

## PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.<sup>1</sup>

### GUÍA DEL TALLER N° 21.<sup>2</sup>

#### **Introducción: conversación con el grupo.**

Comienza el taller con una conversación con los niños para ver cómo se están sintiendo con el aprendizaje de este juego.

Con los problemas que se resolvieron en el taller anterior se completó una etapa de ese aprendizaje, en la cual el grupo alcanzó un nivel de juego de 30-kyu.

Esto significa que los niños ya tienen los conocimientos necesarios para jugar una partida completa de go y determinar el resultado.

Esto les abre la posibilidad de jugar con niños (y también con adultos) de otros lugares, por ejemplo en un encuentro con niños de otras escuelas, o bien jugando a través de internet.

**Nota pedagógica:** La mención de las posibilidades de juego deberá adecuarse a la realidad de cada lugar.

Puede que haya otras experiencias cercanas de niños que estén aprendiendo y exista la posibilidad de organizar partidas de desafío o torneos con ellos. Puede que se disponga de acceso a internet y se realicen contactos con grupos de otros lugares (incluso de otros países). O tal vez esas alternativas no estén al alcance de los niños del grupo. Vale la pena entonces mencionar sólo aquellas posibilidades de juego que tengan visos de concreción en el mediano plazo.

Se puede comentar también que el go es originario de China, y que de ahí se difundió a Corea y a Japón, hace varios siglos.

La historia del go en Oriente es muy antigua y allí están los mejores jugadores del mundo. En cambio, en Europa y América el juego se difundió hace menos de un siglo.

Si hay disponibles, se pueden mostrar imágenes de torneos o de escuelas de go en otras partes del mundo.

Asimismo, se puede comentar que en distintos países hay costumbres diversas para contar los puntos y determinar el ganador de la partida. El método que se está usando en los talleres es usual en China. Más adelante se verá el método japonés para el conteo de puntos.

**Nota pedagógica:** La idea es introducir de manera progresiva el método de conteo japonés en los talleres subsiguientes. La mención que se hace ahora es para anticipar a los niños que existen otros modos de contar los puntos. Esto puede resultar útil si los niños tienen unas primeras experiencias de juego por internet y se encuentran allí con que hay reglas diversas.

---

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

**2 Autor: Fernando Aguilar.**

A continuación se invita a los niños a empezar una nueva etapa de aprendizaje de técnicas, con lo cual se pasa a la explicación teórica.

**Explicación teórica: revisión de técnicas.**

Se comenta que se hará una revisión de varias de las técnicas aprendidas en la etapa anterior, para luego pasar a ver técnicas nuevas.

Se empieza con una posición sencilla como la del diagrama 1.

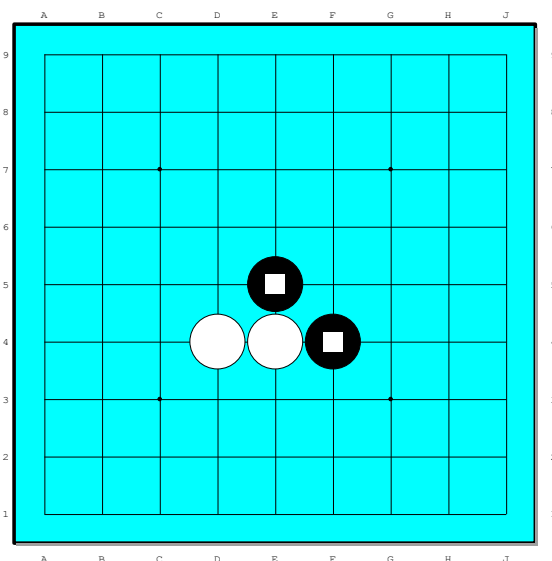


DIAGRAMA 1

Se señalan las dos piedras negras y se comenta que no forman cadena entre sí, como sí ocurre con las dos piedras blancas. Luego se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 2.

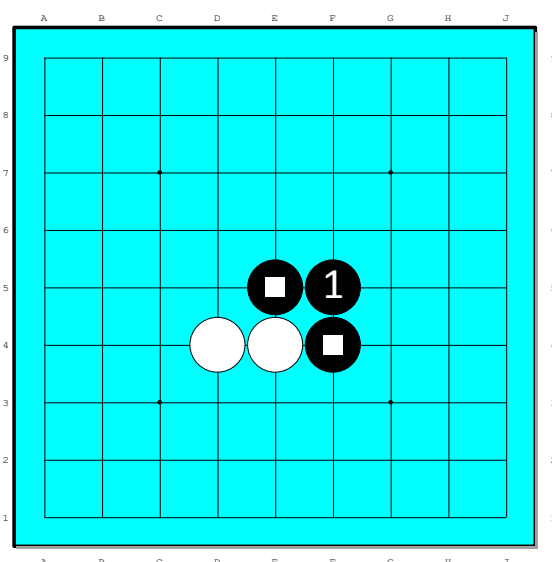


DIAGRAMA 2

Negro 1 conecta las dos piedras marcadas entre sí para formar una sola cadena de tres piedras. Esa cadena tiene varias libertades (se las puede contar y comprobar que son seis libertades), por lo cual no será fácil de capturar.

De ahí viene el nombre de “unión sólida” para esta técnica.

Luego se reubica la piedra de 1 como se ve en el diagrama 3.

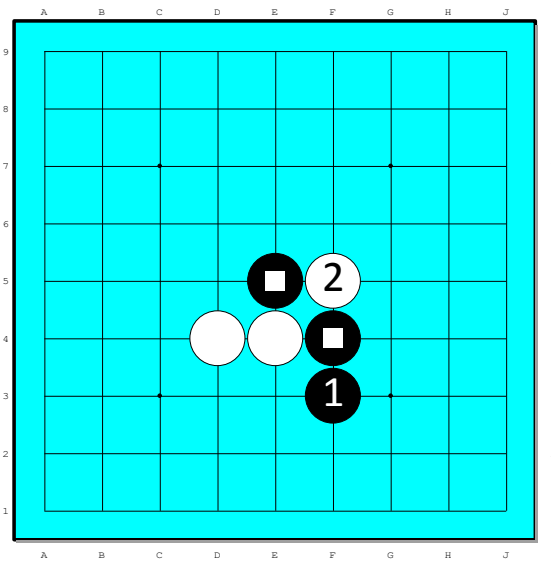


DIAGRAMA 3

Se comenta que si Negro 1 se juega en otra parte, Blanco puede hacer su jugada 2 en el punto en que Negro podía hacer su unión sólida.

Blanco 2 impide que las piedras negras marcadas se conecten entre sí formando una cadena. Lo que ha hecho Blanco es un “corte”.

**Nota pedagógica:** Cada vez que se mencione una técnica conocida por los niños, se puede pedir a éstos que digan el nombre de la misma.

Luego del corte, para Blanco será posible atacar una cadena u otra con la intención de capturar. En cambio, si las piedras negras están conectadas, la única manera que tendría Blanco de capturar sería rodear al grupo completo.

Luego se vuelve a la posición inicial y se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 4.

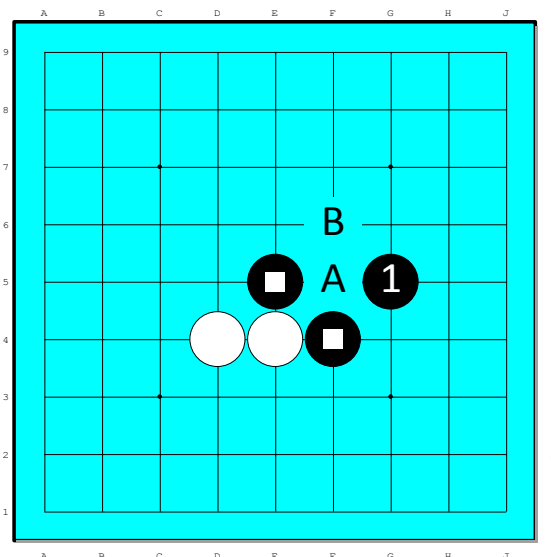


DIAGRAMA 4

Se comenta que las tres piedras negras no forman cadena entre sí, pero Blanco no puede impedir que lo hagan. Esto es lo que da el nombre de “conexión abierta” a esta técnica.

Para producir un corte, Blanco debería jugar en “A”. Pero si lo hace, Negro lo captura con “B” (esto se puede mostrar ubicando brevemente una piedra blanca en “A” y una negra en “B”).

Luego se juega Blanco 2 como se ve en el diagrama 5.

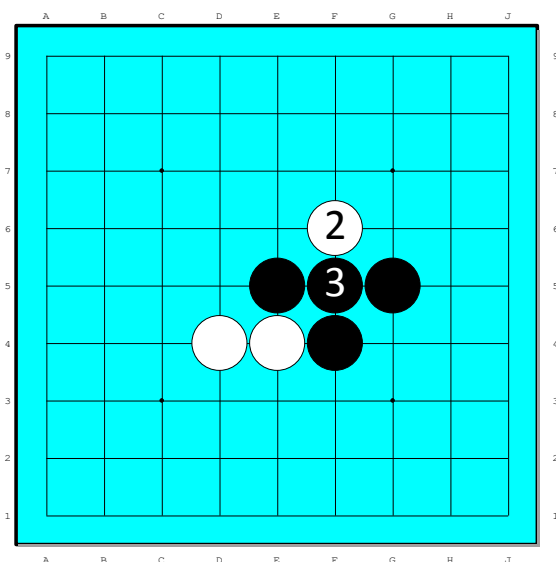


DIAGRAMA 5

Se comenta que ahora Blanco está amenazando producir el corte, por lo cual Negro responde con la conexión directa de Negro 3.

Si no lo hace, Blanco podría jugar en el punto de 3 y cortar, ya que ahora la piedra de 2 impediría que Negro capture (esto se puede mostrar ubicando brevemente la piedra negra de 3 en otra parte y una piedra blanca en 3, para luego volver a la posición que se ve en el diagrama).

Se concluye el ejemplo diciendo que, en la conexión abierta, las piedras no forman cadena entre sí, pero actúan como si lo hicieran, porque el adversario es capturado si intenta cortar.

Luego se pasa a otro ejemplo, como se ve en el diagrama 6.

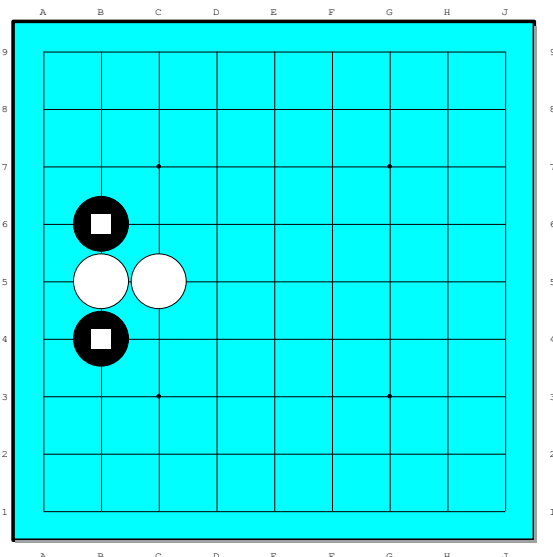


DIAGRAMA 6

Se comenta que las dos piedras negras no forman cadena, como sí lo hacen las dos blancas.

Luego se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 7.

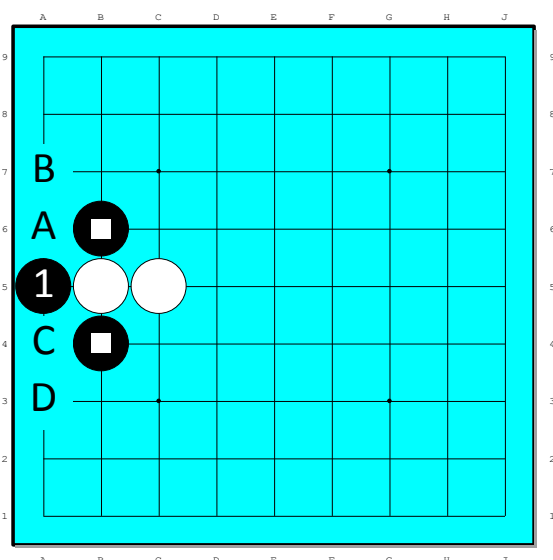


DIAGRAMA 7

Se recuerda el nombre de la técnica: “conexión por el borde”.

Se comenta que las piedras negras no forman cadena, pero Blanco no puede impedir que lo hagan, porque si trata de cortar jugando en “A”, Negro lo captura con “B”, y si Blanco juega en “C”, Negro captura con “D” (se puede mostrar esto ubicando brevemente una piedra blanca en “A” y una negra en “B” y luego la blanca en “C” y la negra en “D”).

Luego se reubica la piedra negra de 1 como se ve en el diagrama 8.

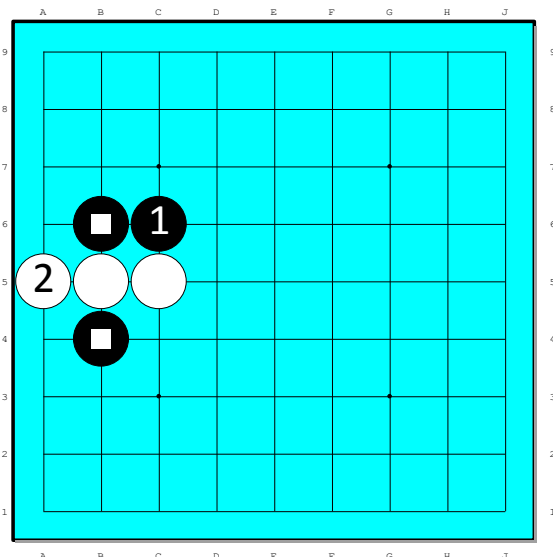


DIAGRAMA 8

Se comenta que si Negro 1 se juega en otra parte, Blanco puede hacer su jugada 2 en el punto en que Negro podía hacer su conexión por el borde.

Blanco 2 impide que las piedras negras marcadas se conecten entre sí, mientras que las piedras blancas sí se mantienen unidas. Lo que ha hecho Blanco es una “separación”.

Se comenta que en el caso del corte, tanto las piedras negras como las blancas no forman cadena entre sí. En cambio, cuando Blanco separa como en este caso, sus piedras se mantienen conectadas mientras que las piedras de Negro no.

Por ese motivo, separar es aún más efectivo que cortar.

Luego se pasa a otro ejemplo, como se ve en el diagrama 9.

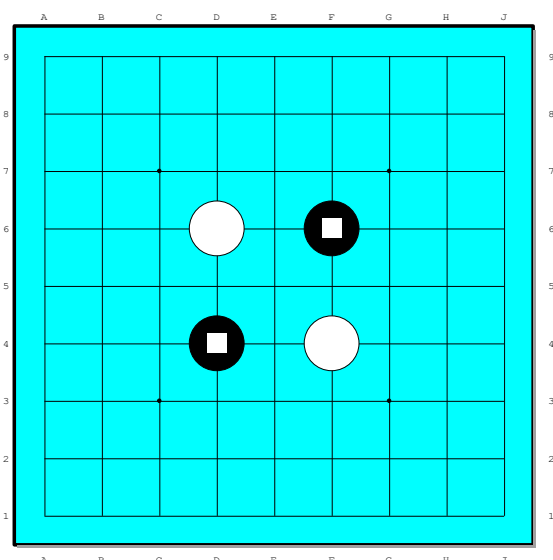


DIAGRAMA 9

Se señalan las dos piedras negras y se pregunta si Negro puede conectarlas entre sí.

La respuesta (que seguramente los niños conocen) es que Negro puede jugar en 1 como se ve en el diagrama 10.

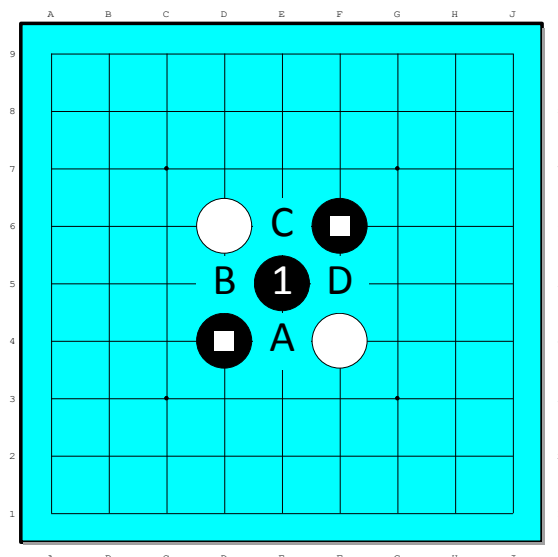


DIAGRAMA 10

Se recuerda el nombre de la técnica: “conexión diagonal”.

Se comenta que las piedras negras no forman cadena, pero actúan como si lo hicieran, porque si Blanco trata de cortar jugando en “A”, Negro puede responder con la conexión de “B” y viceversa, e igualmente para los puntos “C” y “D” (se puede mostrar todo esto ubicando brevemente una piedra blanca en “A” y una negra en “B”, luego la blanca en “B” y la negra en “A”, etcétera, para luego volver a la posición que se ve en el diagrama).

Se comenta que en la conexión abierta y la conexión por el borde Blanco no podía cortar porque si lo intentaba era capturado. En cambio, en la conexión diagonal lo que ocurre es que Negro dispone de dos alternativas para formar la cadena.

A continuación se verá una técnica de conexión nueva. Para esto se arma en el tablero mural la posición que se ve en el diagrama 11.

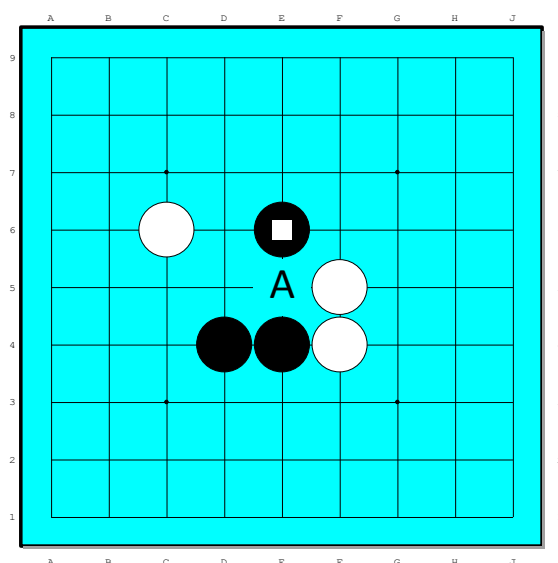


DIAGRAMA 11

Se señala la piedra marcada, que no forma cadena con las dos negras de abajo.

Se comenta que Negro puede jugar ahora en “A” y producir una unión sólida, pero también tiene otra forma de conectar. Se juega entonces Negro 1 como se ve en el diagrama 12.

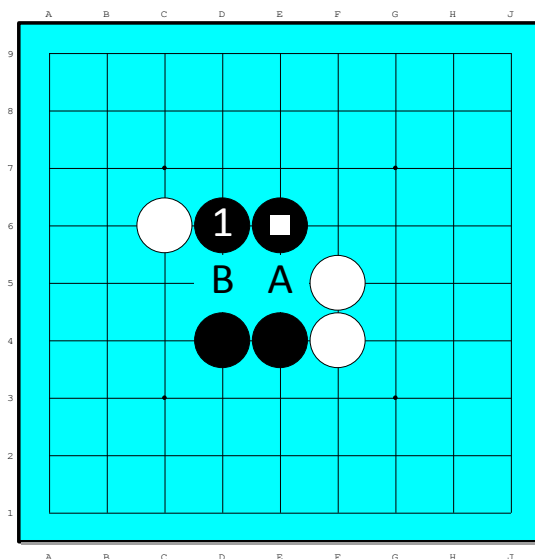


DIAGRAMA 12

Se comenta que esta es una técnica de conexión nueva, que se llama “nudo de bambú” (se puede hacer referencia a la caña de bambú y sus nudos para ilustrar la idea).

Las piedras negras no forman cadena, pero si Blanco trata de cortar jugando en “A”, Negro puede conectar con “B”, y viceversa (se puede mostrar esto ubicando una piedra blanca en “A” y una negra en “B”, y luego al revés).

Así como ocurría con la conexión diagonal, en el caso del nudo de bambú Negro dispone de dos alternativas para formar la cadena.

Luego se reubica Negro 1 como se ve en el diagrama 13.

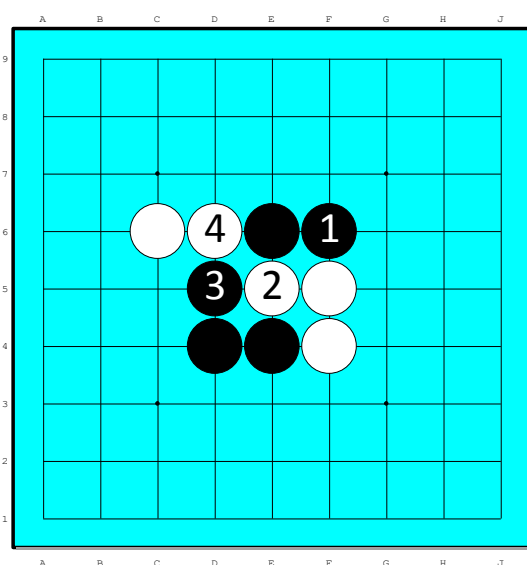


DIAGRAMA 13

Se comenta que si Negro 1 se juega en otra parte, Blanco puede jugar en 2, Negro 3 y Blanco 4, produciéndose de ese modo un corte.



Luego del corte, tanto las piedras negras como las blancas formarán dos cadenas no conectadas entre sí. En cambio, cuando Negro hace el nudo de bambú, sus piedras quedan formando un solo grupo conectado, que separa a las piedras blancas.

Hasta acá se ha hecho una revisión de técnicas de conexión.

Ahora se verán algunas técnicas de captura. Pero se incorporará una nueva idea: la de aprovechar la captura como modo de conectar.

Se empieza con el ejemplo que se ve en el diagrama 14.

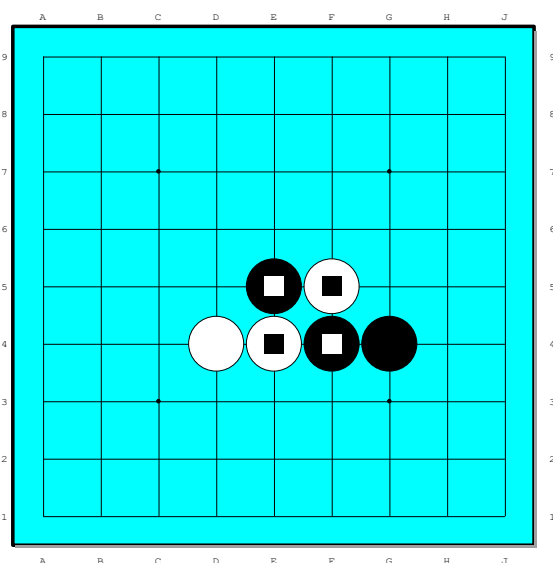


DIAGRAMA 14

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas y se comenta que allí se ha producido un corte.

Es el turno de Negro, quien tiene la posibilidad de aplicar una técnica de captura.

Entonces se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 15.

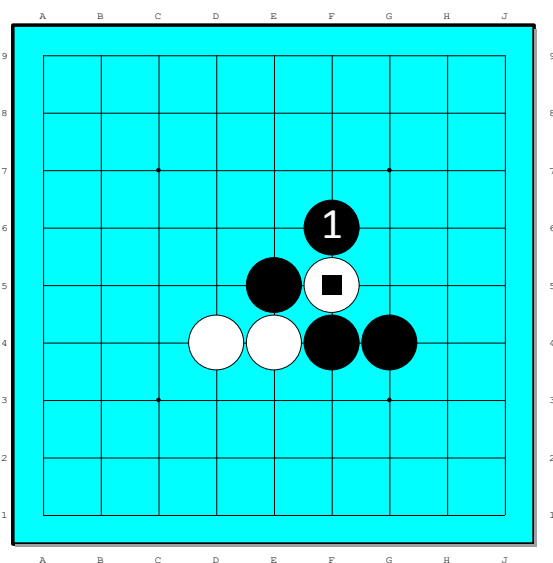


DIAGRAMA 15

Negro 1 captura la piedra marcada mediante la técnica de la escalera.

Al capturar esa piedra, Negro conecta todas las propias, por lo cual desaparece el corte.  
 Se ve entonces que la captura de piedras se puede aprovechar como forma de conectar. La piedra blanca marcada es una “piedra de corte”. Al capturar la piedra de corte, Negro logra la conexión.  
 Otro ejemplo se muestra en el diagrama 16.

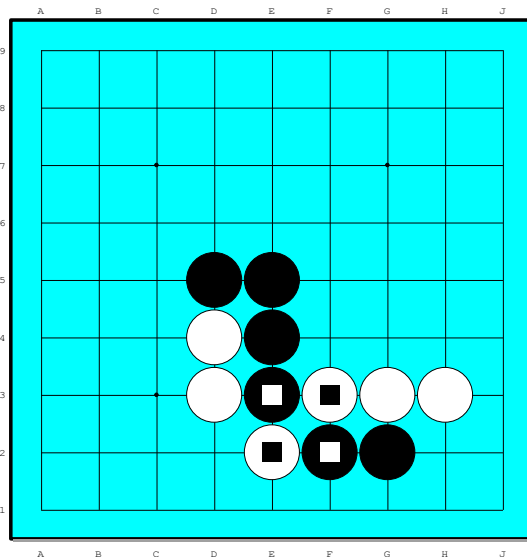


DIAGRAMA 16

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas y se comenta que allí se ha producido un corte.  
 Nuevamente es el turno de Negro, quien tiene la posibilidad de aplicar otra técnica de captura.  
 Entonces se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 17.

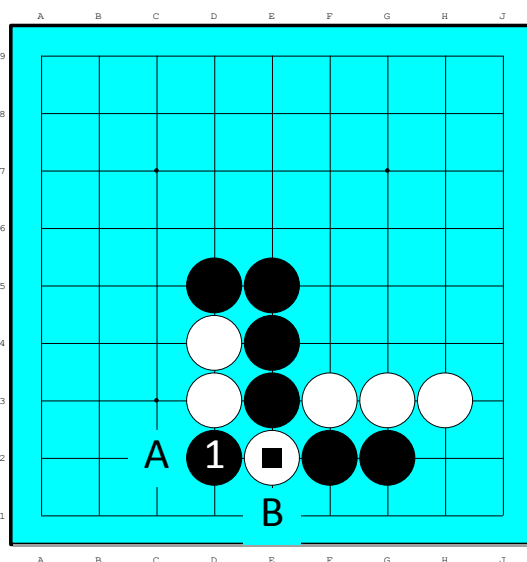


DIAGRAMA 17

Negro 1 pone a la piedra marcada en atari contra el borde.  
 Si Blanco juega en “A”, Negro captura con “B”.  
 La blanca marcada es una piedra de corte. Una vez que esa piedra sale del tablero, se puede ver que todas las piedras negras pueden conectarse formando una única cadena, que separa a las piedras blancas en dos grupos.

Luego se pasa al ejemplo que se muestra en el diagrama 18.

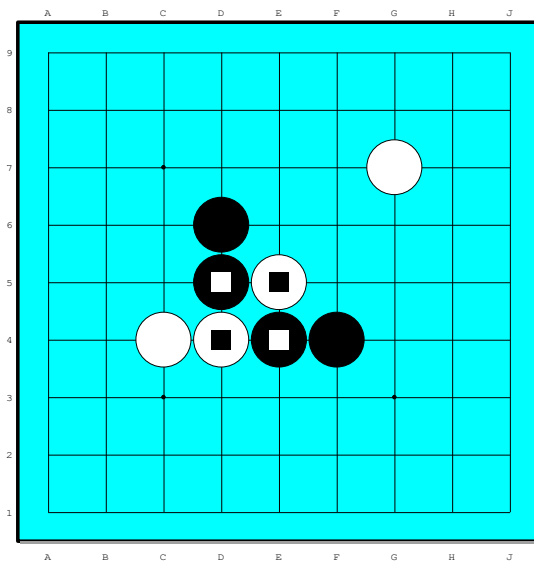


DIAGRAMA 18

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas, que forman un corte.

Luego se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 19.

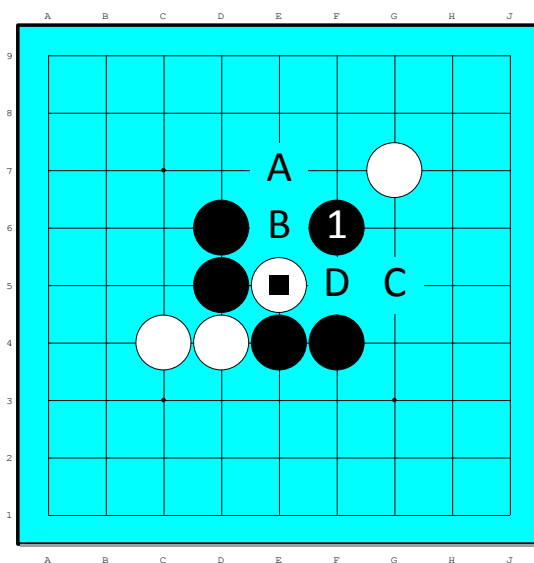


DIAGRAMA 19

Negro 1 captura la piedra de corte (la blanca marcada) mediante una red (o *geta*).

Si Blanco juega en "A", Negro responde con "B". Si Blanco luego juega en "C", Negro captura la piedra marcada con "D" (se pueden hacer esas jugadas para visualizar esto).

Entonces todas las piedras negras forman una cadena, con un ojo que surge de la captura de la piedra marcada.

Luego se pasa al ejemplo que se ve en el diagrama 20.

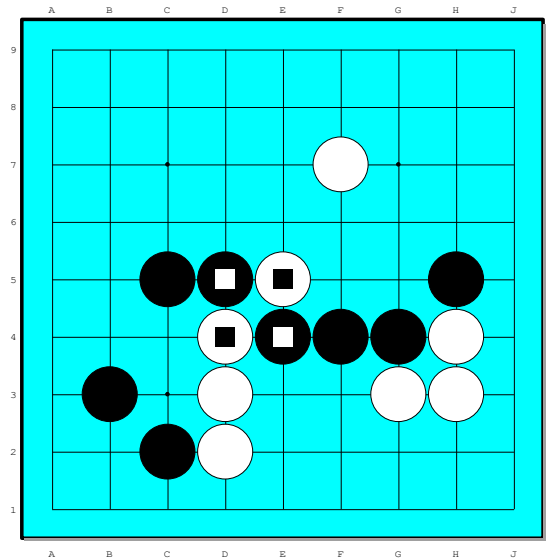


DIAGRAMA 20

Una vez más, se señala el corte que se produce entre las piedras negras y blancas marcadas. Luego se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 21.

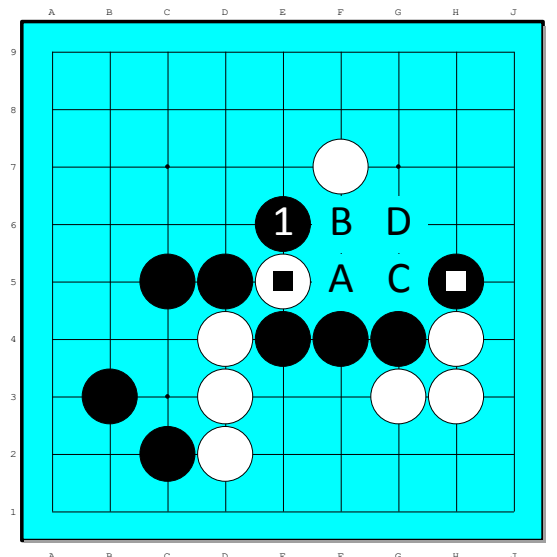


DIAGRAMA 21

Negro 1 pone en atari a la piedra blanca marcada.

Si Blanco ahora juega en "A", Negro responde con "B", y si Blanco continúa con "C", Negro captura tres piedras con "D" (se puede visualizar esto ubicando brevemente piedras blancas y negras en los puntos mencionados para luego volver a la posición que se ve en el diagrama).

En este caso Negro no aplica la técnica de la escalera: si luego de Blanco "A", Negro jugara en "C", Blanco respondería en "B" y salvaría sus piedras, conectándolas con la blanca de arriba (se pueden ubicar piedras en los puntos mencionados para mostrar esto).

Lo que hace Negro, en cambio, es llevar a las piedras blancas, persiguiéndolas con ataris, hacia la piedra negra marcada, que está esperando en el punto justo para producir la captura.

No es un caso de atari contra el borde, sino de "atari contra las propias piedras".

Luego de Negro 1, entonces, la piedra blanca marcada no tiene manera de escapar. Como esa es una piedra de corte, significa que Negro 1 logra la conexión de las piedras negras.

A continuación se pasa al ejemplo que se ve en el diagrama 22.

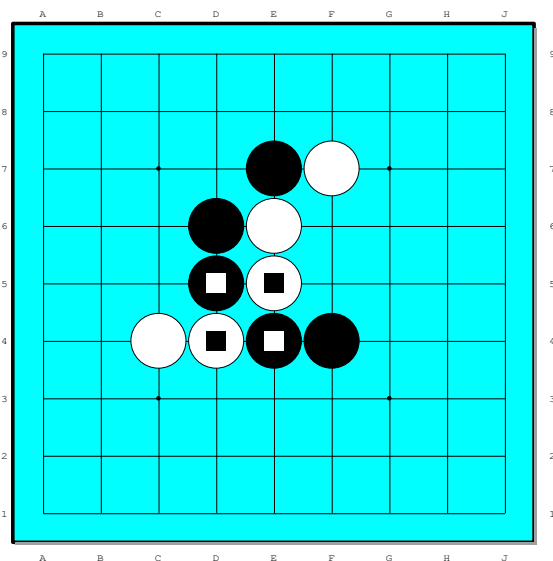


DIAGRAMA 22

Se señala la situación de corte que se produce entre las piedras negras y blancas marcadas.

Luego se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 23.

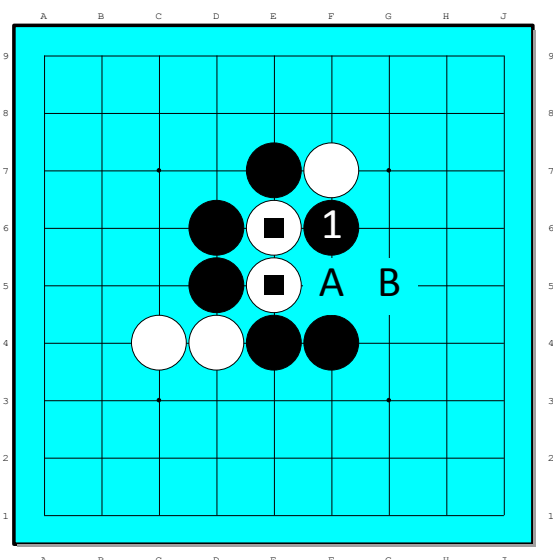


DIAGRAMA 23

Se comenta que Negro 1 logra capturar las dos piedras blancas marcadas, ya que si Blanco juega en "A", Negro lo captura con "B". Es otro caso de atari contra las piedras propias, con la salvedad de que la situación es similar al caso en que se aplica la técnica de la red.

Las dos blancas marcadas son piedras de corte, y al capturarlas, Negro logra la conexión de todas sus piedras (y un ojo para su grupo).

Luego se pasa a otro ejemplo, que involucra una situación de ataque recíproco, como se ve en el diagrama 24.

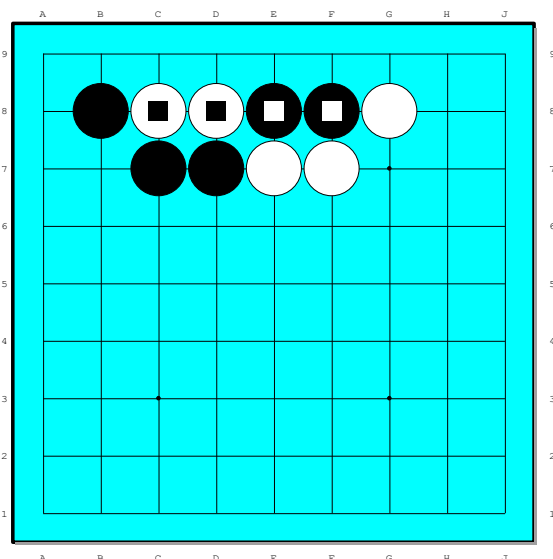


DIAGRAMA 24

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas y se comenta que el bando que logre capturar las piedras del adversario salvará las propias.

Luego se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 25.

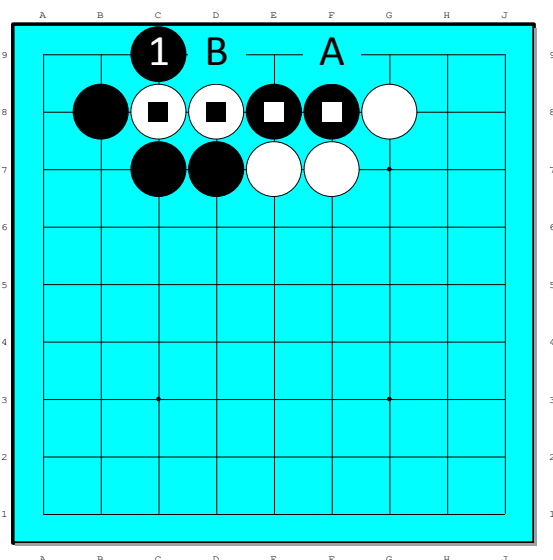


DIAGRAMA 25

Se comenta que Negro 1 pone en atari a las dos piedras blancas marcadas, ganando la carrera para capturar. Si Blanco juega en "A", Negro captura con "B", salvando sus dos piedras marcadas.

Se comenta entonces que una situación de ataque recíproco como la de este ejemplo se origina normalmente en un corte.

Dicho de otro modo, al capturar las dos piedras blancas Negro conecta todas sus piedras.

Para completar la explicación se pasa al ejemplo que se ve en el diagrama 26.

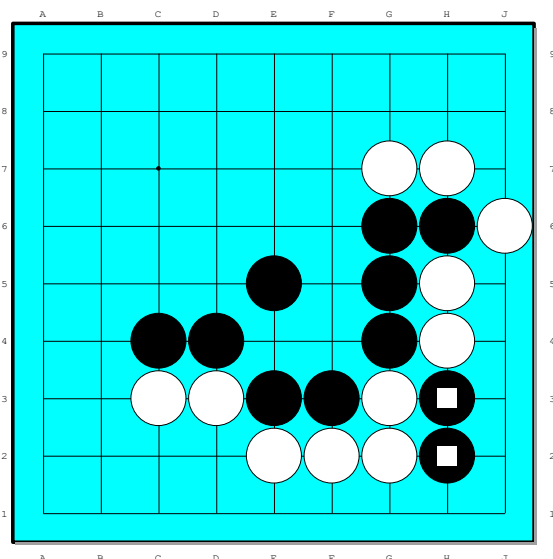


DIAGRAMA 26

Se señalan las dos piedras marcadas y se comenta que las mismas están cortadas del resto de las piedras negras. El modo que tiene Negro para salvarlas es capturando algunas piedras blancas. Para esto, Negro aplica una técnica de captura que no se ha visto hasta el momento. Dicho esto, se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 27.

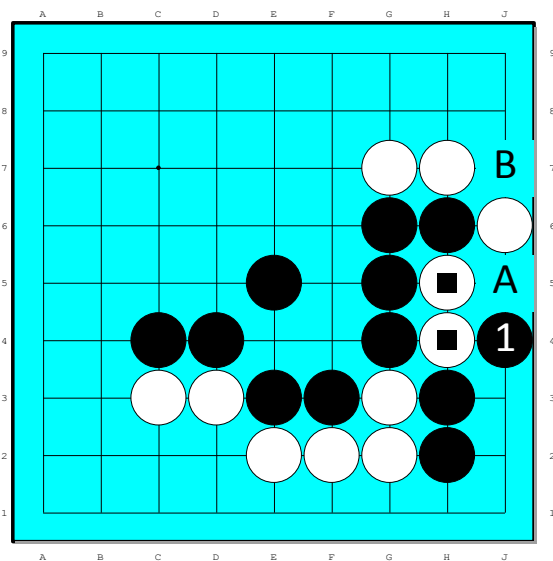


DIAGRAMA 27

Negro 1 pone en atari a las dos piedras marcadas. Blanco puede conectarlas con la piedra blanca del borde jugando en "A", pero en ese caso quedarían las cuatro piedras en atari, por lo cual Negro las capturaría jugando en "B" (se puede mostrar esto ubicando brevemente una piedra blanca en "A" y una negra en "B").

La técnica que ha aplicado Negro se llama "oi-otoshi". La idea es que Negro pone unas piedras en atari (en este caso, las dos piedras marcadas) y la respuesta de Blanco produce la conexión de esas piedras con otras (en este caso, la piedra blanca del borde), pero entonces queda todo el conjunto de piedras en atari y es capturado por la siguiente jugada de Negro.

A modo de conclusión, se puede hacer un repaso de las técnicas que se han visto: técnicas de conexión, incluyendo una nueva (el nudo de bambú), técnicas de captura (incluyendo el oi-otoshi), y la relación entre unas y otras, ya que la captura de piedras de corte sirve para conectar las piedras propias.

Dicho esto se pasa a la práctica de juego.

### Actividad práctica: juego de go con el método chino de conteo.

Se siguen usando las mismas reglas que en talleres anteriores, aplicando un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*.

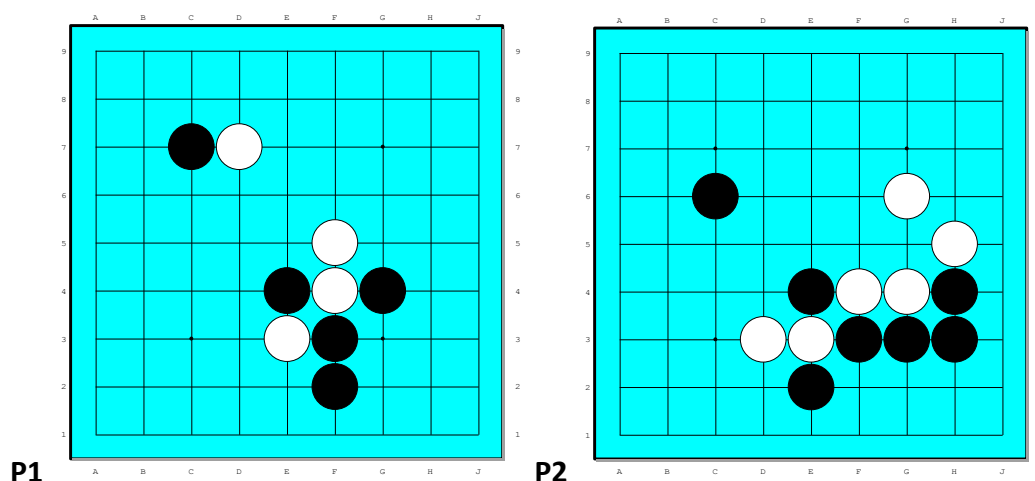
Se recuerda la idea de retirar las piedras muertas de común acuerdo, consultando con el profesor en el caso de que surja alguna duda al respecto.

Se comenta que el modo que se está usando para contar los puntos y determinar el ganador de la partida es el usual en China.

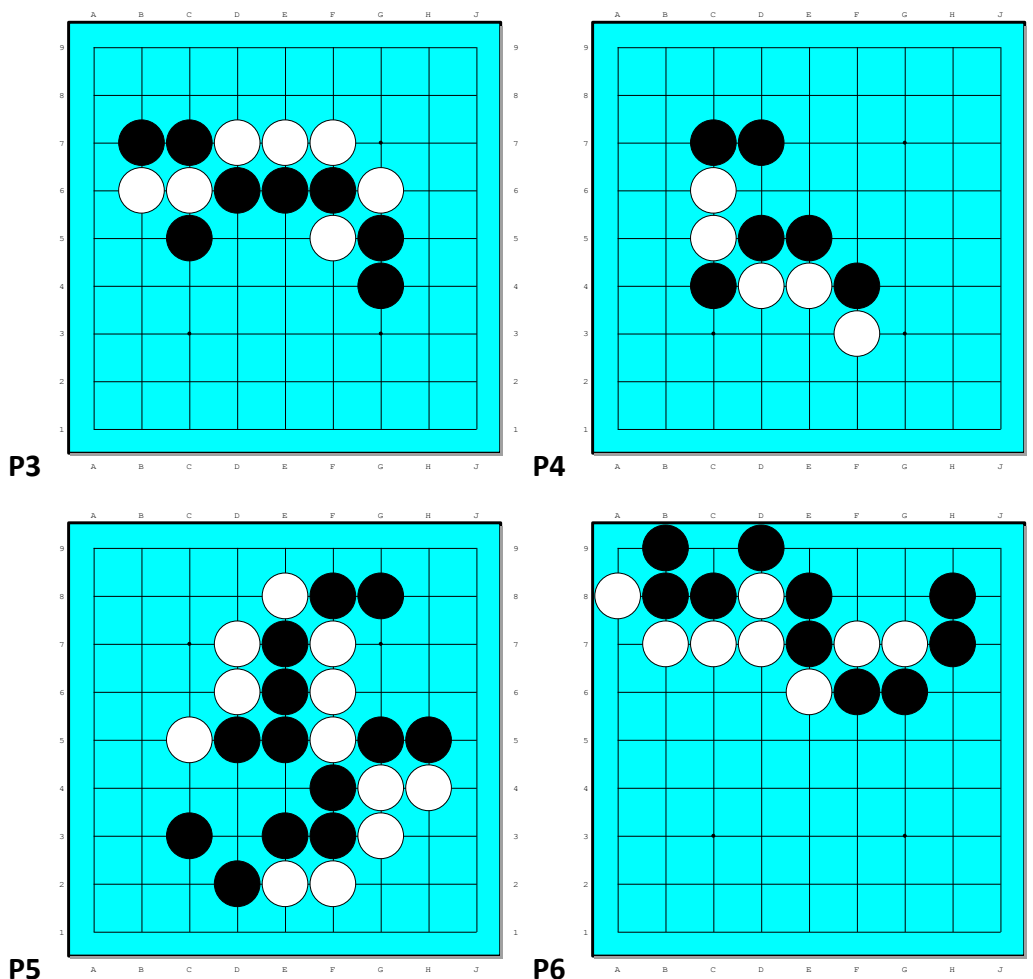
### Cierre del taller: planteo de problemas.

La consigna es anotar la jugada de Blanco que produce la captura de alguna piedra del adversario. En todos los casos, las piedras que se pueden capturar son piedras de corte, por lo cual su captura permite a Blanco conectar piedras propias entre sí o salvar piedras que están en peligro.

Las técnicas a aplicar son algunas de las vistas en la explicación teórica, pero en algunos casos puede llevar varias jugadas el completar la captura.







Se comenta al grupo que, hasta llegar a 30-kyu, el progreso en los niveles de juego era rápido (una categoría por taller), pero a partir de ahora el avance se hace más lento, porque hay una cantidad mayor de temas que se necesita aprender para subir de nivel.

Entonces, el paso a 29-kyu no se producirá ahora sino en el taller siguiente.

**Nota sobre valores a transmitir:** Se puede aprovechar este momento para hablar de los valores de la paciencia y perseverancia.

Los niños que han llegado a este punto del aprendizaje, conocen ya muchas cosas lindas del juego y están en condiciones de disfrutarlo también en el caso de que tengan la oportunidad de encontrarse con jugadores de otros sitios.

Pero todavía hay muchas cosas más para descubrir de él.

El hecho de que el avance en los niveles de juego sea ahora más lento es un indicador de que hay mucho todavía por aprender.

El aprendizaje requiere esfuerzo, pero ese esfuerzo se ve recompensado por lo que se disfruta al incorporar nuevas ideas y aplicarlas en el juego.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-D4 captura una piedra mediante una escalera que llega hasta la piedra blanca de D7.

Problema 2: Blanco-D5 captura una piedra mediante una red en la que intervienen todas las piedras blancas presentes en el tablero.

Problema 3: Blanco-D5 captura tres piedras poniéndolas en atari entre las piedras propias.

Problema 4: Blanco-C3 pone en atari a la piedra de corte de C4, para capturarla luego en una situación de ataque recíproco.

Problema 5: Blanco-D4 captura cuatro piedras en oi-otoshi.

Problema 6: Blanco-F8 pone en atari a dos piedras para capturarlas luego en oi-otoshi (junto a las otras piedras del rincón superior izquierdo).

