

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER Nº 9.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Comienza el taller con una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar, referidos a las nuevas técnicas de captura y de conexión que se vieron en el taller anterior.

Para fijar los conceptos, se recomienda ver en clase la totalidad de las soluciones de los problemas.

Se pide entonces a los niños que conserven sus hojas mientras se revisan los problemas en clase. Como ellos tendrán la posibilidad de corregir sus respuestas, el registro de los niños que han resuelto los problemas correctamente coincidirá seguramente con el registro de asistencia.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-F8 aplica la técnica de ataris sucesivos (a una piedra y luego atari contra el borde a otra piedra).

Problema 2: Blanco-E7 aplica la técnica de ataris sucesivos (a una piedra y luego atari a dos piedras, capturándolas mediante una escalera).

Problema 3: Blanco-C6 aplica la técnica de atari sobre el borde (captura cinco piedras).

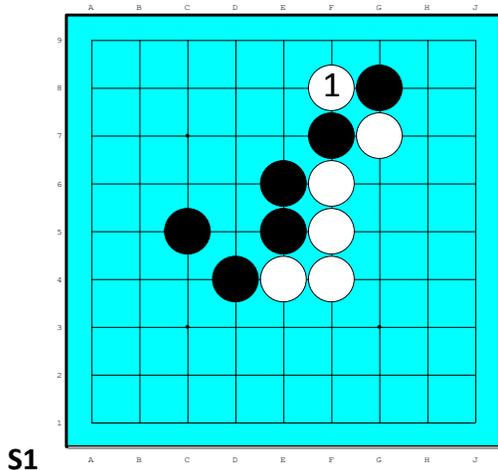
Problema 4: Blanco-C5 aplica la técnica de ataris sucesivos (a tres piedras y luego atari sobre el borde a cinco piedras; Negro puede elegir cuáles piedras deja que sean capturadas).

Problema 5: Blanco-H8 aplica la técnica de la conexión abierta (hace dos conexiones al mismo tiempo, evitando simultáneamente la captura de dos piedras mediante la técnica de atari sobre el borde).

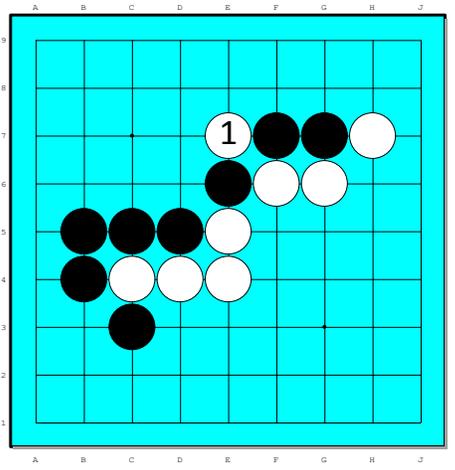
Problema 6: Blanco-J5 aplica la técnica de la conexión por el borde (evitando que dos piedras blancas queden aisladas, al conectarlas con las tres de afuera).

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

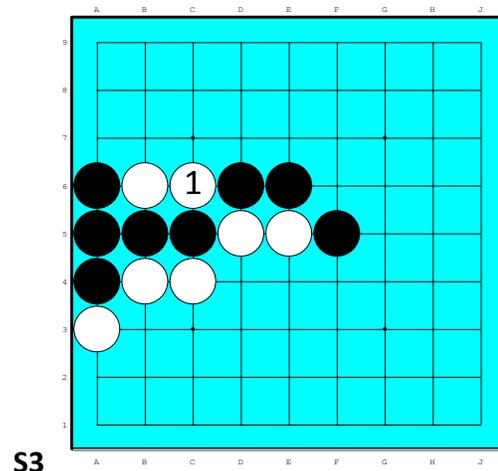
2 Autor: Fernando Aguilar.



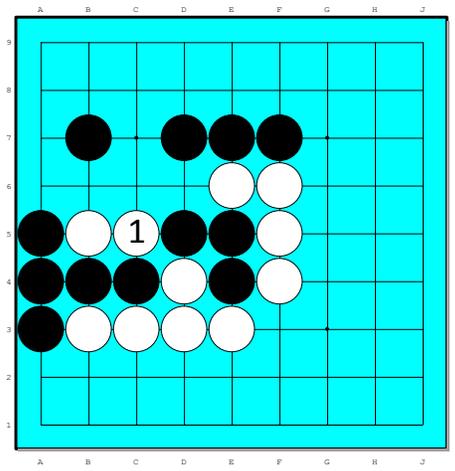
S1



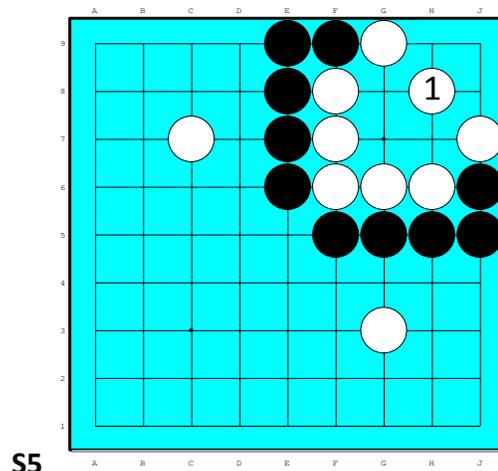
S2



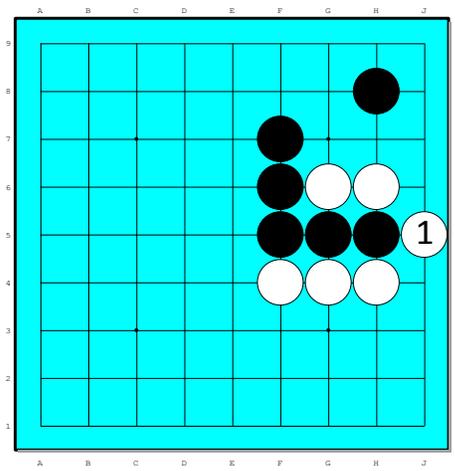
S3



S4



S5



S6

Luego de comentar que se van a ver todas las soluciones de los problemas en clase, se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema 1.

Se pide entonces a un niño que haya resuelto el problema, que pase a señalar la jugada en el tablero. El niño deberá jugar Blanco 1 como se muestra en el diagrama 1.

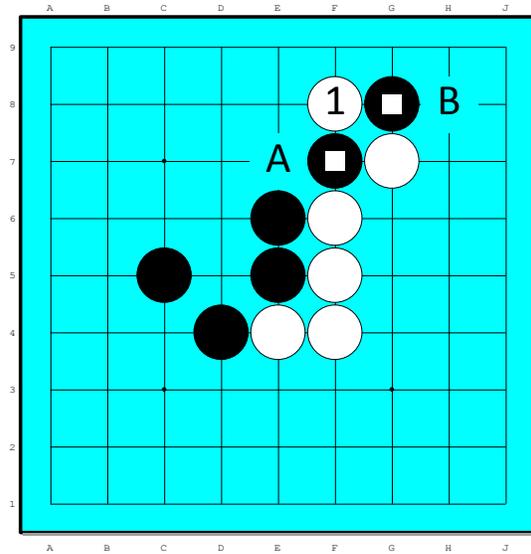


DIAGRAMA 1

Se comenta entonces al grupo que Blanco está aplicando la técnica de ataris sucesivos. Se señala la piedra marcada que está en atari y se comenta que Negro debe jugar en “A” para evitar su captura.

Se le pide ahora al niño que haga la jugada de Blanco que logra la captura de una piedra, y que señale la piedra negra que resulta capturada. El niño deberá jugar Blanco “B” y señalar la piedra marcada que queda en atari contra el borde.

Se arma a continuación la posición correspondiente al problema 2 y se pide a un niño que pase a mostrar la solución. El niño deberá jugar Blanco 1 como se ve en el diagrama 2.

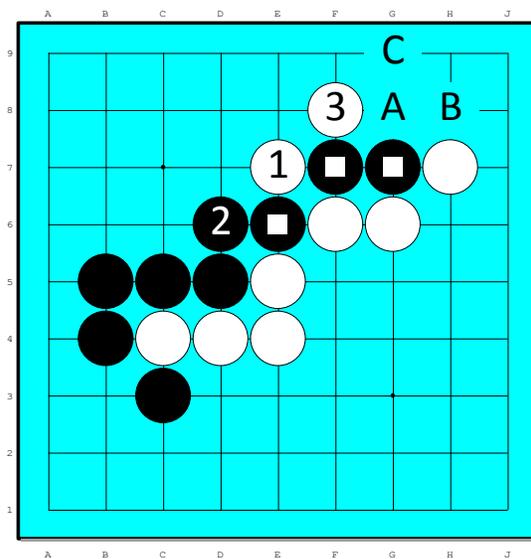


DIAGRAMA 2

Se señala la piedra marcada que está en atari y se comenta que Negro juega en 2 para evitar su captura.

Luego se muestra la jugada Blanco 3 y se comenta que Blanco está aplicando la técnica de ataris sucesivos.

Se pide al niño que señale las piedras que están en atari y que diga si esas piedras pueden escapar o no. El niño debería señalar las dos piedras marcadas que han quedado en atari y mencionar que esas piedras están atrapadas.

Se pregunta entonces al grupo (si el niño no lo dijo ya) qué técnica aplica Blanco para capturar esas dos piedras.

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se comenta que se trata de una escalera. Se ubica una piedra negra en "A" y se le pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco. El niño puede jugar en "B" o en "C", luego de lo cual se comenta que tanto una como la otra son maneras posibles de completar la maniobra de la escalera al llegar al borde del tablero.

Se explica a continuación que en los dos problemas que se han visto, Blanco aplicó la técnica de ataris sucesivos. Pero en el primer caso, luego de dar el primer atari, Blanco continuaba capturando una piedra mediante la técnica de atari contra el borde; mientras que en el segundo caso, Blanco completaba la maniobra capturando dos piedras mediante la técnica de la escalera.

Se comenta de paso que, en el enunciado de los problemas, se pide señalar la primera jugada de Blanco, o sea la que inicia la maniobra.

Entonces, la jugada que se debe marcar en el papel es la que se indica como Blanco 1 en el diagrama. Se puede señalar esto retirando las demás piedras que se hayan jugado para mostrar la solución, dejando la piedra blanca de 1 para mostrar que esa es la jugada que los niños deben marcar en el papel.

Asimismo, en el problema anterior, la jugada que había que marcar era la que correspondía al primer atari (o sea Blanco 1 en el diagrama 1).

Se arma luego en el tablero la posición correspondiente al problema 3 y se pide a uno de los niños que pase a mostrar la solución. El niño deberá jugar Blanco 1 en el diagrama 3.

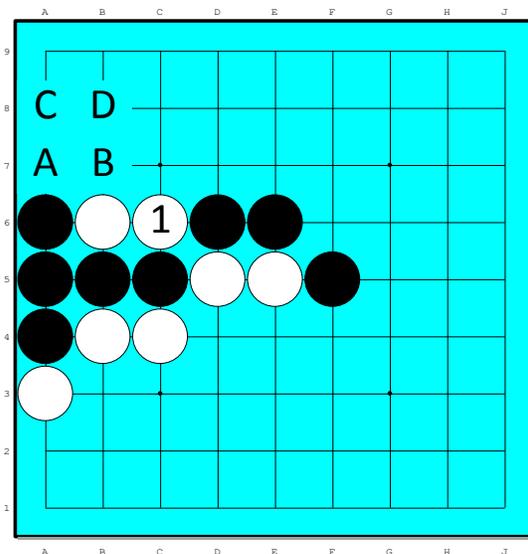


DIAGRAMA 3

Se pregunta al niño qué técnica está aplicando Blanco en este caso. La respuesta es que Blanco está aplicando la técnica de atari sobre el borde.

Se señalan las cinco piedras negras que están en atari y se pregunta al niño qué sucede si Negro trata de salvar esas piedras jugando en “A”. El niño deberá jugar Blanco “B” y, ante Negro “C”, deberá continuar con Blanco “D”.

Se comenta entonces que en la técnica de atari sobre el borde, se persigue al grupo rival a lo largo del borde del tablero, hasta llegar al rincón, donde se lo captura.

Se arma luego la posición correspondiente al problema 4 y se pide a un niño que pase a mostrar la solución. El niño deberá jugar Blanco 1 como se ve en el diagrama 4.

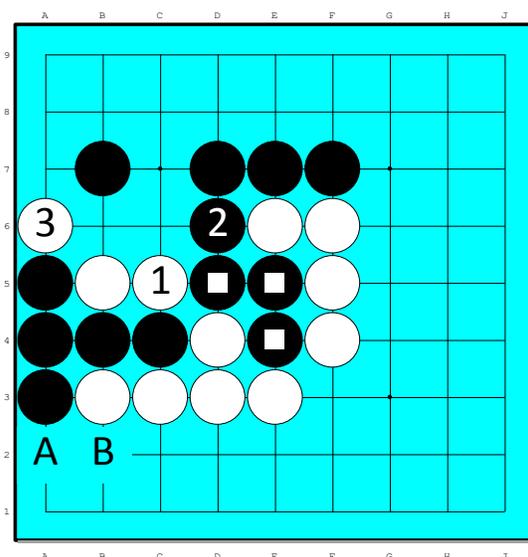


DIAGRAMA 4

Se señalan las tres piedras negras que están en atari y se comenta que Negro juega en 2 para conectarlas con las otras tres piedras de arriba.

Se pide entonces al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, para capturar algunas piedras. El niño deberá jugar Blanco 3.

Se comenta ahora que han quedado cinco piedras negras en atari, y que si Negro trata de rescatarlas jugando en "A", Blanco puede responder en "B" (se puede pedir al niño que haga esta jugada de Blanco).

Se pregunta al grupo qué técnica de captura ha aplicado Blanco. Es posible que algunos mencionen la técnica de ataris sucesivos y otros la técnica de atari sobre el borde.

Se comenta entonces que Blanco ha aplicado la técnica de ataris sucesivos. Pero así como en el problema 1 Blanco completaba la maniobra con un atari contra el borde, y en el problema 2 completaba la maniobra con una escalera, aquí la completa con un atari sobre el borde.

Luego se reubica la piedra blanca de 3 para dar atari por el otro lado, como se muestra con Blanco 3 en el diagrama 5 (se puede explicar lo mismo si el niño juega así en primer lugar).

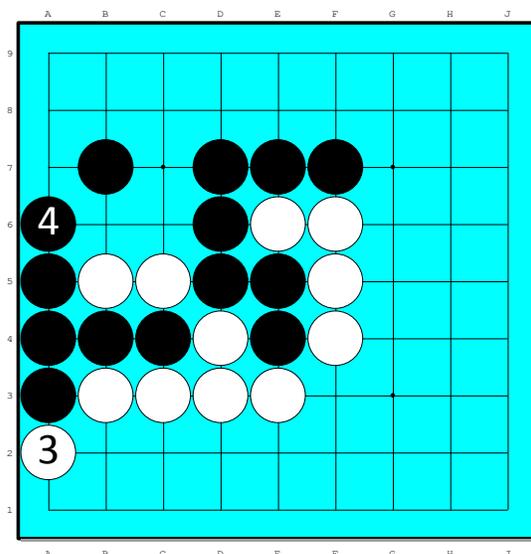


DIAGRAMA 5

En este caso, se entrega una piedra negra al niño y se le pide que haga la jugada de Negro para salvar sus piedras. El niño no debería tener problema en jugar Negro 4.

Se comenta entonces que hay que tener cuidado de ver de qué lado se da el atari, porque en este caso se puede comprobar que Blanco no puede capturar las piedras negras.

Luego se retrocede al momento en que Blanco daba el atari con Blanco 1, como se muestra en el diagrama 6.

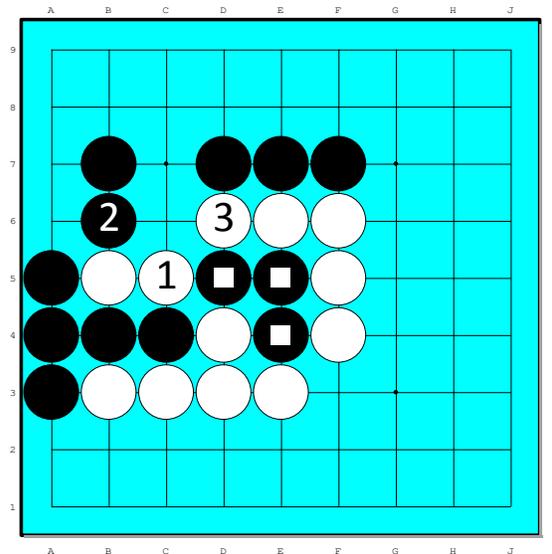


DIAGRAMA 6

Se señalan las tres piedras marcadas que están en atari, pero se comenta que si Negro se da cuenta de que a continuación Blanco puede aplicar la técnica de atari sobre el borde para capturar cinco piedras, puede optar por defender éstas, permitiendo la captura de las otras.

Esto se ve con las jugadas Negro 2 y Blanco 3 en el diagrama.

Blanco captura tres piedras, pero mientras tanto Negro evitó la captura de las otras cinco, ya que su jugada 2 produce una conexión por el borde.

Se comenta entonces que, si bien Blanco aplicó la técnica de “ataris sucesivos”, no hubo un segundo atari, porque Negro optó por entregar sus piedras en atari y salvar las otras, anticipándose a ese segundo atari.

Se puede comentar ahora que, en el caso de la técnica del atari doble, el bando cuyas piedras están en atari debe normalmente elegir cuáles piedras defiende y cuáles permite que sean capturadas. Asimismo, en la técnica de ataris sucesivos, es posible que el bando cuyas piedras son atacadas opte por hacer una jugada preventiva del segundo atari, permitiendo que sean capturadas las piedras que fueron puestas en atari en primera instancia, tal como se puede ver en este ejemplo.

Se pasa luego a armar la posición correspondiente al problema 5.

Se pide a algún niño que haya resuelto el problema, que pase a mostrar la solución.

El niño deberá jugar Blanco 1 como se ve en el diagrama 7.

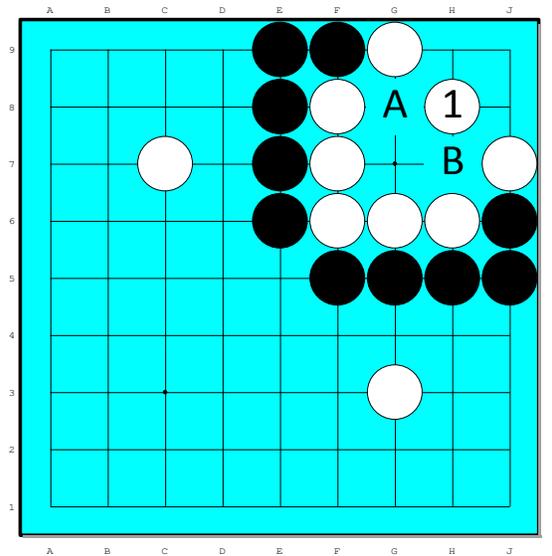


DIAGRAMA 7

Se recuerda que el enunciado de los problemas preguntaba por la jugada de Blanco que aplicara alguna técnica de captura (para el ataque) o de conexión (para la defensa).

En este caso, Blanco está aplicando la técnica de la conexión abierta. Con su jugada, Blanco impide jugadas de Negro en "A" o en "B", ya que de hacerlo en cualquiera de esos puntos, la piedra negra quedaría en atari y sería capturada inmediatamente.

Luego se reubica la piedra blanca de 1, como se muestra en el diagrama 8.

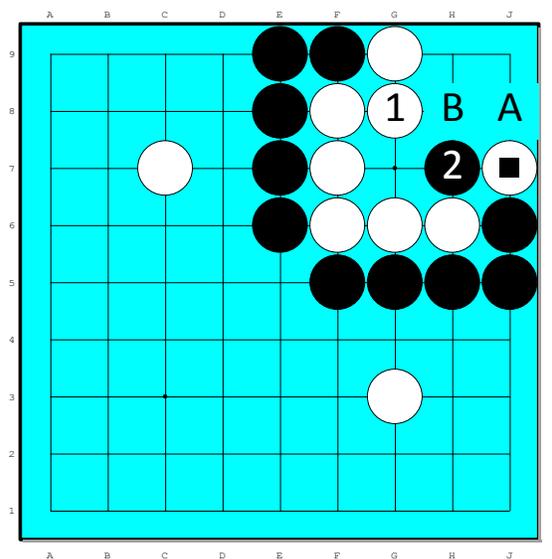


DIAGRAMA 8

Se juega Blanco 1 y se le pide al niño que haga la jugada de Negro para capturar alguna piedra. El niño no debería tener problema en jugar Negro 2.

Entonces se señala la piedra blanca marcada, que ha sido puesta en atari sobre el borde y no tiene escapatoria, ya que si Blanco juega en "A", Negro responde en "B".

Lo mismo ocurriría si Blanco juega en 2: Negro respondería en 1 y capturaría la otra piedra blanca, nuevamente con la técnica de atari sobre el borde.

Se comenta entonces que en este caso, la técnica de la conexión directa no fue adecuada.

La jugada que resuelve el problema produce una doble conexión abierta y defiende dos piedras al mismo tiempo.

Nota pedagógica: En el diagrama del problema se pueden ver dos piedras blancas en ubicaciones distantes, que no intervienen en la solución.

La presencia de esas piedras tiene por objeto lograr que la posición global del tablero tenga una cantidad igual de piedras negras y blancas.

En general, un criterio que he usado para el armado de los problemas es que sea posible alcanzar la posición con juego alternado.

Se pasa ahora al problema 6. Se arma la posición y se pide a un niño que muestre la solución.

El niño no debería tener dificultad en jugar Blanco 1 como se ve en el diagrama 9.

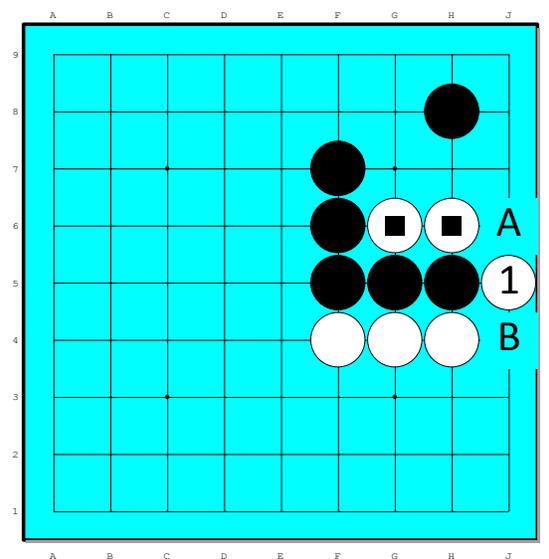


DIAGRAMA 9

Se comenta entonces que Blanco ha aplicado la técnica defensiva de la conexión por el borde. Negro no puede jugar en "A" ni en "B", porque se pondría a sí mismo en atari.

Se señalan las piedras marcadas y se comenta que, con su jugada, Blanco ha impedido que fueran capturadas, ya que las ha conectado con las otras tres piedras de abajo.

Si en cambio Blanco jugara en otra parte (por ejemplo en "B"), Negro jugaría en 1 y las dos piedras blancas quedarían aisladas. Luego sería muy fácil para Negro capturarlas.

Una vez que se han visto las soluciones de todos los problemas, se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas (que seguramente serán correctas porque tuvieron la posibilidad de ver las soluciones), para pasar los datos al registro.

Asimismo, se puede aprovechar este momento para devolver a los niños las hojas de los problemas que entregaron en el taller anterior, si no se lo hubiera hecho antes.

Nota pedagógica: En el presente taller se ven las soluciones de todos los problemas que quedaron para resolver del taller anterior.

En cambio, en ese taller anterior la sugerencia era que los niños entregaran las hojas con las respuestas de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar (del taller N° 7) y no se analizaran las soluciones en clase.

El tema que abordaban aquellos problemas era el de la jugada que lograba formar dos ojos y la cantidad de puntos que se aseguraban con esa jugada.

Este tema se retomará en la explicación teórica que viene a continuación.

Una vez que se han entregado todas las hojas de problemas, se propone a los niños pasar a una nueva explicación teórica.

Explicación teórica: nuevos casos de grupos con ojos.

Comienza la explicación comentando que ahora se verán nuevas situaciones en las que se requiere aplicar técnicas defensivas.

Se recuerda que en un taller anterior (taller N° 7) se habían visto diversas situaciones que involucraban la formación de ojos (si se acaba de devolver las hojas con los problemas correspondientes a ese taller, se puede hacer referencia a ellos).

Se había visto también en aquella oportunidad que, una vez que un grupo asegura los dos ojos, permanecerá en el tablero hasta el final de la partida, ya que no puede ser capturado. Eso a su vez le da al bando al que pertenece ese grupo la seguridad de contar una cierta cantidad de puntos al final de la partida. Para refrescar estas ideas, se arma en el tablero mural una posición como la del diagrama 10.

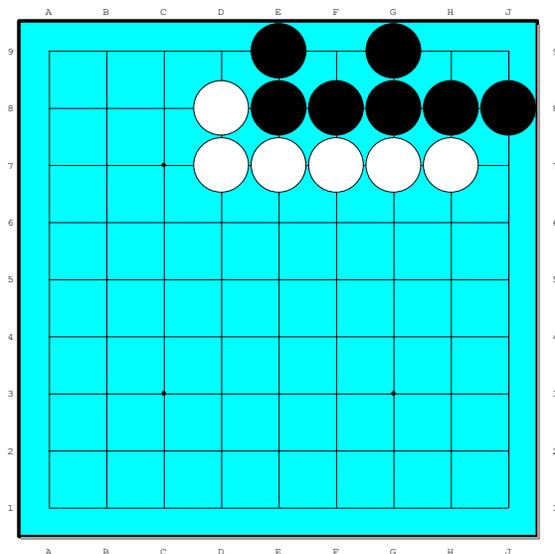


DIAGRAMA10

Se señala en primer lugar el grupo negro y se comenta que tiene dos ojos (uno de ellos grande). Se comenta asimismo que Negro podrá contar al final de la partida una cantidad de puntos, entre los que ocupan y los que rodean las piedras negras.

Se pregunta entonces al grupo cuántos puntos podrá contar Negro por ese grupo.

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se hace la cuenta para mostrar que Negro podrá contar 10 puntos allí.

Nota pedagógica: Una forma posible de hacer el conteo es sumar conjuntamente los puntos vacíos rodeados y los ocupados, puntualizando que tanto unos como los otros cuentan a favor de Negro.

En ese caso, se pueden señalar los puntos de a pares y de ese modo agilizar la cuenta.

Luego se llama la atención sobre el grupo blanco que está ubicado del lado del centro, rodeando al grupo negro.

Se comenta que ese grupo no tiene todavía formados los dos ojos.

En ese sentido, el grupo no tiene aún seguridad de que no será capturado, como ocurre con el grupo negro.

Pero las piedras blancas están conectadas formando una sola cadena con muchas libertades, y por ese motivo no corren peligro.

Se comenta entonces que la necesidad de formar dos ojos aparece cuando el grupo es rodeado por piedras adversarias, como ocurre con el grupo negro aquí.

La función que tienen en ese caso los ojos es proveer al grupo de libertades internas que no puedan ser tapadas por el rival.

A continuación se pasa a armar en el tablero una posición como la del diagrama 11 (para lo cual se corren algunas piedras de lugar con respecto a la posición anterior).

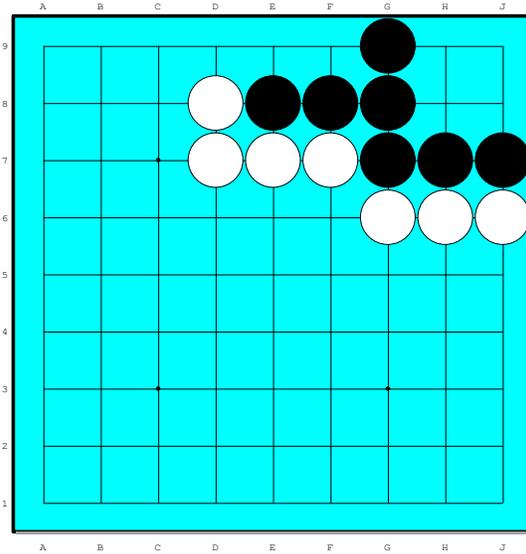


DIAGRAMA 11

Se comenta que el grupo negro está rodeado por piedras blancas y necesita hacer dos ojos. Se pregunta entonces al grupo qué debe jugar Negro.

Los niños no deberían tener dificultad en señalar la jugada Negro 1 del diagrama 12 (se puede pedir a un niño que pase a ubicar la piedra negra).

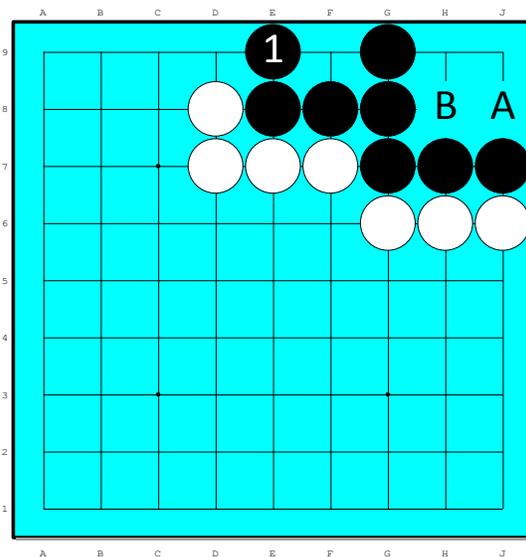


DIAGRAMA 12

Se explica entonces que, para poder contar ese espacio como territorio, Blanco debería ser capaz de capturar cualquier piedra negra que entre allí.

Se puede comparar con el espacio del rincón superior derecho, que sí se puede considerar territorio negro, ya que cualquier piedra blanca que entre allí puede ser fácilmente capturada por Negro.

En cambio, para Blanco será difícil capturar la piedra negra de 3, porque tiene mucho espacio libre y no puede ser rodeada con facilidad.

Es muy probable que Negro logre formar un grupo a partir de esa piedra, que rodee otro territorio que sume puntos para él, como ya hizo en el otro rincón.

Luego se pasa a mostrar otro ejemplo, para lo cual se arma una posición como la que se muestra en el diagrama 14.

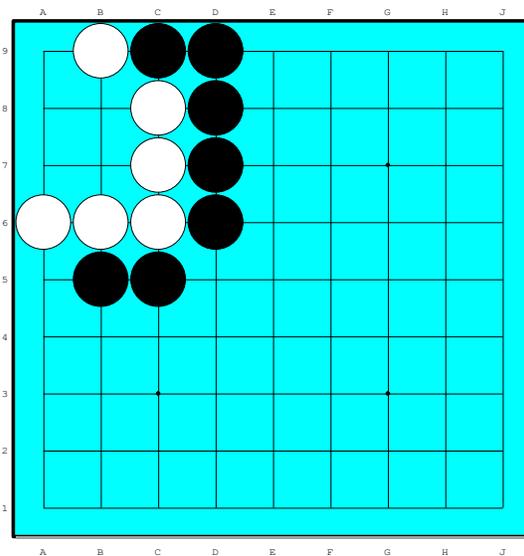


DIAGRAMA 14

Se comenta que es el turno de Blanco, quien necesita hacer una jugada defensiva para su grupo.

Se recuerda entonces que en el taller anterior se aprendieron técnicas de conexión, que se repasaron en la primera parte de este taller.

Se pregunta entonces a los niños si Blanco puede aplicar alguna de esas técnicas.

Luego de sus respuestas espontáneas, se juega Blanco 1 como se ve en el diagrama 15.

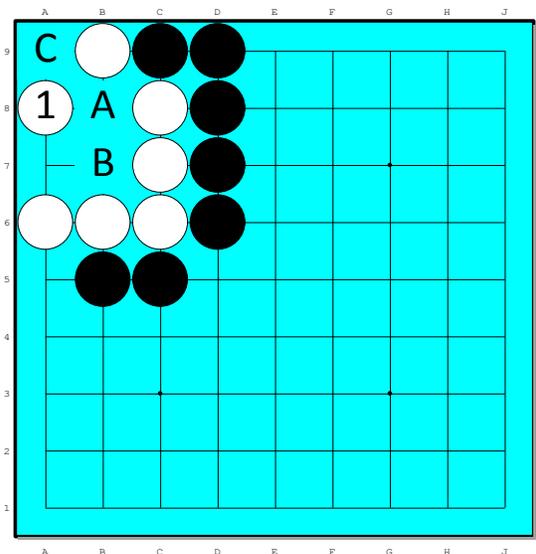


DIAGRAMA 15

Se comenta que Blanco ha aplicado en este caso la técnica de la conexión abierta.

Negro no puede jugar en “A” porque sería inmediatamente capturado por Blanco “B” (se puede mostrar esto ubicando una piedra negra en “A” y una blanca en “B”).

Pero si no estuviera la piedra blanca de 1, Negro “A” capturaría una piedra mediante la técnica de atari sobre el borde (se puede mostrar esto retirando momentáneamente la piedra blanca de 1 y ubicando una negra en “A”).

Se puede señalar ahora que las piedras blancas no forman una sola cadena. Hay una cadena de cinco piedras y otras dos piedras que no forman cadena con las anteriores.

Sin embargo, como Blanco 1 formó una conexión abierta, no es posible para Negro evitar que las piedras se conecten.

Se comenta a continuación que la jugada de Blanco, además de asegurar la conexión, ha formado un ojo en el rincón.

Ahora Negro no puede jugar en “C” porque su piedra no tendría libertades, y la jugada no capturaría ninguna piedra blanca.

Se puede ver entonces que el grupo blanco tiene dos ojos: uno en “C” y el otro grande de tres puntos. Si bien una jugada de Negro en “A” es posible, la respuesta de Blanco en “B” desbarataría el intento de capturar.

Se puede hacer ahora el ejercicio de contar cuántos puntos tiene Blanco allí, comprobando que en total son 11 puntos (7 ocupados y 4 vacíos rodeados).

A continuación se llama la atención sobre la posición de Negro. Se puede jugar Negro 2 como se ve en el diagrama 16, mientras se dice que Negro conecta sus piedras así.

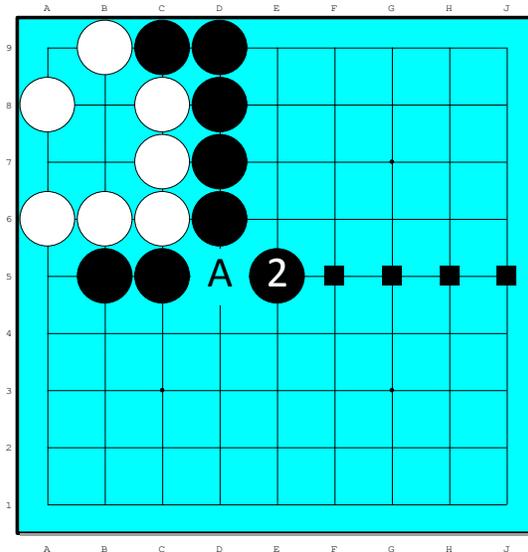


DIAGRAMA 16

Luego de señalar que Negro ha formado una conexión abierta en “A”, se puede indicar que, con esta jugada, Negro empieza a rodear un espacio de tablero en el rincón superior derecho.

Para esto se puede señalar los puntos marcados en el diagrama, diciendo que si Negro llegara a ubicar piedras suyas en esos puntos, rodearía con esas piedras todos los puntos vacíos de ese espacio. Pero luego, para poder contar esos puntos como territorio, debería ser capaz de capturar cualquier piedra blanca que entre allí.

Nota pedagógica: Acá se hace una primera mención de la idea de rodear un espacio del tablero para convertirlo luego en territorio.

Esa idea se desarrollará extensamente más adelante. Por el momento, se trata sólo de una mención.

Si el profesor juzga que esta idea puede producir alguna confusión en los niños o ser difícil de comprender, puede omitir esta mención.

Se concluye la explicación haciendo una síntesis de las ideas que se presentaron con estos ejemplos.

Se comenta que un grupo que está rodeado puede evitar su captura si forma dos ojos. Los ojos pueden ser de diversos tamaños (en uno de los ejemplos se vio el caso de un ojo que tenía cuatro puntos).

Una vez que el grupo ha asegurado los dos ojos, tiene seguridad de permanecer en el tablero hasta el final de la partida (siempre y cuando el jugador responda correctamente a los intentos del adversario de capturar jugando adentro del ojo grande). En ese momento, el bando que tiene ese grupo podrá contar para sí los puntos que ocupan las piedras más los puntos vacíos que esas piedras rodean.

Si un bando rodea con sus piedras una cantidad grande de puntos vacíos (o sea, un espacio grande), puede contar esos puntos como su territorio únicamente si es capaz de capturar cualquier piedra del adversario que entre en ese espacio.

Una vez concluida la explicación, se pasa a la acostumbrada práctica de juego.

Actividad práctica: juego de go.

Se invita a los niños a jugar al go, manteniendo las mismas reglas que se venían usando.

Se puede explicar ahora el método del “nigiri” para sortear los colores.

Un niño toma un puñado de piedras blancas y lo sostiene en una mano, ocultándolo de la visión del otro niño, que coloca una o dos piedras negras sobre el tablero, indicando con ello que la cantidad de piedras que tiene el primero es impar o par respectivamente.

Luego se cuentan las piedras que el primer niño tenía en la mano. Si el otro niño acierta con relación a la paridad del número, conserva las piedras negras. Si no, el otro niño es quien juega con negras.

De todos modos, si al terminar la partida queda tiempo disponible, es posible jugar una segunda partida cambiando colores.

Nota pedagógica: Por el momento no se recomienda introducir el uso del *komi*. Se requiere que los niños adquieran práctica con el conteo de puntos antes de agregar una complicación adicional.

Nota sobre aspectos organizativos: El profesor puede aprovechar parte del tiempo que dura la práctica de juego para volcar en su registro los datos de los problemas que resolvieron los niños (correspondientes al taller anterior, que probablemente están correctos), de modo que no necesite llevar las hojas para hacer esa tarea posteriormente, sino que las pueda devolver en el momento.

Esto no quita la necesidad de estar atento para evacuar cualquier duda que pudiera surgir, en particular con relación al conteo de puntos.

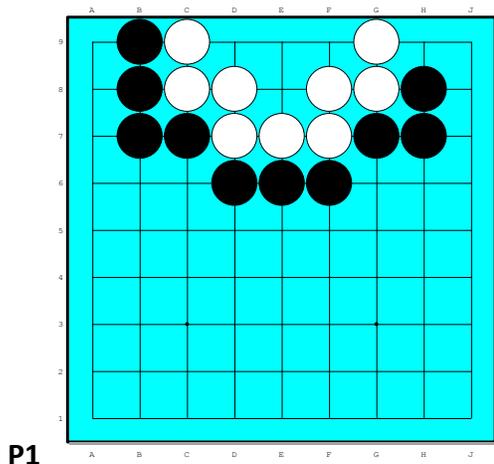
Cierre del taller: planteo de problemas.

Terminada la práctica de juego, se pasa a la actividad final del taller, consistente en la entrega de la hoja de problemas.

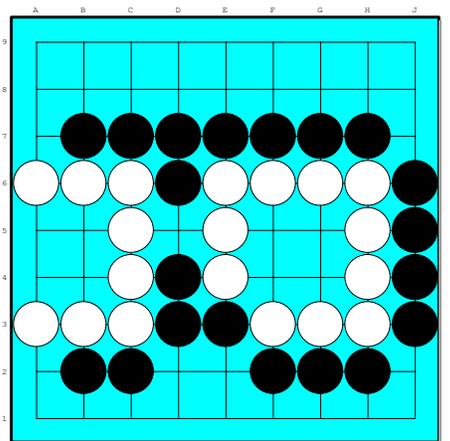
Se comenta a los niños que han avanzado a 42-kyu y que, con la resolución de los problemas, pueden dar el próximo paso de subir a 41-kyu.

La consigna es marcar la jugada de Blanco que asegura los dos ojos del grupo y contar los puntos que gana Blanco con ello (sumando piedras y puntos vacíos rodeados).

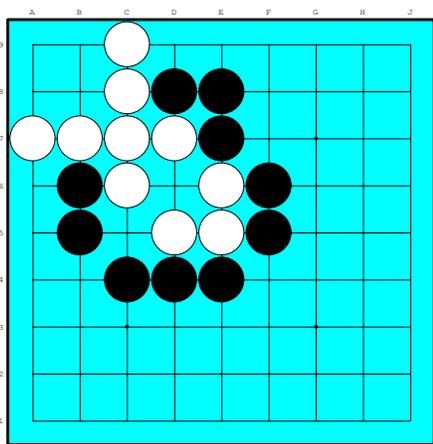
Se trata de problemas del mismo tipo que los que se entregaron dos talleres atrás (cuyas hojas probablemente fueron devueltas a los niños en este taller), con la diferencia de que ahora se presentan grupos con ojos de mayor tamaño.



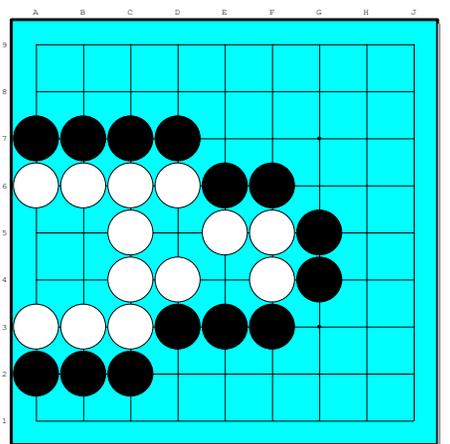
P1



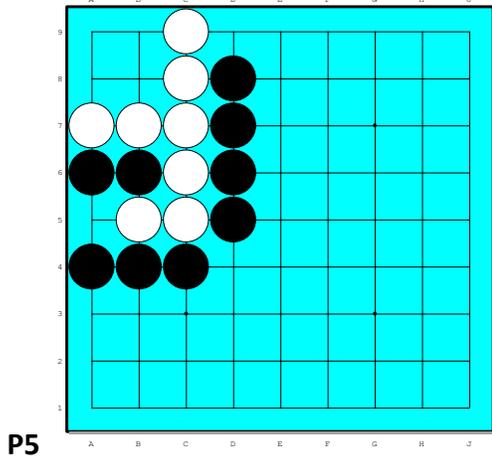
P2



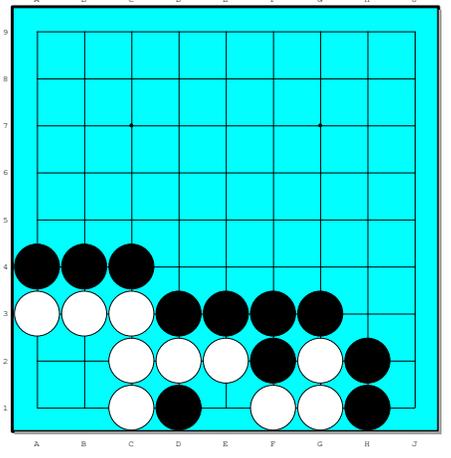
P3



P4

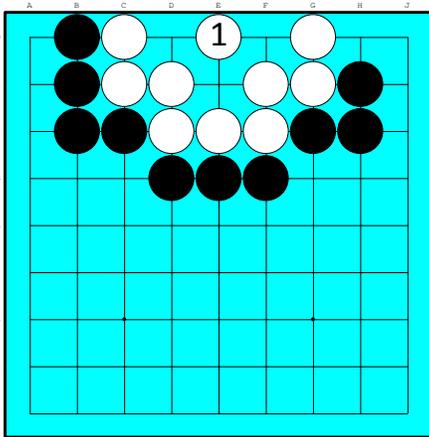


P5



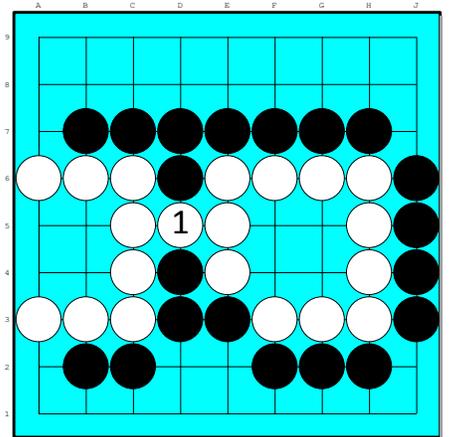
P6

Las soluciones son:

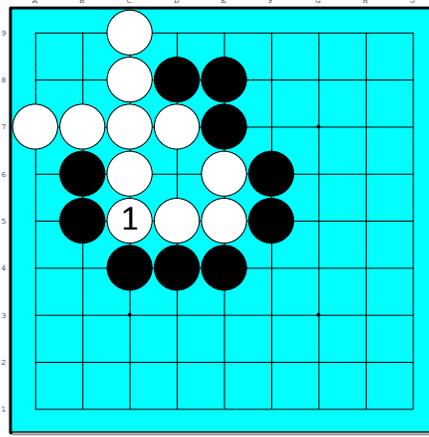


S1

(13) S2

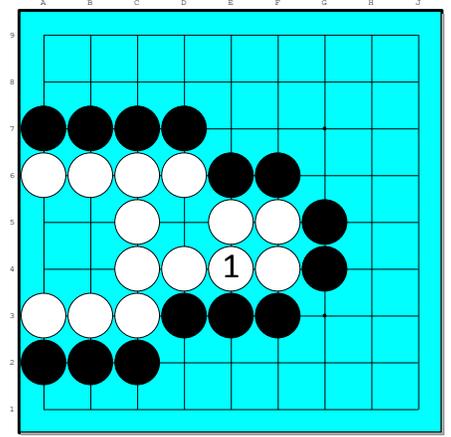


(28)

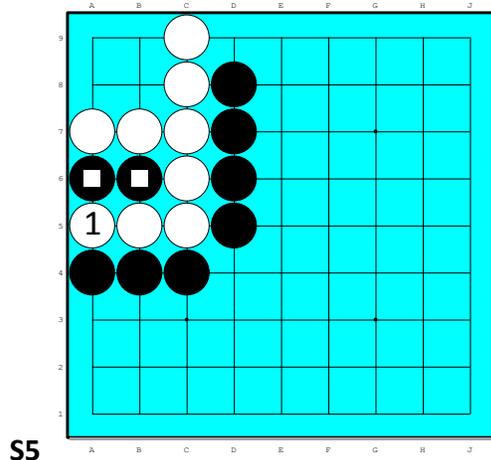


S3

(16) S4

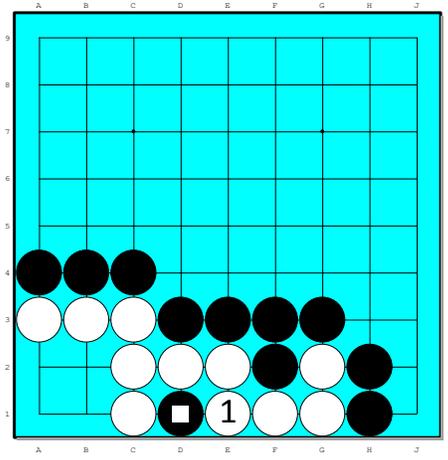


(19)



S5

(15) S6



(16)

Problema 1: Blanco-E9 forma tres ojos (la piedra de 1 no forma cadena con las otras).

Blanco puede contar 13 puntos.

Problema 2: Blanco-D5 conecta dos grupos con un ojo grande cada uno, para formar dos ojos. Blanco puede contar 28 puntos.

Problema 3: Blanco-C5 completa el segundo ojo (evitando una jugada de Negro en el mismo punto, que lo volvería falso). Blanco puede contar 16 puntos.

Problema 4: Blanco-E4 completa el segundo ojo (evitando una jugada de Negro en el mismo punto, que lo volvería falso). Blanco puede contar 19 puntos.

Problema 5: Blanco-A5 forma el segundo ojo mediante la captura de dos piedras. Blanco puede contar 15 puntos.

Problema 6: Blanco-E1 forma el segundo ojo mediante la captura de una piedra (conectando tres piedras que estaban en atari). Blanco puede contar 16 puntos.