

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

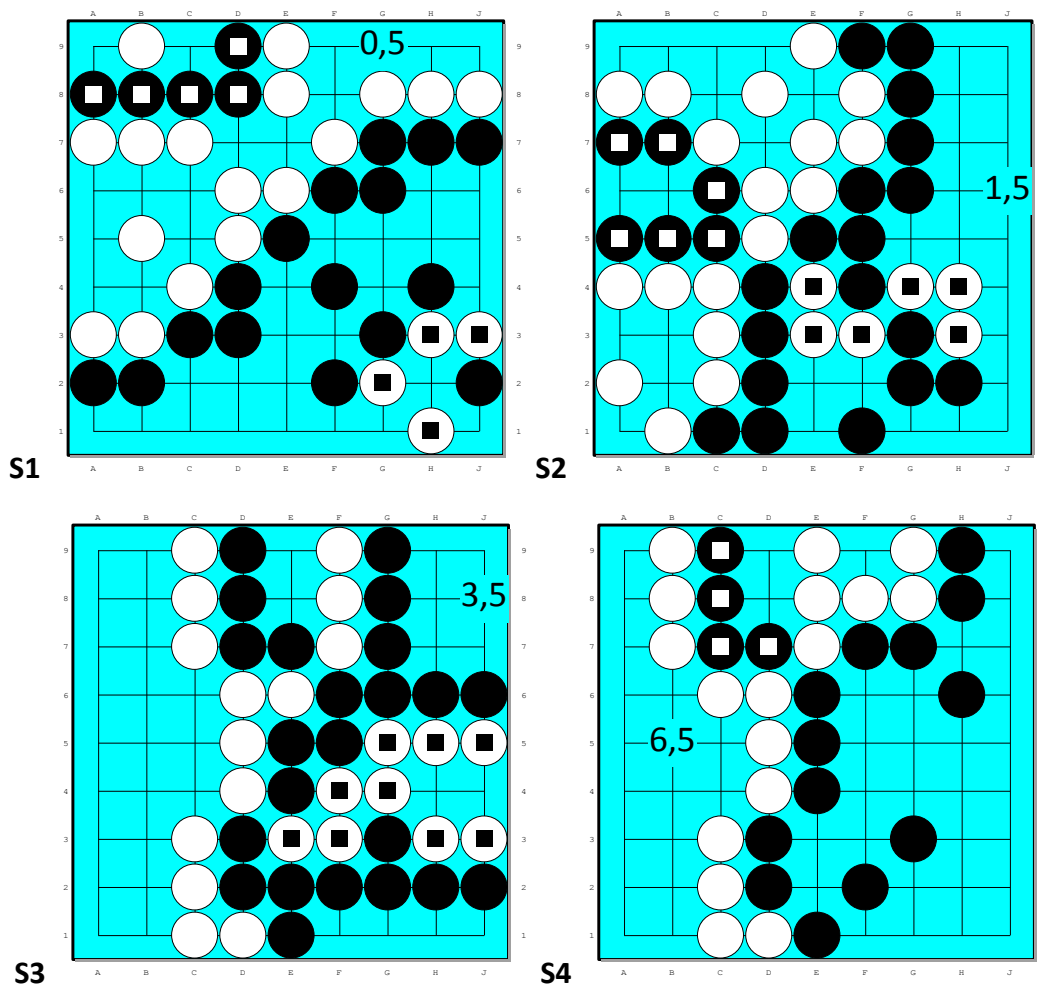
GUÍA DEL TALLER Nº 27.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

En el comienzo del taller se hace una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar.

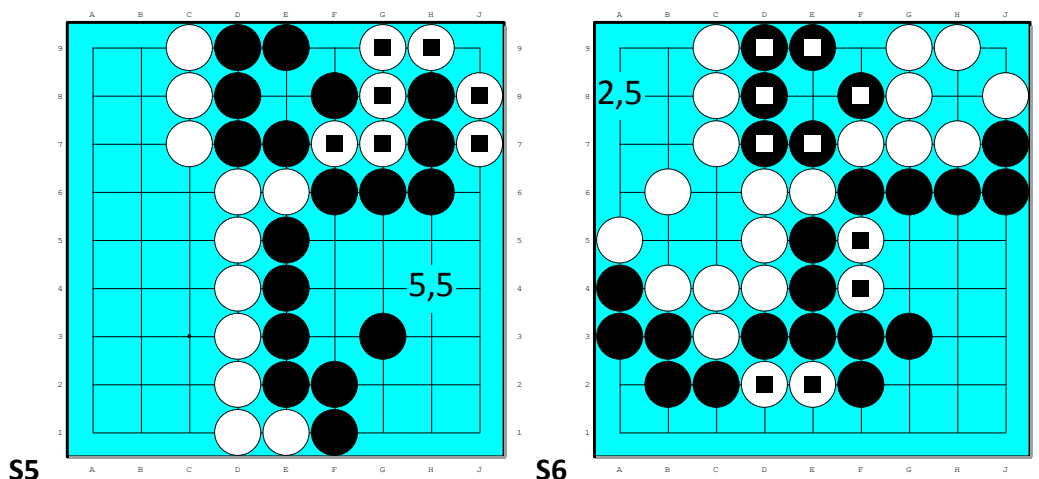
En este caso, la idea es ver los problemas en clase, junto con los niños.

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: Hay 5 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Blanco por 0,5 puntos.

Problema 2: Hay 6 piedras negras y 6 blancas muertas. Gana Negro por 1,5 puntos.

Problema 3: Hay 9 piedras blancas muertas (y una situación de *seki* entre dos grupos). Gana Negro por 3,5 puntos.

Problema 4: Hay 4 piedras negras muertas (no es un *seki*). Gana Blanco por 6,5 puntos.

Problema 5: Hay 7 piedras blancas muertas (no es un *seki*). Gana Negro por 5,5 puntos.

Problema 6: Hay 6 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Blanco por 2,5 puntos.

En primer lugar, se devuelven las hojas corregidas de los problemas cuyas soluciones habían entregado los niños en el taller anterior (correspondientes al taller N° 25).

Como se sugería en la guía anterior, las hojas deberían contener tildes o cruces para indicar los problemas que fueron resueltos correcta o incorrectamente.

Teniendo los niños esas hojas en la mano, se hace una revisión de esos problemas, en su totalidad.

Como las posiciones son engorrosas para armar en el tablero mural, se recomienda ver los problemas directamente sobre el papel. Los niños tendrán ahora la posibilidad de anotar las respuestas correctas en el caso de que hayan cometido algún error.

Se recuerda que las soluciones de aquellos problemas son:

Problema 1: Hay 3 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 4,5 puntos.

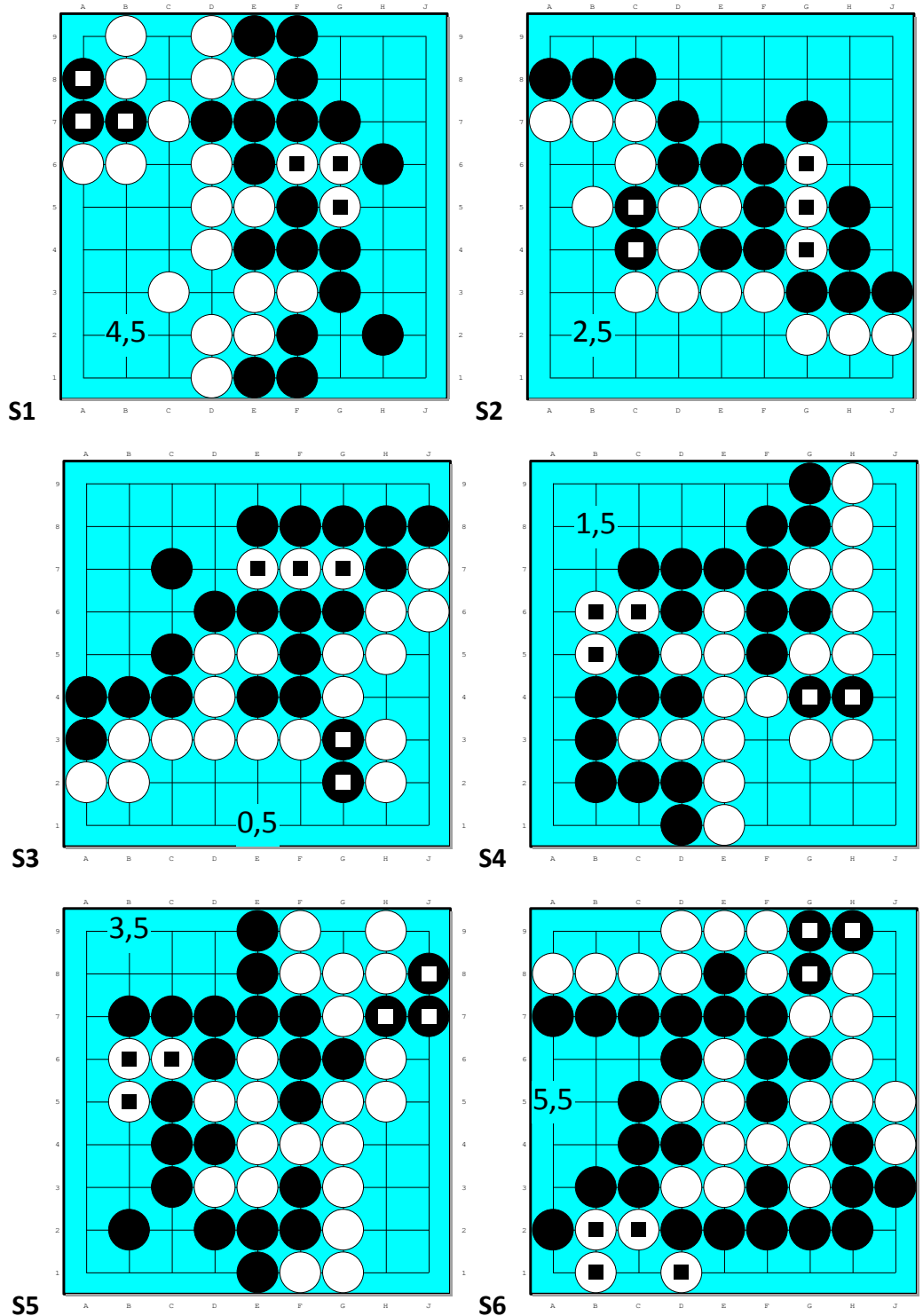
Problema 2: Hay 2 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 2,5 puntos.

Problema 3: Hay 2 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 0,5 puntos.

Problema 4: Hay 3 piedras negras y 2 blancas muertas. Gana Negro por 1,5 puntos.

Problema 5: Hay 3 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Negro por 3,5 puntos.

Problema 6: Hay 3 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Negro por 5,5 puntos.



Es posible que el problema N° 1 se haya resuelto con el grupo en el momento en que se hizo la entrega de las hojas. Ahora se verían las soluciones de los demás problemas.

Para esto, la sugerencia es pedir a los niños que digan cuántas piedras muertas negras y blancas han marcado, qué bando ha ganado la partida y por cuántos puntos.

Como el profesor tendrá los datos de cuántos niños han resuelto cada problema correctamente, podrá dedicar un tiempo mayor para ver en detalle aquellos problemas que hayan presentado mayores dificultades.

Luego se continúa viendo, también en su totalidad, las soluciones de los problemas del taller anterior (Nº 26), cuyas respuestas debieron traer los niños para este taller.

En este caso, se sugiere prestar especial atención a la determinación de las piedras muertas, ya que se presentaban casos más complejos que los vistos con anterioridad.

Nuevamente se recomienda ver los problemas directamente sobre el papel. Los niños tendrán la posibilidad de anotar las respuestas correctas en el caso de que hayan cometido algún error.

Al finalizar la revisión, se pide a los niños que entreguen las hojas, para pasar los datos al registro. Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevas situaciones de vida y muerte de grupos.

Empieza la explicación comentando que en el taller anterior se vio una partida en la que se producían invasiones de bosquejos territoriales.

Si el grupo invasor lograba hacer dos ojos, evitaba ser capturado, pero si no lograba hacer dos ojos y quedaba aislado dentro del territorio adversario, todas las piedras correspondientes a ese grupo serían retiradas como muertas al final de la partida.

Se había comentado también que otros modos posibles de evitar la captura de un grupo que invade un bosquejo territorial del adversario son: conectarse con piedras amigas ubicadas del lado de afuera, lograr la captura de algunas de las piedras que rodean al grupo o alcanzar una situación de *seki* con las piedras que atacan al grupo.

A un grupo que logra evitar su captura se lo llama “grupo vivo”, mientras que un grupo que queda aislado sin poder hacer dos ojos ni alcanzar una situación de *seki* se llama “grupo muerto”.

A continuación se verá un ejemplo en el que aparecen situaciones diversas relacionadas con la vida y muerte de grupos. Se parte de la posición que se ve en el diagrama 1.

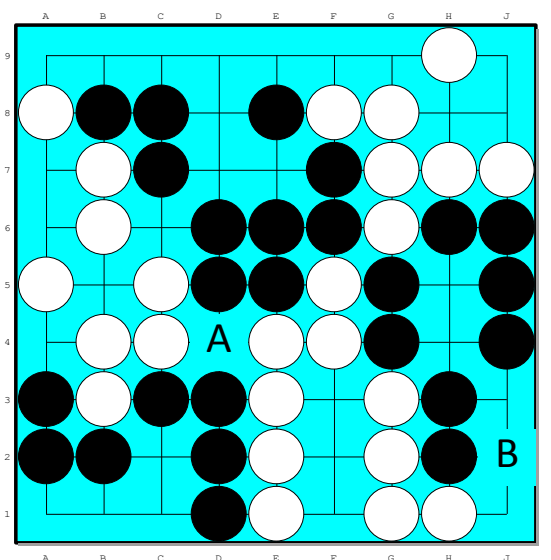


DIAGRAMA 1

Nota pedagógica: Esa posición es compleja, por lo que se recomienda tenerla previamente armada en el tablero mural.

Se comenta que es el turno de Negro.

Se muestra que en el tablero hay varios grupos cortados. Cuando eso ocurre, cada grupo debe vivir por separado.

Luego se señalan los puntos "A" y "B" y se pregunta al grupo cuál de las dos jugadas haría Negro.

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 2.

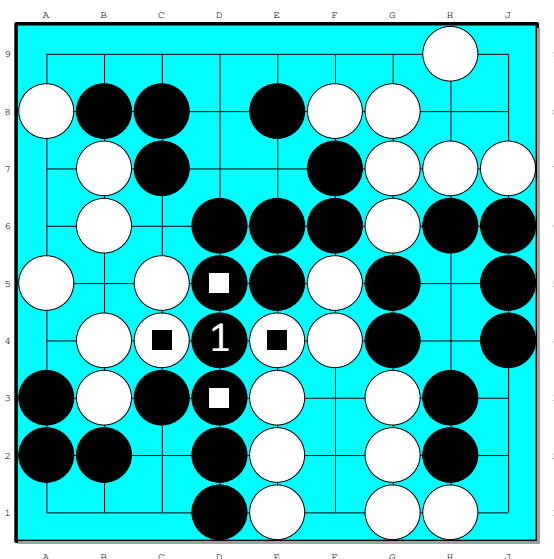


DIAGRAMA 2

Negro 1, correspondiente al punto "A" del diagrama anterior, produce una unión sólida entre las piedras negras marcadas y una separación entre las blancas marcadas.

Se comenta que para Negro es importante conectar sus grupos como se muestra aquí, porque eso asegura automáticamente la vida de ellos, ya que el grupo completo tiene por lo menos un ojo en el borde superior y otro en el rincón inferior izquierdo.

Asimismo, como los grupos blancos han quedado separados, cada uno de ellos deberá buscar el modo de vivir.

Luego se pregunta al grupo qué ocurre si Negro elige la otra opción, o sea el punto "B" del diagrama anterior.

Para esto se reubica Negro 1 como se ve en el diagrama 3.

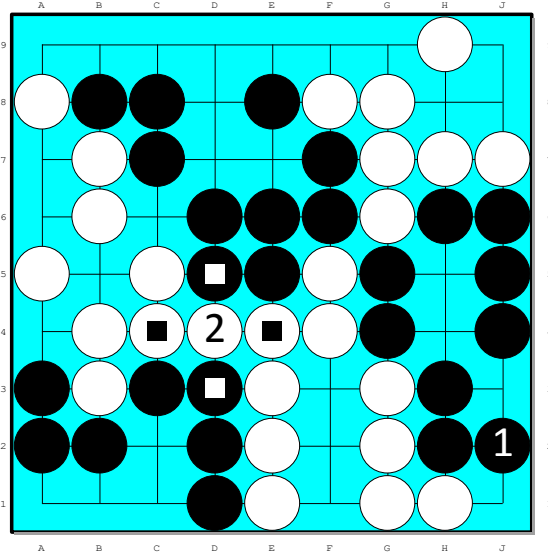


DIAGRAMA 3

Se comenta que Negro 1 asegura los dos ojos del grupo negro del borde derecho, pero Blanco aprovecha para conectar sus grupos con Blanco 2. Esa jugada produce una unión sólida entre las piedras blancas marcadas y una separación entre las negras marcadas.

Ahora es Blanco el que ha asegurado la vida de sus grupos y Negro el que necesita hacer dos ojos con dos grupos: el del borde superior y el del rincón inferior izquierdo.

Para ilustrar las dificultades que enfrenta Negro, se muestra una continuación posible en el diagrama 4.

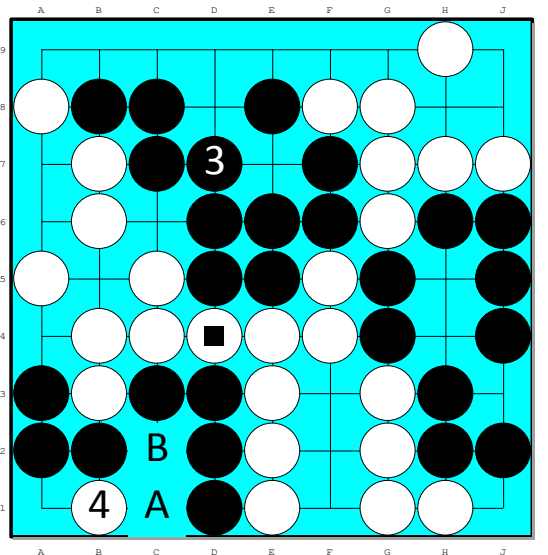


DIAGRAMA 4

Negro 3 asegura la vida del grupo del borde superior, ya que forma un ojo, mientras que el segundo ojo será formado en el espacio que queda contra el borde superior.

Pero entonces queda desatendido el grupo del rincón inferior izquierdo.

Blanco 4 impide que ese grupo forme dos ojos: si Negro juega en "A" con la intención de formar un ojo, se pone a sí mismo en atari y Blanco captura cinco piedras con una jugada en "B".

Se comenta que Negro podría hacer su jugada 3 en el punto de 4, pero entonces Blanco podría atacar el grupo de arriba, por ejemplo jugando en 3 (mientras se dice esto se puede intercambiar brevemente la ubicación de las piedras de 3 y 4, para volver a la posición del diagrama).

Nota pedagógica: Una jugada de Blanco en 3 produce la muerte del grupo del borde superior, pero se trata de un problema de vida y muerte excedido de nivel, por lo cual no vale la pena analizar en detalle esa variante.

Negro se ha metido en problemas porque permitió a Blanco separar sus grupos con la piedra marcada.

Si Negro conecta antes en ese punto, evita todos estos problemas y pone a Blanco en situación de defender sus propios grupos.

Dicho esto, se retiran las piedras que acaban de ser jugadas, para volver a la posición inicial, y se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 5.

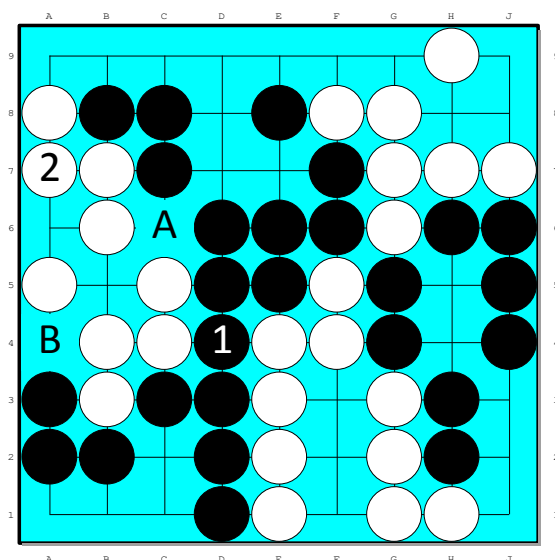


DIAGRAMA 5

Se llama la atención ahora a los niños acerca de la situación del grupo blanco del borde izquierdo. A modo de ejercicio, se les puede preguntar qué debe jugar Blanco para vivir con ese grupo (o sea, para asegurar los dos ojos).

Luego de las respuestas de los niños, se muestra la jugada Blanco 2.

Se comenta entonces que, jugando así, Blanco asegura los dos ojos del grupo, porque si Negro juega en "A", Blanco responde en "B" y viceversa, quedando en ambos casos el grupo con dos ojos (se ubica alternativamente una piedra negra y una blanca en los puntos mencionados para mostrar esto y luego se vuelve a la posición del diagrama).

A continuación se pregunta a los niños qué ocurre si Blanco hace su jugada 2 en otra parte.

Para esto se reubica la piedra de 2 como se ve en el diagrama 6.

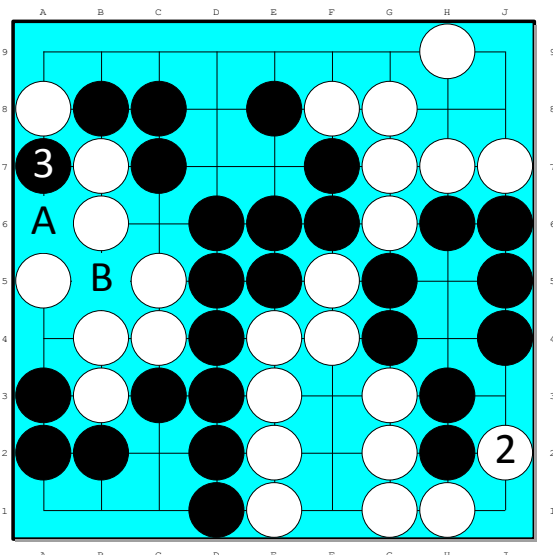


DIAGRAMA 6

Se comenta que Blanco juega de este modo para evitar que el grupo negro del borde derecho forme dos ojos. Pero entonces sigue Negro 3 y el grupo blanco del borde izquierdo no puede vivir. Si Blanco juega en "A" para capturar la piedra de 3, queda un ojo falso en el punto que deja la piedra de 3 al salir del tablero, y al grupo le queda sólo un ojo verdadero en "B" (se muestra esto ubicando una piedra blanca en "A", retirando la piedra de 3 y mostrando que queda un ojo verdadero y uno falso, para luego volver a la posición que se ve en el diagrama).

Entonces, una vez que Negro juega en 3, el grupo blanco del borde izquierdo queda muerto. Todas esas piedras serán retiradas como muertas al final de la partida.

Para que eso no ocurra, Blanco debe jugar en ese punto y formar dos ojos con su grupo.

Dicho esto se retira la piedra negra de 3 y se reubica Blanco 2 como se ve en el diagrama 7.

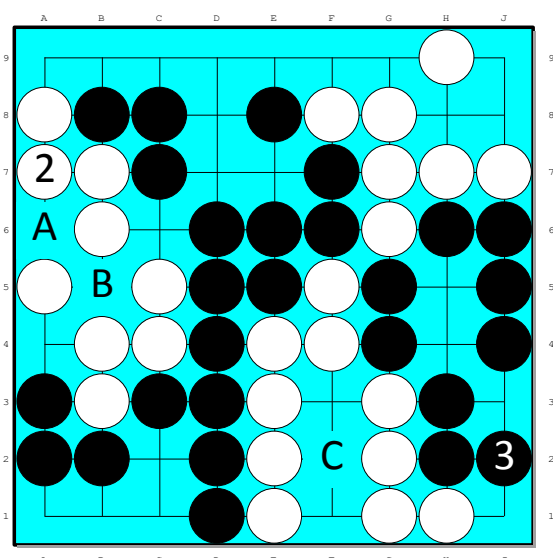


DIAGRAMA 7

En el momento en que se juega Blanco 2, se comenta que ese es el punto vital del grupo blanco. Al ocupar Blanco ese punto, el grupo queda con dos ojos en "A" y "B".

Sigue entonces Negro 3, que es el punto vital del grupo del borde derecho. Al ocupar Negro ese punto, su grupo queda con dos ojos.

Se llama la atención ahora a los niños acerca de la situación del grupo blanco del borde inferior.

Ese grupo tiene un punto vital en "C". Blanco necesita jugar allí para hacer dos ojos.

Pero entonces cabe preguntarse qué ocurre si Negro ocupa ese punto vital.

Al decir esto, se reubica Negro 3 como se ve en el diagrama 8.

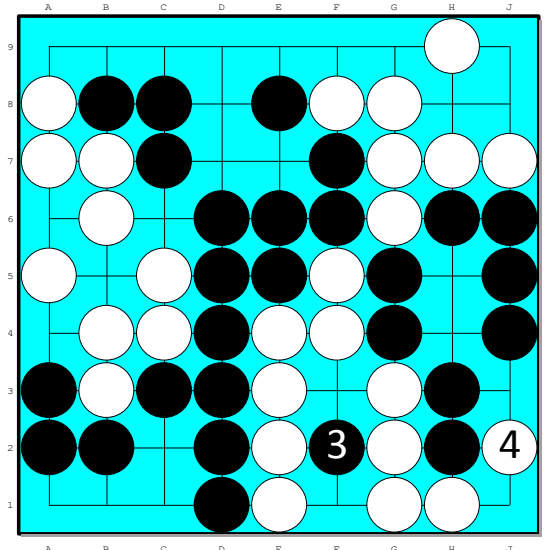


DIAGRAMA 8

Negro 3 deja al grupo blanco con un solo ojo, al ocupar su punto vital.

Pero entonces Blanco 4 ocupa el punto vital del grupo negro del borde derecho, que también queda con un solo ojo. Se produce así una situación de ataque recíproco entre ambos grupos.

Cada uno tratará de tapan las libertades del grupo rival, para capturarlo y de ese modo salvar el grupo propio.

La secuencia sigue como se ve en el diagrama 9.

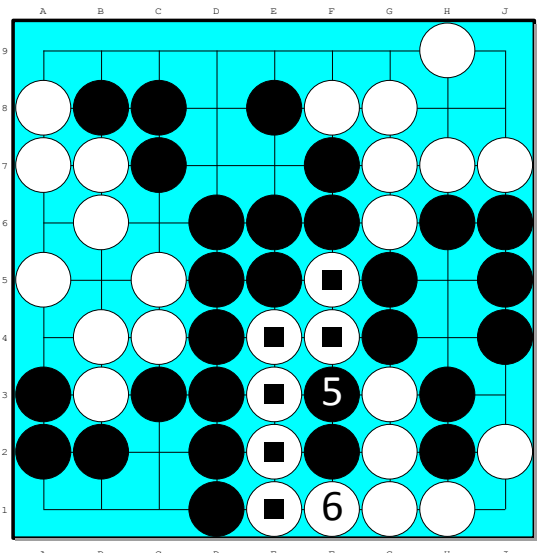


DIAGRAMA 9

Negro 5 pone en atari a la cadena de piedras blancas marcadas (esas piedras no tienen libertades exteriores y Negro busca reducir sus libertades internas). Blanco 6 captura dos piedras negras.

Nota pedagógica: Luego de Negro 3 y Blanco 4 del diagrama anterior, la situación se ha transformado en *seki*.

Toda la secuencia que se muestra en este diagrama y los siguientes tiene por objeto llegar a una posición en la que no quepa duda de que se trata de un *seki*.

Tanto para Negro como para Blanco sería posible esperar al final de la partida para hacer las jugadas que se muestran aquí.

Por motivos didácticos vale la pena mostrar la secuencia completa, ya que ilustra un resultado posible de una situación que involucra la vida y muerte de grupos.

La secuencia sigue como se ve en el diagrama 10.

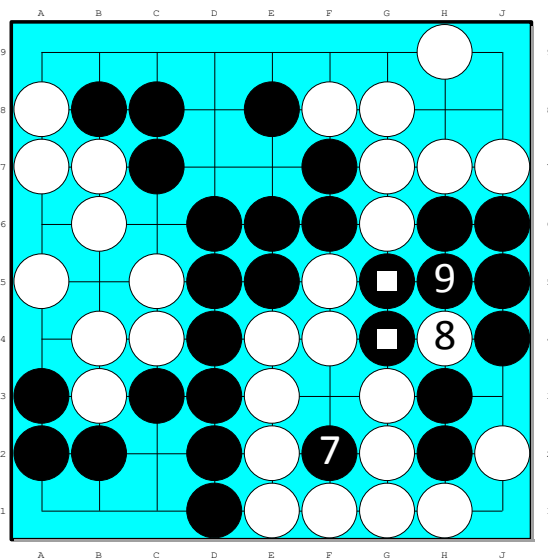


DIAGRAMA 10

Negro 7 tapa una libertad interna del grupo blanco (o sea, uno de los puntos que constituyen el ojo grande). Blanco 8 pone en atari a la cadena de dos piedras marcadas y Negro 9 captura la piedra blanca. Sigue Blanco 10 como se ve en el diagrama 11.

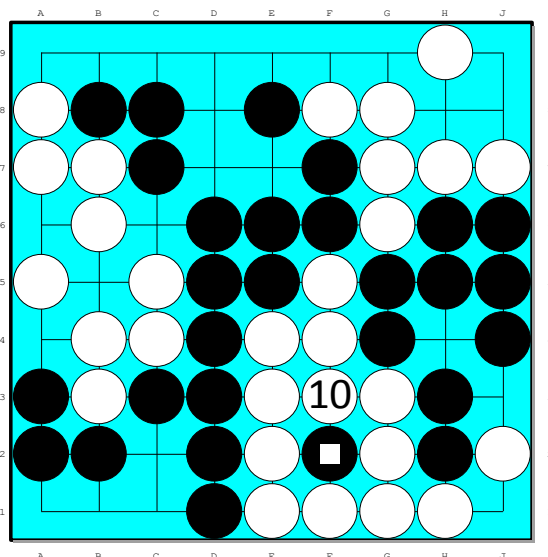


DIAGRAMA 11

Blanco 10 captura la piedra marcada, quedando la posición como se ve en el diagrama 12.

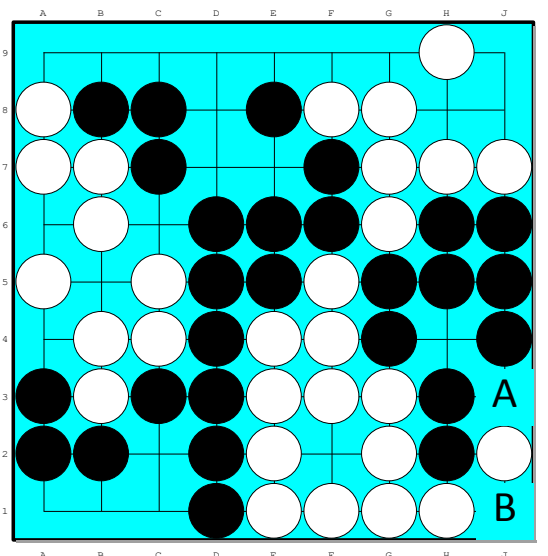


DIAGRAMA 12

El resultado es un *seki*. Negro no puede jugar en “A” porque se pondría a sí mismo en atari (se puede ubicar una piedra negra en “A” para mostrar esto).

Blanco tampoco puede jugar en “A”, porque Negro capturaría dos piedras jugando en “B” (se puede ubicar una piedra blanca en “A” y mostrar que quedan dos piedras en atari).

Si Blanco juega primero en “B” y después en “A”, queda su grupo completo en atari y sería capturado (se puede ubicar una piedra blanca en “B” y luego otra en “A” para mostrar esto).

Por lo tanto, ninguno de los grupos puede ser capturado. Se dice que ambos grupos viven en *seki*.

Nota pedagógica: Las reglas japonesas establecen que los puntos vacíos que intervienen en un *seki* no cuentan para ninguno de los dos bandos.

Según esas reglas, entonces, no cuentan para Blanco ni para Negro los puntos “A”, “B”, ni tampoco el ojo que tiene cada grupo.

Estos son aspectos reglamentarios que las reglas que se usan en cada país resuelven a su manera (por ejemplo, las reglas chinas cuentan el punto “B” como rodeado por Blanco).

En esta etapa del aprendizaje no vale la pena incursionar en estas cuestiones reglamentarias.

En general hablamos del método de conteo chino y japonés, pero no entramos en los detalles reglamentarios de las reglas chinas y japonesas.

Se comenta ahora que esta secuencia se había iniciado cuando Negro ocupó el punto vital del grupo blanco, a lo cual Blanco respondió ocupando el punto vital del grupo negro, lo cual llevó a una situación de ataque recíproco que terminó en *seki*.

En lugar de atacar al grupo blanco, Negro podía hacer dos ojos con su grupo y dejar que Blanco también hiciera dos ojos.

Diciendo esto, se retiran las piedras correspondientes a la secuencia que se acaba de ver y se retrotrae la posición al momento de la jugada Negro 3 (en el diagrama 7).

Se juega entonces Negro 3 como se ve en el diagrama 13.

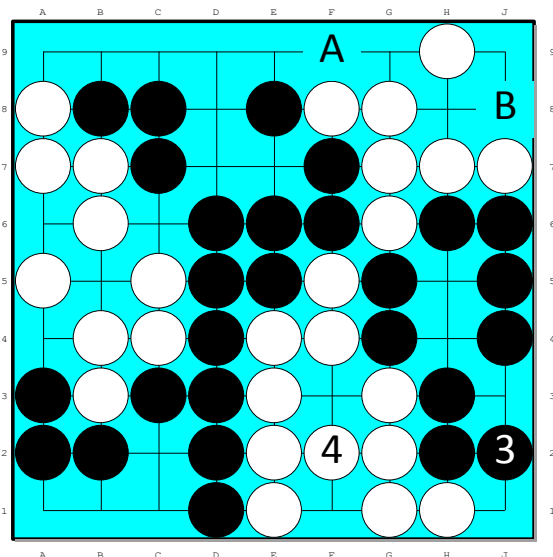


DIAGRAMA 13

Negro 3 completa el segundo ojo del grupo del borde derecho y Blanco 4 hace dos ojos con el grupo del borde inferior.

Nota pedagógica: A criterio del profesor, se puede preguntar ahora al grupo qué le convenía más a Negro, si hacer dos ojos como se ve aquí o jugar la variante en la que se llegaba a un *seki*. La respuesta es que el *seki* favorecía a Blanco, porque capturaba tres piedras contra una que capturaba Negro, mientras que aquí Negro queda con 3 puntos de territorio contra 2 de Blanco.

A continuación se dirige la atención de los niños hacia el grupo blanco del rincón superior derecho. Blanco tiene dos opciones para hacer dos ojos con ese grupo: jugando en “A” para formar un ojo allí, quedando como segundo ojo el espacio de los puntos del rincón, o bien jugando en “B” para subdividir el espacio del rincón en dos. Dicho de otro modo, tanto “A” como “B” son puntos vitales del grupo blanco. Ese grupo tiene seguridad de hacer dos ojos porque Blanco podrá ocupar uno de esos dos puntos vitales, aunque sea el turno de Negro.

El juego sigue como se ve en el diagrama 14.

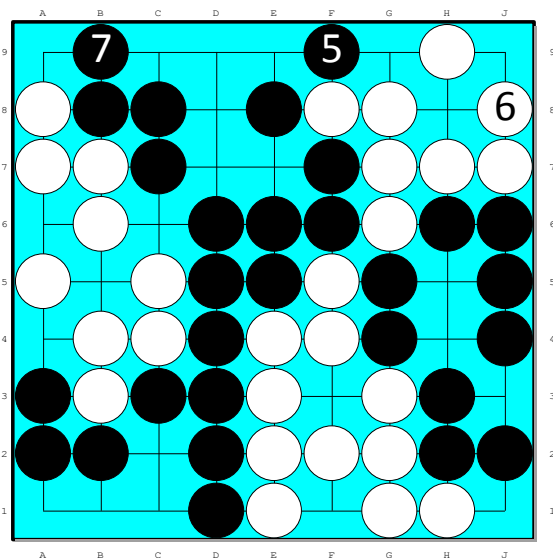


DIAGRAMA 14

Negro 5 ocupa el punto "A" del diagrama anterior, mientras que Blanco 6 hace dos ojos al ocupar el otro punto vital.

Todos los grupos del tablero han formado dos ojos. Sólo queda ahora cerrar los territorios y terminar la partida.

Negro 7 cierra el espacio del borde superior para contarlos como territorio.

En el diagrama 15 se analiza la posición resultante.

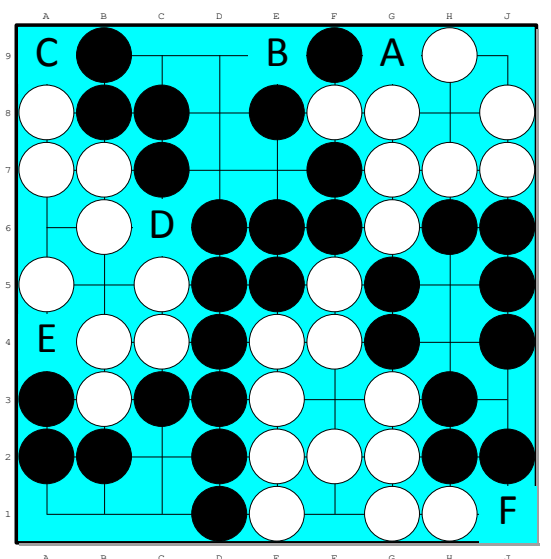


DIAGRAMA 15

Se señalan los puntos que están ubicados entre piedras de ambos colores.

En el borde superior está el punto "A". Asimismo, cuando se tape ese punto, Negro deberá jugar en "B" para evitar que una piedra suya sea capturada.

En el rincón superior izquierdo está el punto "C".

En el sector izquierdo están los puntos "D" y "E". Se debe tener en cuenta que si Negro ocupa uno de esos puntos, Blanco debe ocupar el otro para que su grupo mantenga los dos ojos.

En el rincón inferior derecho está el punto "F".

Se recuerda que los puntos ubicados entre piedras de ambos colores se llaman puntos neutrales.

La ocupación de ellos no suma puntos con el método de conteo japonés, pero de todos modos conviene taparlos para que no haya confusiones en el momento de contar los puntos.

En el diagrama 16 se muestra la secuencia en la que ambos bandos tapan los puntos neutrales.

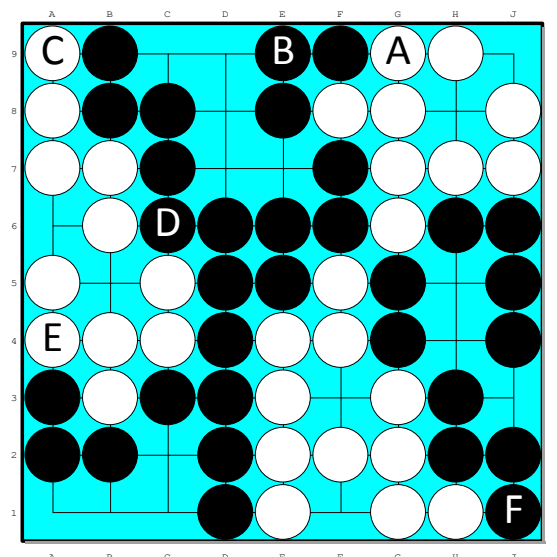


DIAGRAMA 16

Blanco tapa el punto "A" y Negro responde en "B" para conectar la piedra en atari.

Sigue Blanco "C" y, ante Negro "D", Blanco debe jugar en "E" para asegurar los dos ojos del grupo.

El último punto neutral es "F", que es ocupado por Negro.

Luego de esto, ambos pasan el turno.

Aquí se puede hacer una observación: la última jugada de esta partida la hizo Negro (en "F"), por lo cual ha habido una jugada más de Negro que de Blanco (ya que Negro es quien empieza).

Cuando se explicó el método de conteo japonés se dijo que si la cantidad de jugadas hecha por ambos era la misma, el conteo de los puntos vacíos rodeados menos las piedras capturadas por el adversario era equivalente al conteo de los puntos vacíos rodeados más los ocupados por las piedras propias.

En el ejemplo que estamos viendo, la cantidad de jugadas hechas por ambos no es la misma, ya que Negro hizo una jugada más que Blanco.

Si se usa el método chino de conteo, esa jugada sumaría un punto más para Negro (o sea, el punto "F" ocupado por una piedra negra sumaría a su favor).

Esto significa que en este caso habrá un punto de diferencia entre el conteo hecho por el método japonés o el método chino.

En el diagrama 17 se muestra el conteo de los territorios por el método japonés.

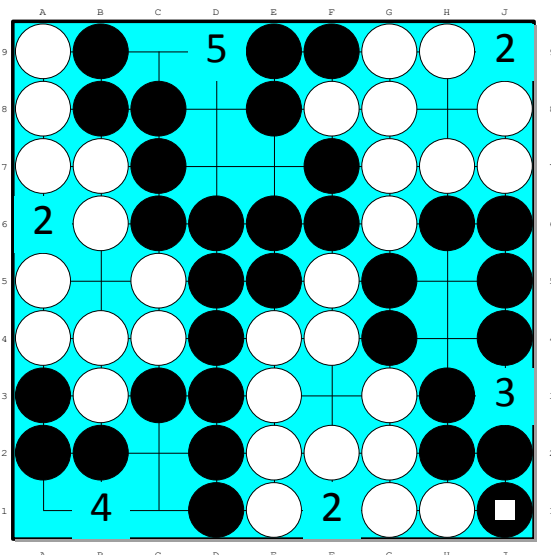


DIAGRAMA 17

Negro tiene 12 puntos mientras que Blanco tiene 6 puntos.

Teniendo en cuenta el *komi* de 5,5 puntos, ha ganado Negro por 0,5 puntos.

Se señala ahora la piedra marcada correspondiente a la última jugada que hizo Negro y se comenta que, si se contara por el método chino, ese punto sumaría para Negro, por lo cual la diferencia a su favor sería de 1,5 puntos.

De todos modos, con cualquiera de los dos métodos de conteo la partida es ganada por Negro.

En el diagrama 18 se muestra un modo de acomodar las piedras para que las cuentas resulten aún más claras. Las piedras marcadas se han reubicado.

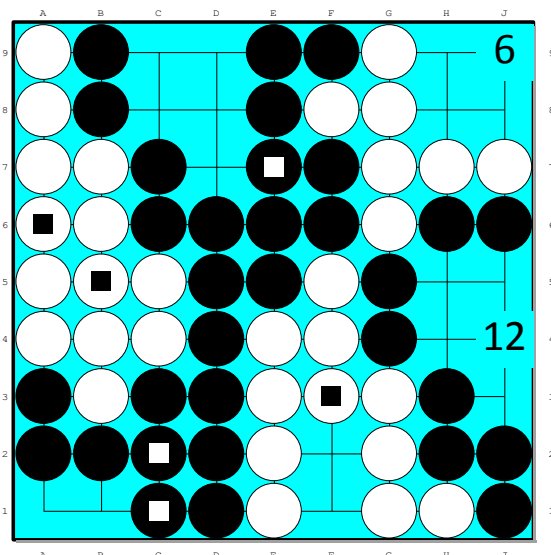


DIAGRAMA 18

Ahora se ve más claramente que Negro tiene $(5+5+2)$ 12 puntos, mientras que Blanco tiene $(4+2)$ 6 puntos. Se comenta por último que una ventaja del método japonés de conteo es que al final se cuentan cantidades relativamente pequeñas (como se ve en este ejemplo), ya que todos los puntos ocupados por las piedras no intervienen en la cuenta.

Actividad práctica: juego de go con el método japonés de conteo.

Se propone a los niños que cada uno elija un compañero y jueguen usando el método de conteo japonés.

Se mantiene la práctica del *nigiri* para determinar los colores y el uso del *komi* de 5,5 puntos.

Para poder aplicar este método de conteo, es necesario que las piedras muertas sean retiradas de común acuerdo, sin jugar adentro de los territorios respectivos para tapar sus libertades, ya que eso restaría puntos en la cuenta final.

Ante cualquier duda que surja, la consigna es preguntar al profesor.

Nota sobre valores a transmitir: Se puede hacer ahora un recuento de los valores que se fueron mencionando a lo largo de los talleres.

Por una parte, el valor del respeto, reflejado en el trato del adversario como alguien con quien se comparte el disfrute del juego.

De ahí la costumbre de saludar al comienzo, deseando un buen juego, y al final, dando gracias por la partida.

Por otra parte, el valor de la confianza y de la actuación de buena fe.

Esto lleva a resolver los conflictos que puedan surgir, sobre la base de que cada uno defienda honestamente su posición y esté abierto a aceptar la del otro si se le muestra que es razonable.

En esto el profesor cumple un rol clave como árbitro de las situaciones que se pudieran producir.

Otro valor es el del esfuerzo: en el marco de la relación de respeto con el adversario y de la confianza en que ambos actúan de buena fe, se trata de dar lo mejor de uno para ganar la partida. En toda partida de go hay uno que gana y otro que pierde. Ganar la partida es algo bueno, porque es un indicador de que el esfuerzo que uno hizo dio un resultado positivo.

Pero el gusto por ganar no debe convertirse en una obsesión, que lleve a evitar el juego con un rival que a uno le resulte difícil de vencer. Por el contrario, aceptar el desafío de enfrentar a ese rival responde al valor de dar el mayor esfuerzo posible.

Por último, cabe mencionar el valor de la paciencia: no siempre se puede ganar, aún cuando se haya dado todo el esfuerzo.

Cuando uno pierde, debe preguntarse si hubo algo en la partida que pudiera haber hecho mejor, para tratar de hacerlo en la partida siguiente. O bien, es posible que el adversario haya ganado por el mérito de jugadas buenas que haya hecho, en cuyo caso se da la oportunidad de aprender algo nuevo que se pueda usar en el futuro.

Si alcanza el tiempo, se pueden jugar dos partidas (o más) cambiando colores.

La idea es que se pueda practicar el método de conteo japonés, para aprenderlo bien.

Nota pedagógica: El profesor deberá estar atento al desarrollo de las partidas y ayudar a evacuar dudas, sobre todo en la etapa final de las mismas y en el conteo.

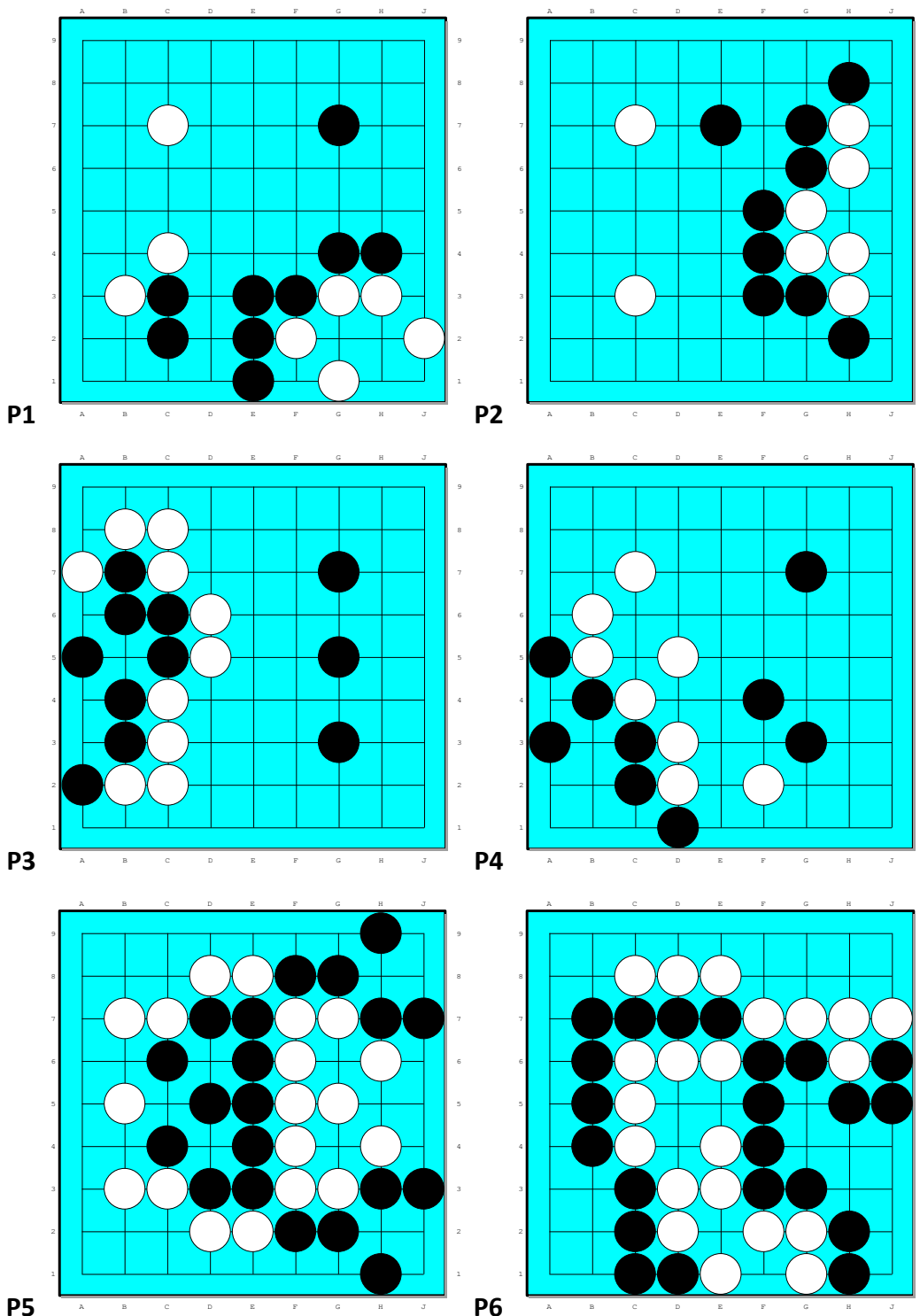
Cierre del taller: planteo de problemas.

En este caso se presentan varias posiciones en las que hay un grupo negro o blanco cuya vida o muerte está en cuestión. La consigna es entonces marcar la jugada de Blanco que hace vivir un grupo propio o mata un grupo negro.

El profesor llevará las hojas con las respuestas de los problemas del taller anterior para pasar los datos al registro, en caso que no haya podido hacerlo en el transcurso del taller.

Aquellos que hayan resuelto correctamente esos problemas alcanzarán el nivel de 27-kyu.

El paso a 26-kyu no se producirá en este taller sino con los problemas del taller siguiente.



Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-H1 forma dos ojos con el grupo blanco del rincón inferior derecho.

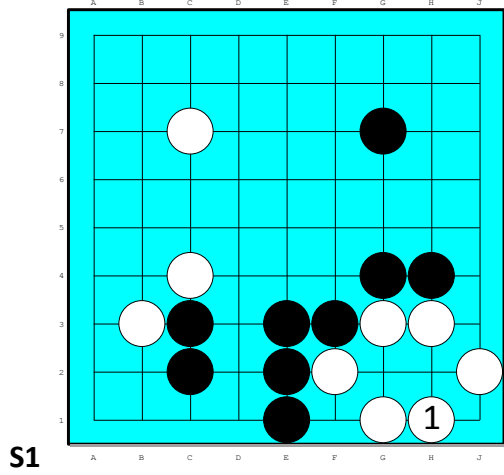
Problema 2: Blanco-J5 asegura los dos ojos del grupo blanco del borde derecho.

Problema 3: Blanco-A3 impide que forme su segundo ojo el grupo negro del borde izquierdo.

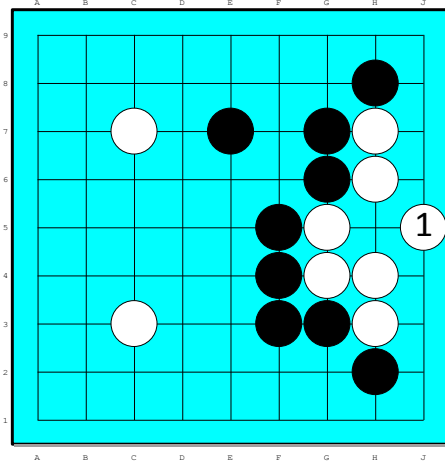
Problema 4: Blanco-B2 deja al grupo negro del rincón inferior izquierdo con un solo ojo.

Problema 5: Blanco-C5 impide que haga dos ojos el grupo negro del centro.

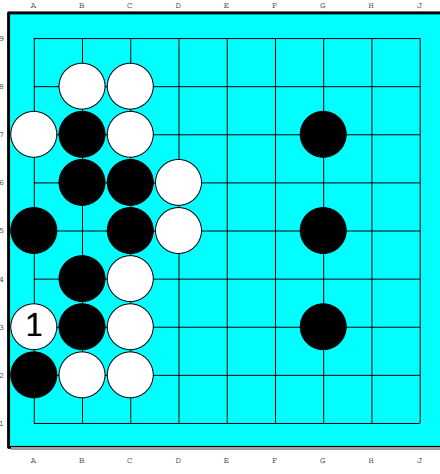
Problema 6: Blanco-E5 asegura los ojos del grupo blanco que va del borde inferior al centro (impidiendo una jugada de Negro en ese mismo punto).



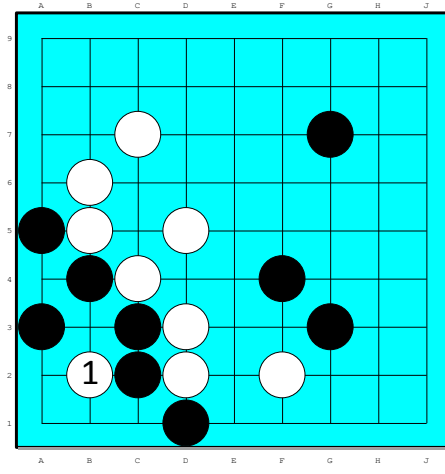
S1



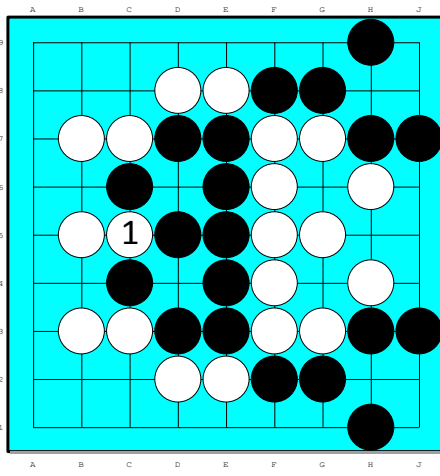
S2



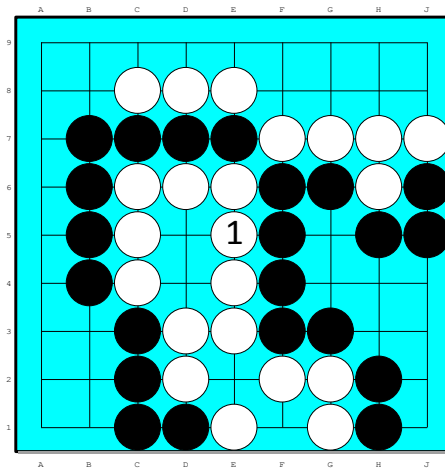
S3



S4



S5



S6