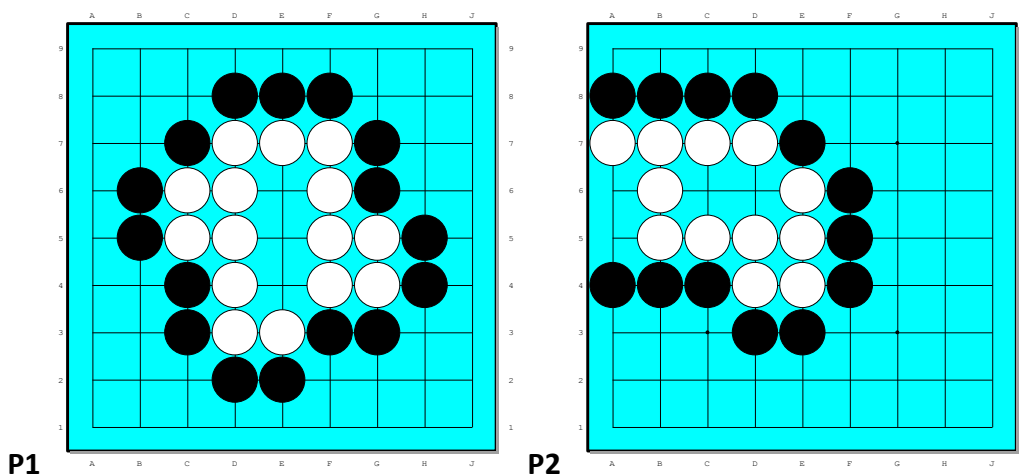
Si se presentan dudas acerca de cómo realizar el conteo de puntos, la consigna es preguntar al profesor.

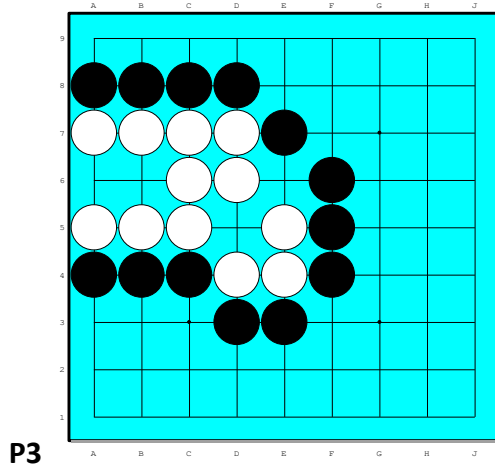
Cierre del taller: planteo de problemas.

A medida que los niños van terminando sus partidas, se les propone que se dispongan para la realización de la última actividad grupal, consistente en la entrega de la hoja con los problemas para resolver en el hogar.

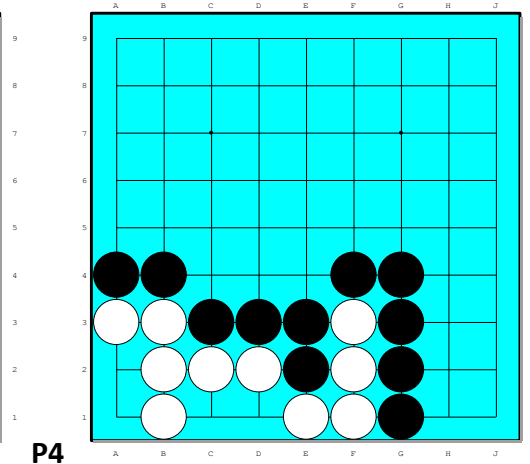
Se comenta que, con los temas que han visto en este taller, los niños alcanzaron el nivel de 44-kyu, y ahora están por pasar a 43-kyu.

La consigna de los problemas es marcar la jugada de Blanco que asegura los dos ojos de su grupo. Además, se pide decir cuántos puntos tiene Blanco en total, después de hacer esa jugada (se anota el número al costado del diagrama).

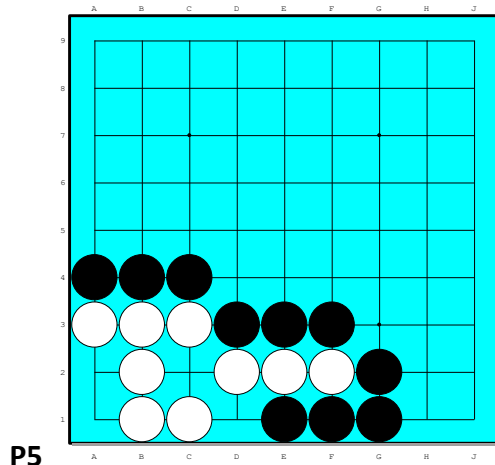




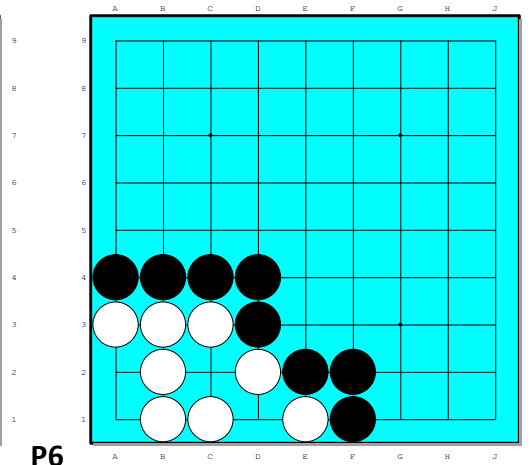
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 ocupa el punto vital. Blanco puede contar 18 puntos.

Problema 2: Blanco-A4 forma el segundo ojo del grupo. Blanco puede contar 16 puntos.

Problema 3: Blanco-E6 asegura el segundo ojo del grupo (evitando que Negro lo transforme en un ojo falso jugando allí). Blanco puede contar 16 puntos.

Problema 4: Blanco-D1 forma el segundo ojo (conectando cuatro piedras que estaban en atari). Blanco puede contar 14 puntos.

Problema 5: Blanco-D1 asegura el segundo ojo del grupo (evitando que Negro lo transforme en un ojo falso jugando allí). Blanco puede contar 13 puntos.

Problema 6: Blanco-D1 asegura el segundo ojo del grupo (evitando que Negro juegue allí, capturando una piedra en ko y transformando en falso el ojo). Blanco puede contar 12 puntos.

