

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 1.²

Introducción.

Se hace una presentación del taller, así como del marco en el que se realiza la actividad.³

Se presenta el go como un juego que proviene de Oriente.

Se presenta a los profesores y se menciona el apelativo de “sensei”, originado en la costumbre japonesa, que se usa también en las artes marciales.

Nota sobre valores a transmitir: Uno de los valores a sostener en los talleres de go es el del respeto, tanto entre los niños y profesores, como de los niños entre sí. Esto es consistente con otros valores que se transmiten a través del juego.

Se presenta el equipo de juego.

Se comienza usando un tablero magnético de 9 x 9 líneas (diagrama 1).

Se señalan sus líneas verticales y horizontales, que forman puntos (se puede realizar con los niños la multiplicación, para indicar que el total de puntos es 81).

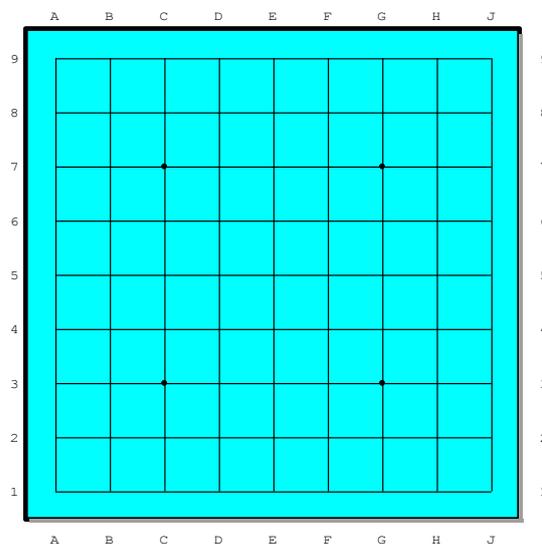


DIAGRAMA 1

Se muestran las fichas: blancas y negras, de forma redonda.

Se menciona su nombre: piedras.

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

2 Autor: Fernando Aguilar.

3 El trabajo fue desarrollado en el marco del Programa “Gakko No Go”, de talleres de go en escuelas primarias, según convenio entre la Asociación Venezolana de Go y el Movimiento Fe y Alegría.

Se menciona que el go se juega entre dos jugadores, uno que usa las piedras negras y el otro las piedras blancas.

Se comenta que este equipo es el que se usará para jugar y aprender.

Se menciona que se puede jugar también con tableros más grandes (de 13 x 13 ó de 19 x 19 líneas; se los puede mostrar si se los tiene a mano).

Pero por el momento se usará el tablero de 9 x 9 líneas.

Se pregunta entonces a los niños si están listos para aprender el juego, y se los invita a disfrutar de él.

Explicación teórica: primeras reglas.

Se comenta que a continuación se verán dos de las reglas del juego, que son muy sencillas.

La primera regla se refiere a cómo se hace una jugada.

La jugada consiste en colocar una piedra del color propio en un punto vacío del tablero.

Se coloca una piedra negra en el tablero, y se comenta que la ubicación es en un punto, o sea la intersección de dos líneas (diagrama 2).

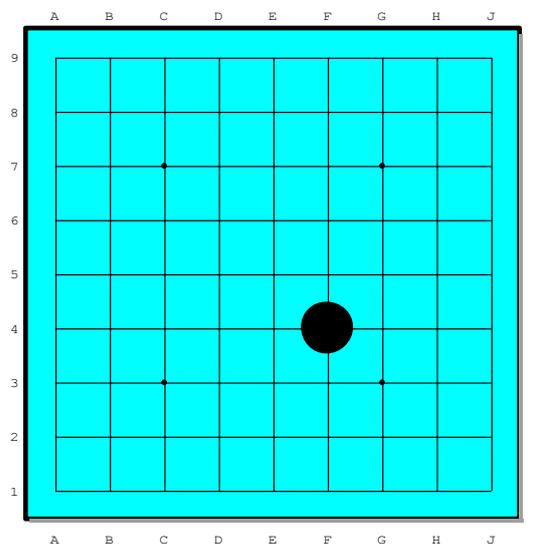


DIAGRAMA 2

Se aclara que la piedra se ubica en un punto y no en una casilla.

Se explica que la partida empieza con el tablero vacío, y Negro (el jugador que lleva las piedras negras) es el primero en jugar.

Luego hace su jugada Blanco, ubicando una piedra de su color en un punto vacío del tablero.

Se muestra una secuencia como la del diagrama 3, mientras se explica que Negro y Blanco siguen jugando en forma alternada, ubicando cada vez una piedra propia en un punto vacío.

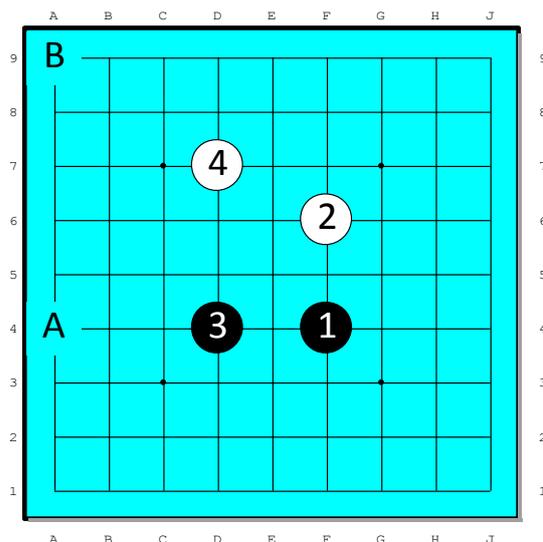


DIAGRAMA 3

Se señala que la jugada consiste en colocar la piedra en el tablero, no en moverla. Una vez que se juega, la piedra no se mueve, salvo que se la retire del tablero por captura (lo cual se explicará después).

Se explica que es posible jugar en los bordes o en los rincones. Esto se puede mostrar, por ejemplo, ubicando una piedra negra en el punto "A" y una blanca en el punto "B" del diagrama 3.

Se comenta también que es posible pasar el turno, pero en principio uno quiere jugar, para tener piedras propias en el tablero.

La segunda regla que se verá es la que se refiere a la captura de las piedras.

Para esto se explica, en primer lugar, qué son las libertades de una piedra.

Se ubica una piedra en el centro del tablero, como se muestra en el diagrama 4.

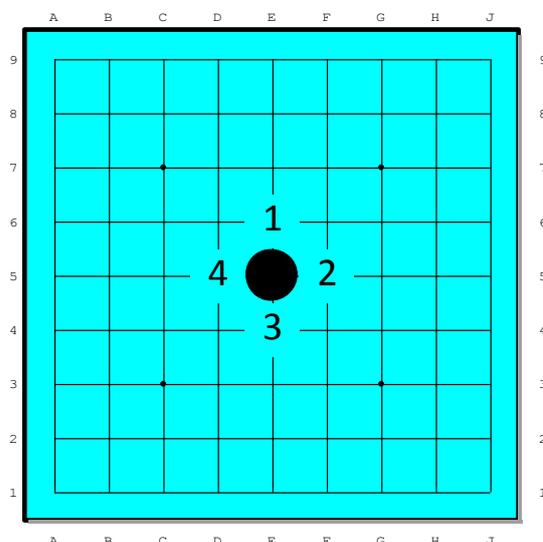


DIAGRAMA 4

Se señalan los puntos adyacentes a ella (unidos a la piedra por líneas).

Nota pedagógica: En lo que sigue, se usa en general el término “adyacente” en este escrito, pero el profesor puede usar en sus explicaciones, algún otro término al que los niños estén más acostumbrados, como por ejemplo, hablar de los puntos que están “al lado” (en forma horizontal o vertical) de la piedra, unidos a ella por líneas.

Se comenta que esos puntos se denominan libertades, o “puntos de libertad” de la piedra.

Se comenta que los puntos ubicados en diagonal a la piedra (que no están unidos a ella por líneas), no son libertades. Se muestra entonces que la piedra negra tiene 4 libertades.

Nota pedagógica: En la medida de lo posible, conviene realizar las explicaciones interactuando con el grupo, ya sea mediante preguntas, o pidiendo que los niños acompañen al profesor en lo que éste va señalando. Por ejemplo, en el momento de mostrar las libertades de la piedra, se puede pedir a los niños que vayan contándolas en voz alta.

Se comenta que mientras una piedra tenga libertades, permanece en el tablero (se puede hacer una analogía, hablando de puntos “por los que respira” la piedra).

Se agrega ahora una piedra blanca y una negra, como se muestra en el diagrama 5 (las piedras marcadas).

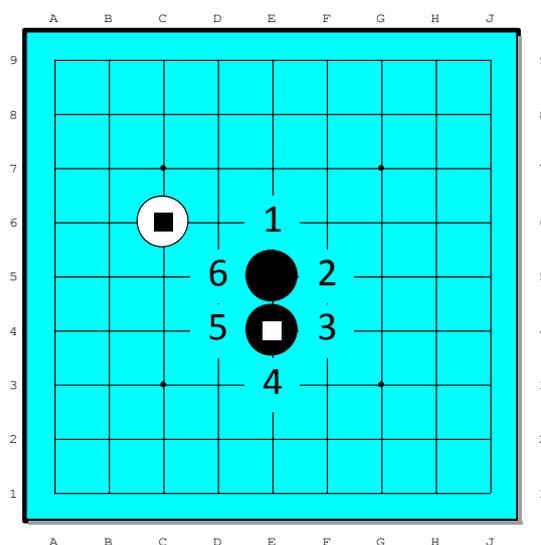


DIAGRAMA 5

La piedra blanca se la juega en un punto alejado de la negra, y luego (indicando alternancia de jugadas), se juega la piedra negra marcada en un punto adyacente a la otra negra.

Se explica entonces que si se juega una piedra del mismo color ocupando un punto de libertad de la otra, forma con ella una cadena y comparte sus libertades.

Se cuentan las libertades de la cadena de dos piedras negras, comprobando que ellas tienen 6 libertades.

Por lo tanto, el agregar una piedra al lado de otra del mismo color, le suma libertades.

Nota pedagógica: Tal como se sugería más arriba, es posible llegar a esta conclusión a través de una pregunta, como por ejemplo, “¿qué ha ocurrido con la cantidad de libertades de la piedra?”

Se retiran las dos piedras marcadas del diagrama anterior, y se reubica la piedra blanca en un punto adyacente a la negra que se jugó en primer lugar, como se muestra en el diagrama 6.

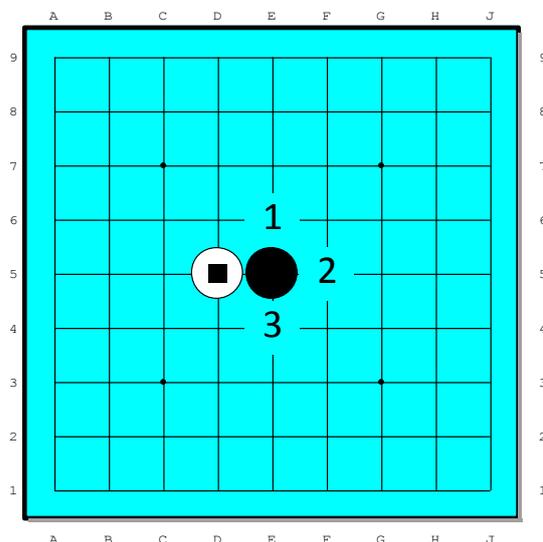


DIAGRAMA 6

Se comenta que, así como el agregado de una piedra del mismo color suma libertades, la ubicación de una piedra del otro color en un punto adyacente, resta libertades a la piedra.

Se cuentan ahora las libertades de la piedra negra, comprobando que tiene 3 libertades.

Nota pedagógica: Nuevamente, se puede introducir la idea de que las piedras adyacentes del color opuesto restan libertades, mediante una pregunta, como por ejemplo, “¿qué ocurre si la piedra que se juega al lado es del otro color?”

En lo que sigue, no se sugerirán otros modos interactivos de realizar las explicaciones y los comentarios, pero el criterio sigue siendo válido.

Se juega ahora una piedra negra en un punto alejado, y una blanca en otro punto adyacente, como se muestra en el diagrama 7 (las piedras marcadas).

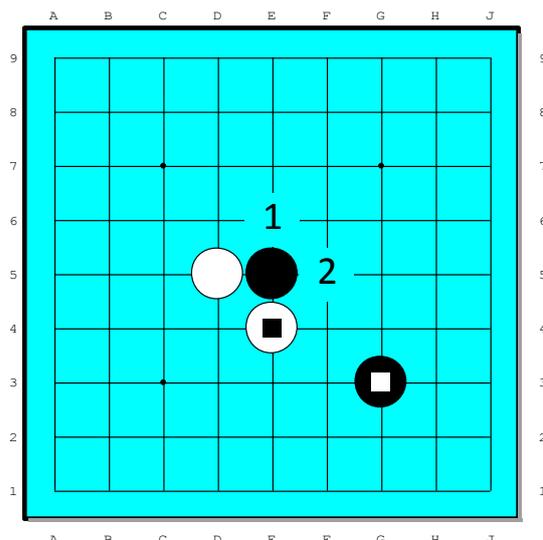


DIAGRAMA 7

Se muestra que la piedra negra del centro tiene ahora 2 libertades, porque las piedras blancas han tapado dos de las libertades que tenía al comienzo.

Nota pedagógica: Conviene realizar, tanto el conteo de las libertades como las jugadas que se realizan para tapanlas, siguiendo movimientos circulares, para dar la idea de “rodear”.

Se juega ahora otra piedra negra en un punto alejado, y una blanca en otro punto adyacente, como se muestra en el diagrama 8 (las piedras marcadas).

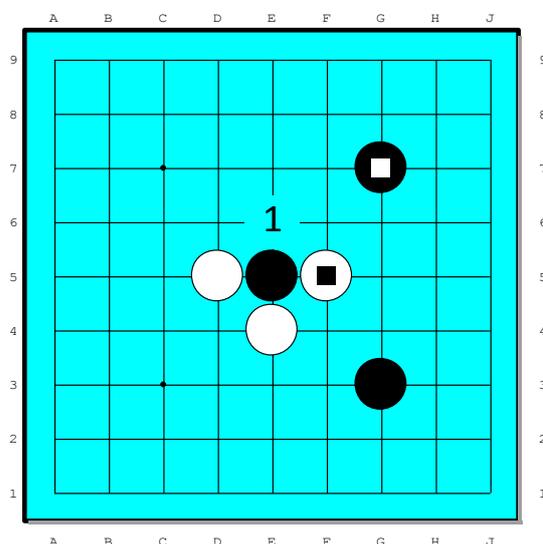


DIAGRAMA 8

Se muestra que ahora la piedra negra del centro tiene sólo un punto de libertad, ya que las piedras blancas han tapado los otros tres (de los cuatro que tenía al principio).

Se dice que esa piedra está en “atari”.

Se comenta que esta es una palabra japonesa que indica que la piedra está próxima a ser capturada.

Se juega ahora otra piedra negra en un punto alejado, y una blanca tapando la última libertad de la negra del centro, como se muestra en el diagrama 9 (las piedras marcadas).

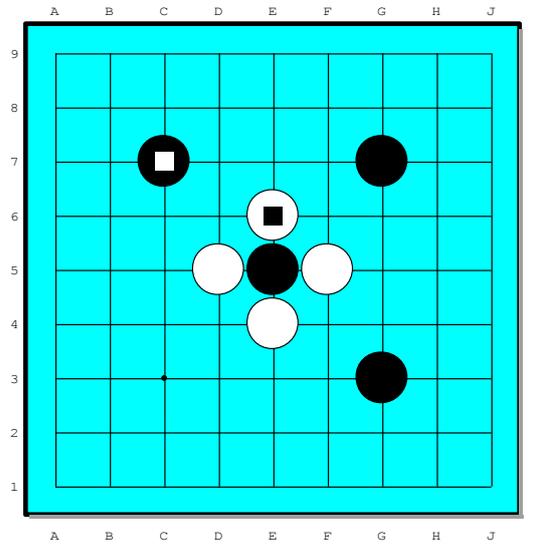


DIAGRAMA 9

Se señala que la piedra negra ha quedado sin libertades, y de este modo ha sido capturada. La piedra capturada se retira del tablero, quedando la posición como se muestra en el diagrama 10.

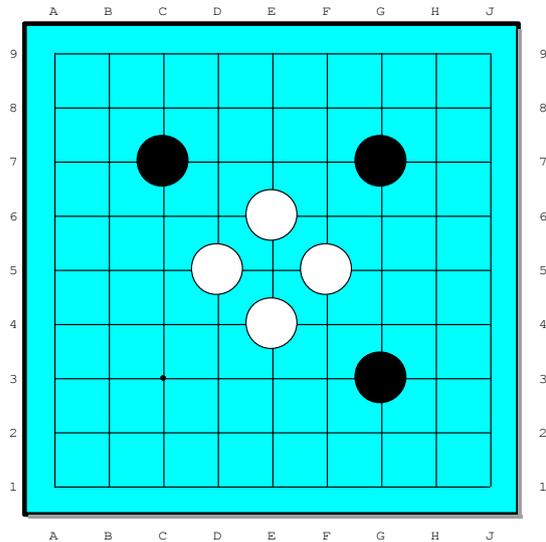


DIAGRAMA 10

Se recalca ahora que no deben quedar en el tablero las piedras que no tengan libertades. Por lo tanto, en el momento de tapan la última libertad de una piedra del adversario, hay que retirarla del tablero, como se acaba de mostrar.

Se retiran ahora todas las piedras, y se muestra nuevamente la secuencia, tal como se ve en el diagrama 11.

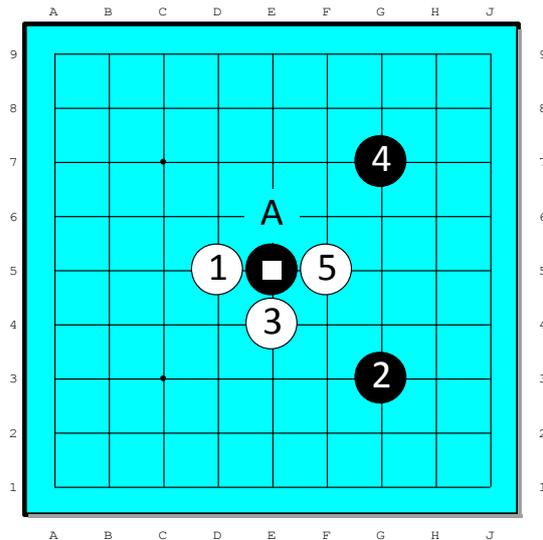


DIAGRAMA 11

Se comenta que las jugadas de Blanco van quitando las libertades de la piedra negra marcada, mientras Negro juega en otro lugar.

Luego de Blanco 5, se señala que la piedra negra está en atari, ya que tiene un solo punto de libertad en "A".

Si los niños conocen el jaque del ajedrez, se puede comparar la situación del atari con la del jaque. Se puede comentar también que en el go no es obligación anunciar el atari, pero se lo puede hacer como una deferencia hacia el adversario.

Se pregunta entonces a los niños, qué debe hacer Negro para evitar que su piedra sea capturada.

La respuesta es que Negro debe jugar en el punto "A" del diagrama anterior, que es el que ocuparía Blanco para capturar la piedra. Esto se muestra en el diagrama 12.

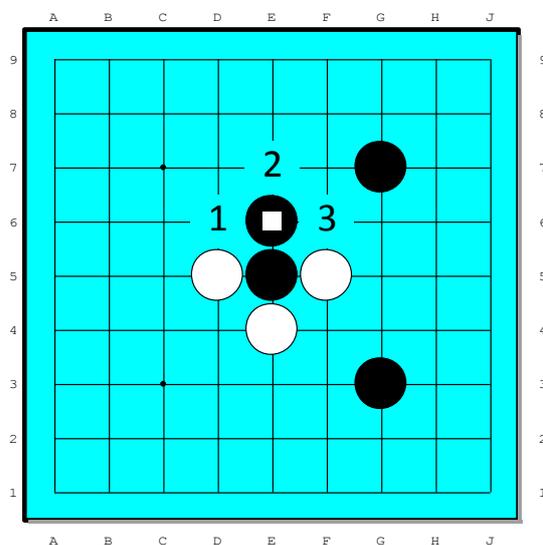


DIAGRAMA 12

Se juega la piedra negra marcada, y se señala que ahora las dos piedras negras forman una cadena.

Se cuentan las libertades de las piedras negras, comprobando que tienen 3 libertades.

De este modo, Negro logró aumentar las libertades de la piedra que estaba en atari, evitando que fuera capturada.

A continuación se retira la última piedra que acaba de jugar Negro, y se pregunta qué ocurriría si Negro hiciera una jugada distinta, como se muestra en el diagrama 13 (la piedra marcada).

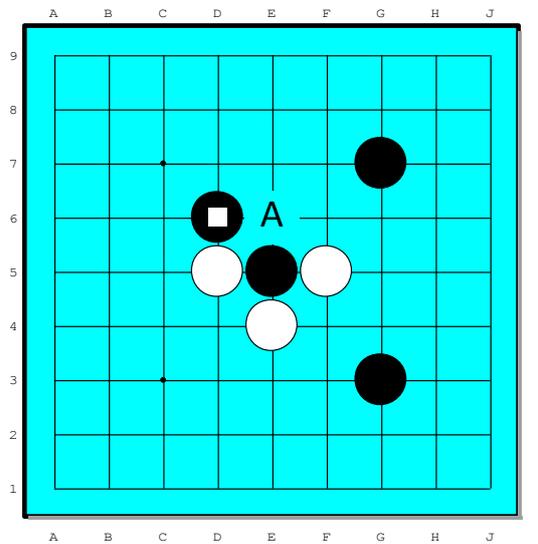


DIAGRAMA 13

Se muestra que la piedra que acaba de jugar Negro no forma cadena con la otra, ya que no está ubicada en un punto adyacente (no ocupa un punto de libertad de ella).

Por lo tanto, la piedra negra del centro continúa en atari, ya que sólo tiene el punto de libertad de "A".

Blanco puede jugar en ese punto para capturar la piedra, como se muestra en el diagrama 14.

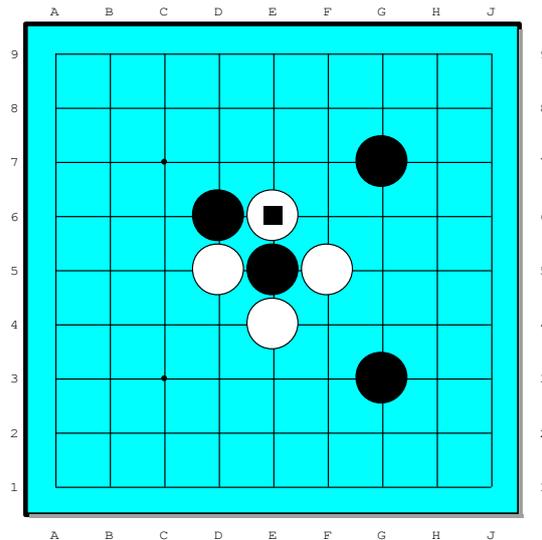


DIAGRAMA 14

Al jugar Blanco la piedra marcada, captura la piedra negra del centro, retirándola del tablero. La posición queda como se muestra en el diagrama 15.

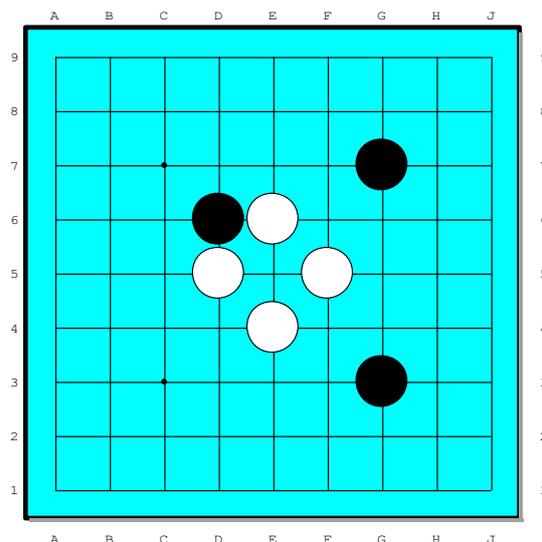


DIAGRAMA 15

Se recalca una vez más que no deben quedar en el tablero, piedras que no tengan libertades. La última piedra que había jugado Negro permanece en el tablero, porque todavía tiene libertades, pero la piedra que quedó sin libertades es retirada por Blanco en el momento en que éste hace su jugada.

Luego de comentar que la jugada de Negro en el diagrama anterior no sirvió para evitar la captura de la piedra del centro, se retrotrae la posición al momento en que la piedra estaba en atari y se realiza la jugada correcta, que evita la captura.

Esto se muestra como la jugada Negro 1 del diagrama 16. Se recuerda lo que se había visto anteriormente, que al jugar Negro allí forma una cadena de dos piedras, con 3 libertades.

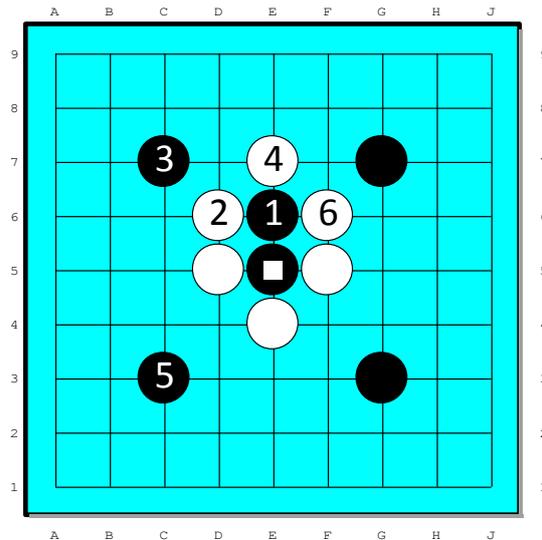


DIAGRAMA 16

Entonces se muestra qué pasa si Blanco tapa las libertades de esas piedras, mientras Negro juega en otra parte.

Esto se ve con la secuencia que va de Blanco 2 hasta Blanco 6 en el diagrama.

Mientras se realizan las jugadas, se comenta que: Blanco 2 tapa una de las libertades de la cadena de dos piedras negras; Negro juega en otra parte con su jugada 3; Blanco 4 tapa otra libertad de la cadena, que ahora queda en atari; Negro vuelve a jugar en otra parte con 5; Blanco 6 tapa la última libertad de las dos piedras negras.

Las dos piedras han sido capturadas y Blanco las retira del tablero, quedando la posición como se muestra en el diagrama 17.

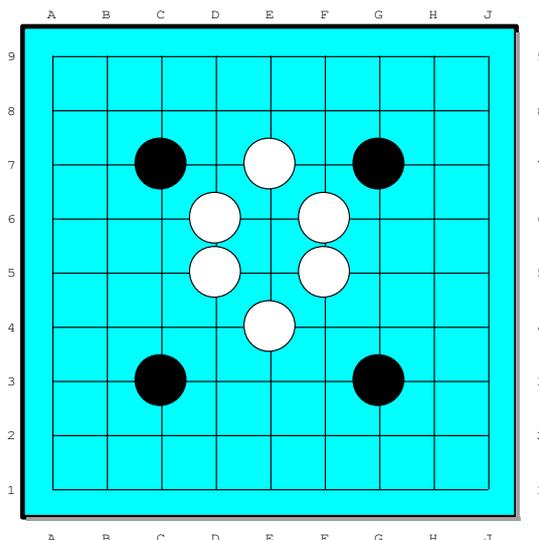


DIAGRAMA 17

Se comenta que Blanco retira las dos piedras (juntas) en el momento de hacer su jugada, ya que la cadena de dos piedras ha quedado sin libertades.

A continuación, se retiran todas las piedras del tablero y se pasa a explicar que una piedra que está ubicada sobre el borde tiene menos libertades.

Para esto, se ubica una piedra sobre un borde, como se muestra en el diagrama 18.

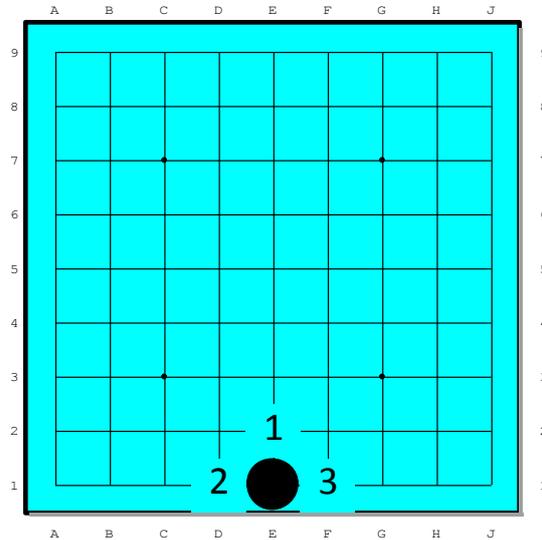


DIAGRAMA 18

Se cuentan las libertades de la piedra negra, y se comprueba que tiene sólo 3 libertades.

Luego se muestra la secuencia del diagrama 19, en la que Blanco va tapando las libertades de la piedra negra, mientras Negro juega en otra parte.

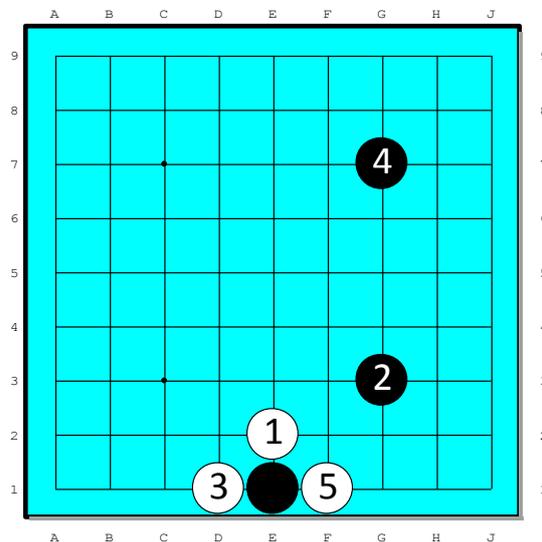


DIAGRAMA 19

Mientras se realizan las jugadas, se comenta que: Blanco 1 tapa una de las tres libertades de la piedra; Negro juega en otra parte con su jugada 2; Blanco 3 tapa otra libertad de la piedra, que ahora queda en atari; Negro vuelve a jugar en otra parte con 4; Blanco 5 tapa la última libertad de la piedra, que es capturada.

La posición queda como en el diagrama 20.

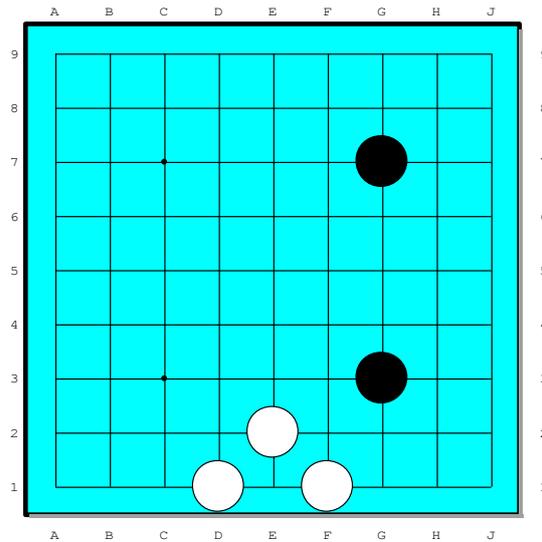


DIAGRAMA 20

Luego se retiran todas las piedras del tablero, y se comenta la situación de una piedra que está ubicada en el rincón.

Para esto, se ubica una piedra sobre un rincón, como se muestra en el diagrama 21.

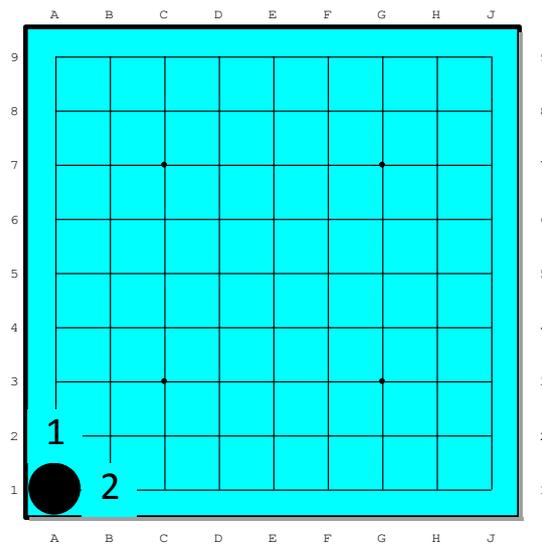


DIAGRAMA 21

Se cuentan las libertades de la piedra negra, y se comprueba que tiene sólo 2 libertades.

Luego se muestra la secuencia del diagrama 22, en la que Blanco tapa las libertades de la piedra negra, mientras Negro juega en otra parte.

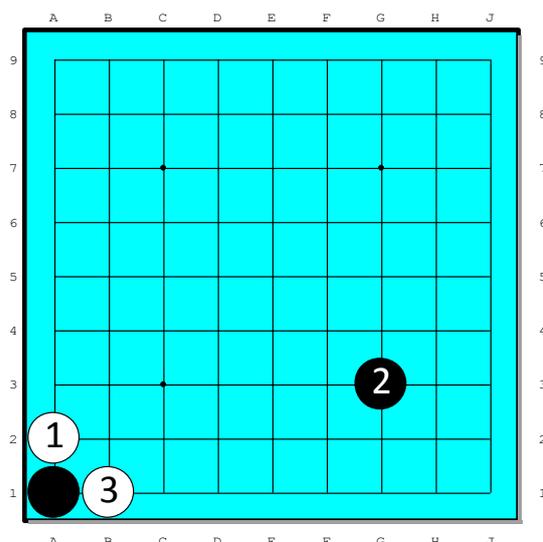


DIAGRAMA 22

Mientras se realizan las jugadas, se comenta que: Blanco 1 tapa una de las dos libertades de la piedra, que ahora queda en atari; Negro juega en otra parte con su jugada 2; Blanco 3 tapa la última libertad de la piedra, que es capturada.

La posición queda como en el diagrama 23.

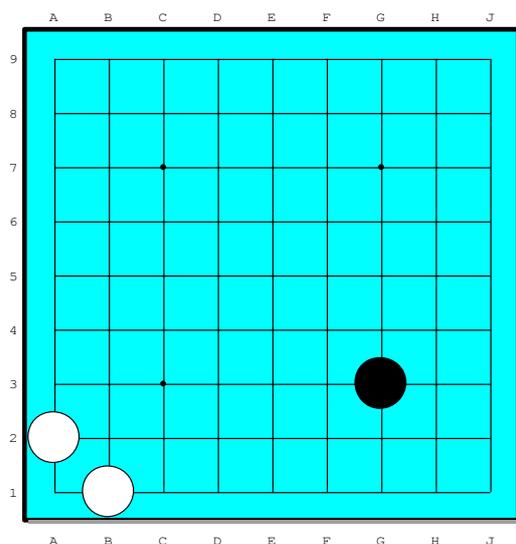


DIAGRAMA 23

En todos los casos se recuerda que la piedra que queda sin libertades, sale del tablero.

Ahora se hace un repaso de las dos reglas que se han aprendido:

- 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 (pero en principio ninguno de los dos quiere hacerlo).

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 forma 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 una piedra o cadena de piedras del adversario, produce su captura y la(s) retira del tablero. No pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.

Actividad práctica: juego de atari-go.

Se comenta ahora que, con estas dos reglas que se han aprendido, es posible jugar a un juego que se llama atari-go, o “juego de la captura”.

Luego se aprenderán más reglas del go, pero ahora es momento de jugar.

Se propone a los niños que se ubiquen de a pares, cada cual con un tablero de 9 x 9 y un juego de piedras.

El juego es así: con las dos reglas que se han aprendido, Negro y Blanco compiten para ver quién es el primero que realiza una captura.

Entonces: se empieza con el tablero vacío; Negro hace la primera jugada y luego ambos alternan sus jugadas; el jugador que logra capturar una piedra o una cadena de piedras del adversario, gana la partida.

Al terminar el primer juego, los niños pueden cambiar colores y jugar una segunda partida.

Se introducen las primeras normas de comportamiento: de manera similar a lo que se acostumbra en la práctica de las artes marciales, los jugadores se saludan al comienzo y al final de la partida. Entonces se propone a los niños que se saluden con un apretón de manos al comienzo, deseándose “buen juego”, y al final, dando las gracias por el juego.

Nota sobre valores a transmitir: Con esta primera práctica de juego se puede señalar que una de las intenciones de los talleres de go es cultivar el sentido de amistad. Entonces, al mismo tiempo que se compite con el rival, tratando de ganar la partida, se lo trata como un compañero con el que se disfruta del juego. Con ese sentido se realiza el saludo al comienzo y el agradecimiento al final.

Nota pedagógica: Los niños pueden encontrar algunas dificultades al comenzar a jugar. Por ese motivo, conviene estar atento a lo que ocurre en los tableros, evacuar dudas y corregir modos de juego incorrectos. Errores frecuentes: colocar las piedras en las casillas, mover las piedras en lugar de agregar nuevas piedras en el tablero, no advertir que se ha producido una captura, no retirar del tablero las piedras capturadas.

Explicación teórica: segunda parte.

Luego que todos han jugado sus dos partidas, se pide a los niños que guarden las piedras para seguir con otra explicación.

Si alguno de los juegos se alarga, se pide a los niños que dejen la partida sin terminar y también guarden las piedras, para prestar atención a lo que sigue, parejos con el resto del grupo.

Hasta ahora se había visto la captura de una piedra o de una cadena de dos piedras.

Pero las cadenas pueden tener mayor cantidad de piedras, como seguramente habrán podido comprobar los niños en sus partidas.

Entonces se propone hacer algunos ejercicios de contar las libertades de cadenas de piedras de distinto tamaño.

Se comienza con el ejemplo del diagrama 24.

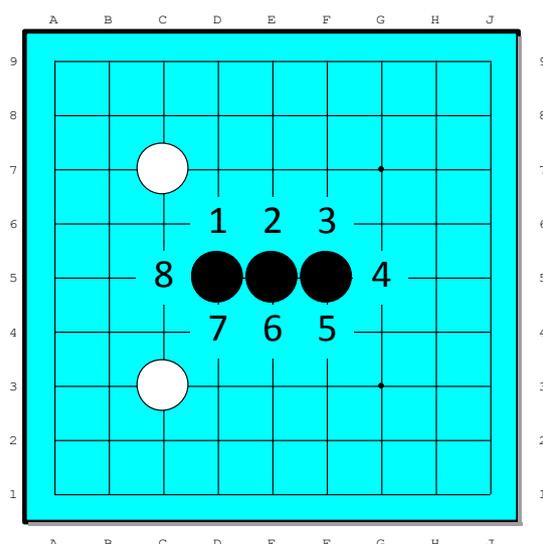


DIAGRAMA 24

Se puede armar la posición jugando en forma alternada las piedras negras y blancas (para reafirmar lo establecido en la regla de la jugada).

Se muestra entonces que Negro tiene una cadena de 3 piedras, mientras que las piedras de Blanco no forman una cadena entre sí.

Se propone a los niños contar las libertades de la cadena de piedras negras, comprobando que tiene 8 libertades.

A continuación se coloca una piedra blanca tapando una de las libertades, como se muestra en el diagrama 25 (la piedra marcada).

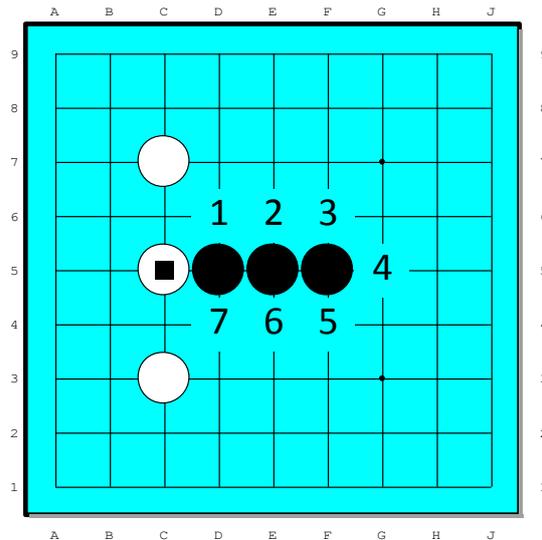


DIAGRAMA 25

Se cuenta nuevamente las libertades de la cadena, comprobando que ahora tiene 7 libertades.

De este modo se reafirma la idea de que agregar piedras a una cadena suma libertades, mientras que las piedras del otro color que se juegan adyacentes a una cadena, le restan libertades.

Luego se presenta otro ejemplo, como se muestra en el diagrama 26.

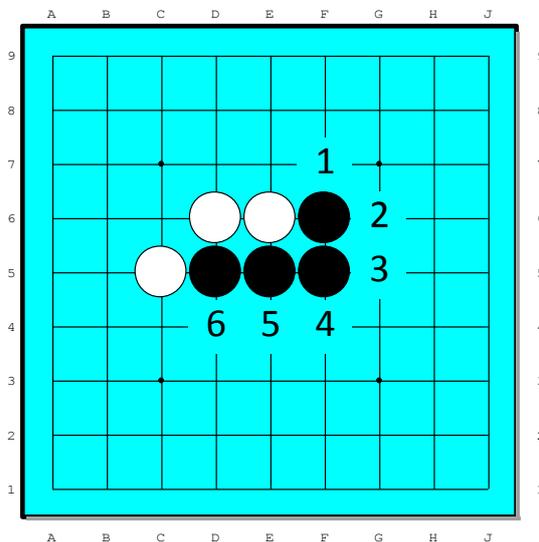


DIAGRAMA 26

Una vez más, se puede armar la posición jugando las piedras negras y blancas en forma alternada.

Se muestra que Negro tiene una cadena de 4 piedras, y se pregunta cuántas libertades tiene esa cadena.

Se hace la cuenta con los niños, comprobando que tiene 6 libertades.

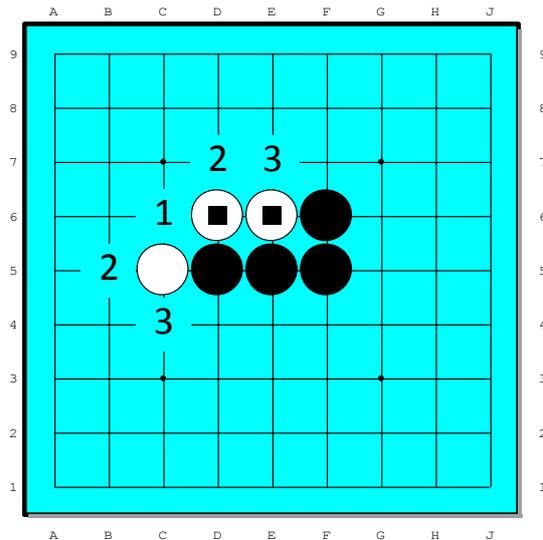


DIAGRAMA 27

Luego se pregunta por la situación de las piedras blancas.

Se comprueba que esas piedras no forman una sola cadena, sino que por un lado hay una cadena de dos piedras (las piedras marcadas del diagrama 27), y por otro lado hay una cadena formada por una sola piedra.

Se cuenta entonces las libertades de las piedras blancas, comprobando que tanto la cadena de dos piedras como la otra piedra tienen respectivamente 3 libertades.

Se comenta entonces que las libertades de cadenas distintas se deben contar por separado.

Se presenta luego un tercer ejemplo, como se muestra en el diagrama 28.

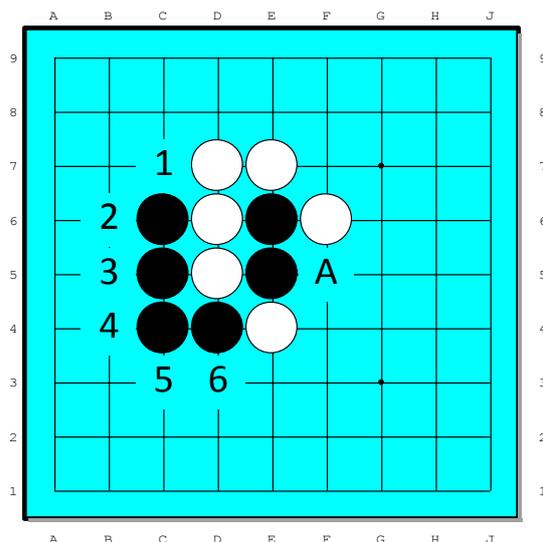


DIAGRAMA 28

La posición contiene una cantidad igual de piedras negras y blancas, pero para ganar tiempo se la puede armar directamente (sin jugar las piedras en forma alternada).

Se propone a los niños observar las piedras negras, y se pregunta cuántas cadenas forman.

Luego de comprobar que se trata de dos cadenas, una de 4 piedras y la otra de 2 piedras, se propone contar las libertades de ambas.

Se comprueba que la cadena de cuatro piedras tiene 6 libertades, mientras que la cadena de dos piedras tiene una sola libertad (el punto "A" en el diagrama).

Por lo tanto, la cadena de cuatro piedras no corre peligro por el momento, pero la cadena de dos piedras está en atari.

Se pregunta a los niños qué debe hacer Negro para evitar la captura de sus piedras.

La respuesta es que Negro debe jugar en "A", quedando en ese caso con una cadena de tres piedras que tiene 2 libertades.

Se concluye la explicación diciendo que puede haber cadenas de distinta cantidad de piedras, con formas distintas, pero si esas cadenas pierden todas sus libertades, son capturadas.

Es importante entonces estar atentos a la cantidad de libertades de las cadenas y ver si alguna de ellas está en atari (para comerla, si la cadena de piedras es del adversario, o para defenderla, si es propia).

Actividad práctica: juego de atari-go.

Se invita ahora a los niños a jugar nuevamente atari-go, pero introduciendo una variante en el juego.

Se aplican las dos reglas que se han aprendido, pero esta vez ganará la partida quien logre capturar primero 5 piedras del oponente.

Puede ocurrir que uno capture una cadena de 5 o más piedras, o bien que llegue a esa cantidad capturando, sucesivamente, cadenas de una cantidad menor de piedras.

Se puede cambiar de compañero de juego con respecto al que enfrentaron en la primera práctica. Se pueden jugar dos partidas, cambiando colores de una a la otra.

Se repite la propuesta de que los niños se saluden con un apretón de manos al comienzo, deseándose "buen juego", y al final, dando las gracias por el juego.

Nota pedagógica: Suele ocurrir que los niños no detectan los grupos que han quedado sin libertades. Por ello, es necesario recorrer los tableros y señalar que se deben retirar las piedras capturadas.

Si ocurre que uno de los niños juega en un punto en el que sus piedras no tienen libertades, se debe intervenir para resolver la situación, aclarando que ese tema se verá en el taller siguiente.

Si se trata de un suicidio, se retiran sus piedras, indicando al niño que al jugar así le ha regalado piedras al adversario.

Si se trata de una captura, se señala las piedras del adversario que han quedado sin libertades y se le indica al niño que debe retirarlas (en cuyo caso no hay problema con sus propias piedras, que quedan con libertades).

Estas observaciones se deben hacer de manera expeditiva, al solo efecto de resolver la situación, ya que el tema se estudiará en otra oportunidad.

Se recomienda no detenerse demasiado tiempo en un tablero (extendiéndose en la explicación de una situación compleja), porque eso significa desatender el resto.

Cierre del taller: planteo de problemas.

Se pide a los niños que, mientras van terminando sus partidas, guarden las piedras y esperen para realizar una última actividad grupal.

La actividad consiste en la entrega, para cada niño, de una hoja con problemas para resolver en el hogar.

En primer lugar, se pregunta a los niños si han pasado un buen rato.

Si hay ganas de seguir aprendiendo, se los invita a que participen en el segundo taller (que en principio debería realizarse en otro día de la misma semana).

Para no perder contacto con el juego, se ofrece a los niños la hoja con los problemas, que pueden llevarse a su casa.

Nota sobre aspectos organizativos: Se recomienda llevar el registro de los niños que asisten a los talleres, para ver qué temas necesitan ser reforzados en caso de que se produzca la ausencia de algunos niños.

El momento de entrega de la hoja con problemas puede aprovecharse para anotar el nombre de cada uno.

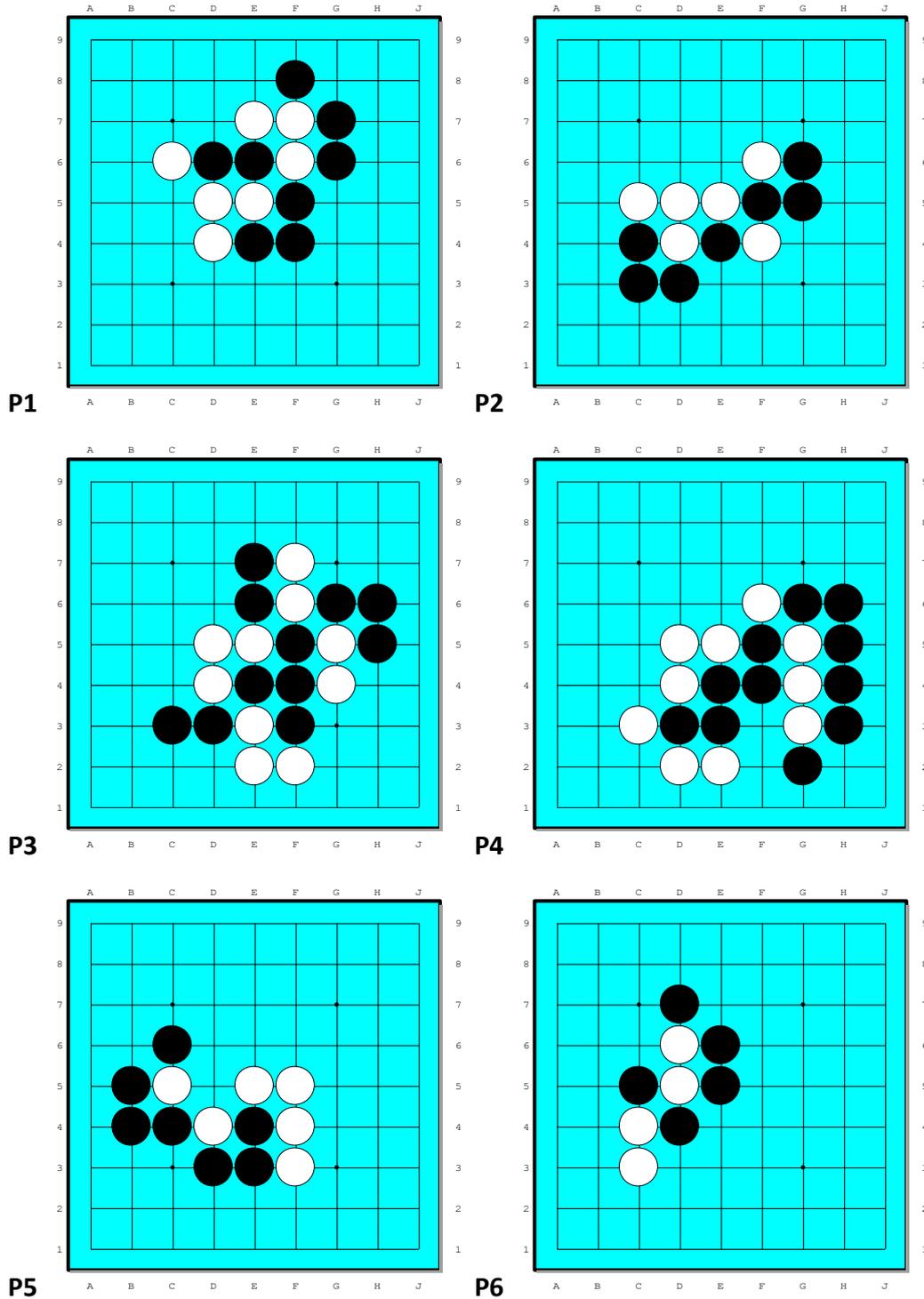
Tratándose de una actividad voluntaria, la participación de los niños en los talleres se producirá en la medida en que ellos mantengan el interés por el juego.

Los problemas consisten en identificar las piedras que están en atari (se las puede marcar con una cruz en el papel).

Se pide además señalar la jugada de Blanco, que captura piedras negras (que están en atari), o que saca del atari a piedras propias.

La respuesta se puede marcar en el mismo papel, escribiendo con un lápiz, un círculo en la intersección correspondiente (la ventaja de preguntar por la jugada de Blanco es que resulta más fácil escribir la jugada en el papel).

Si hay tiempo suficiente, se puede reproducir el primer problema en el tablero mural, y resolverlo en clase.



Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-D7 captura una cadena de 2 piedras negras.

Problema 2: Blanco-E3 captura una piedra negra (que no forma cadena con las demás).

Problema 3: Blanco-G3 captura una cadena de 4 piedras negras.

Problema 4: Blanco-F3 captura una cadena de 5 piedras negras, y al hacerlo, saca del atari a una cadena de 3 piedras propias.

Problema 5: Blanco-D5 saca del atari a dos piedras (conectándolas con la cadena de la derecha, para formar una sola cadena de 7 piedras).

Problema 6: Blanco-C6 saca del atari a una cadena de 2 piedras (y pone a su vez en atari a una piedra negra).

