

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

## GUÍA DEL TALLER Nº 10.<sup>2</sup>

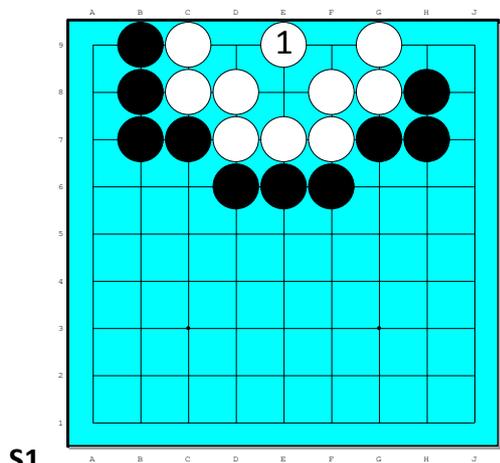
### Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Comienza el taller con una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar, sobre los casos de grupos con ojos grandes que se vieron en el taller anterior.

Se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas, mientras se les pregunta si alguno de los problemas les planteó alguna dificultad particular.

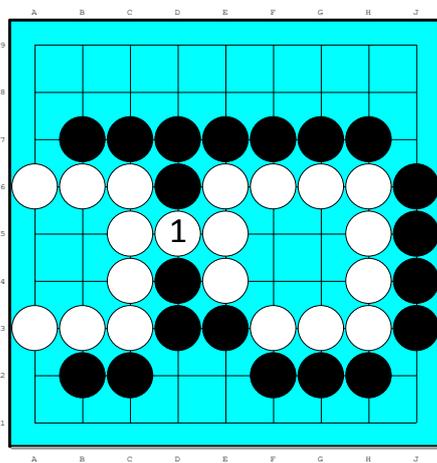
Se elige entonces uno (o más) de los problemas para ver la solución en clase, de modo de despejar dudas y afianzar la comprensión del tema.

Las soluciones son:



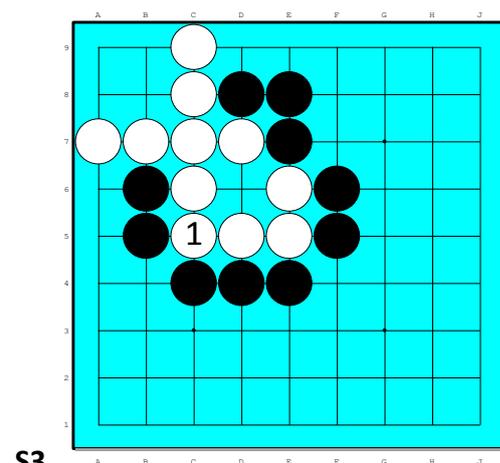
S1

(13)



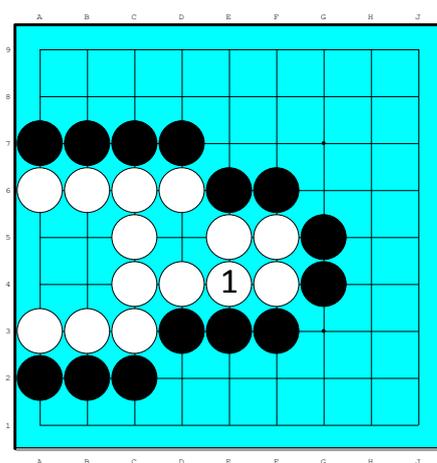
S2

(28)



S3

(16)

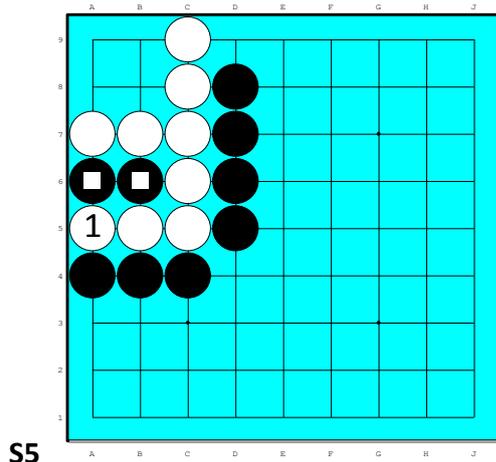


S4

(19)

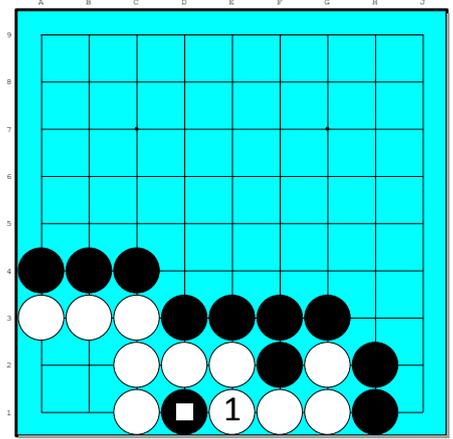
1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

2 Autor: Fernando Aguilar.



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.

Para cada problema que se revise, se arma la posición en el tablero, se pide a los niños que mencionen la jugada (se puede usar para ello el sistema de coordenadas del tablero mural, si lo tiene), y se cuenta junto con ellos la cantidad de puntos de Blanco.

Asimismo, se comenta la particularidad que puede presentar el problema (por ejemplo, el problema 2 en el que Blanco conecta dos grupos, o el problema 5 en el que Blanco hace el segundo ojo mediante la captura de dos piedras).

**Nota pedagógica:** El objeto del presente taller es producir un repaso y fijación de conceptos. Por este motivo se recomienda destinar un tiempo prudencial a la revisión de los problemas, de modo de aclarar dudas y asegurar la comprensión del tema.

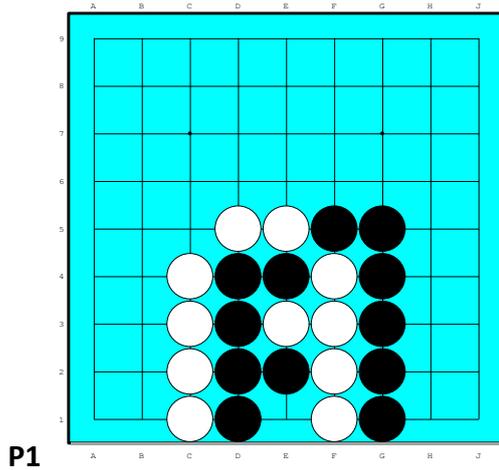
Luego de revisar con el grupo el o los problemas elegidos, se comenta que en este taller no se estudiarán temas nuevos, sino que se realizará una revisión de los anteriores.

**Actividad grupal: resolución de nuevos problemas.**

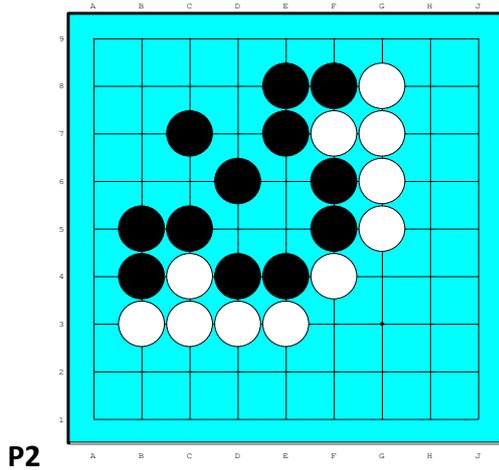
Esta vez se cambia la modalidad de trabajo con relación a los talleres anteriores, pasando a entregar la acostumbrada hoja de problemas, pero para que sean resueltos en clase.

Se explica el enunciado, que pide marcar la jugada de Blanco que produce la captura de una o más piedras negras, mediante la aplicación de alguna técnica.

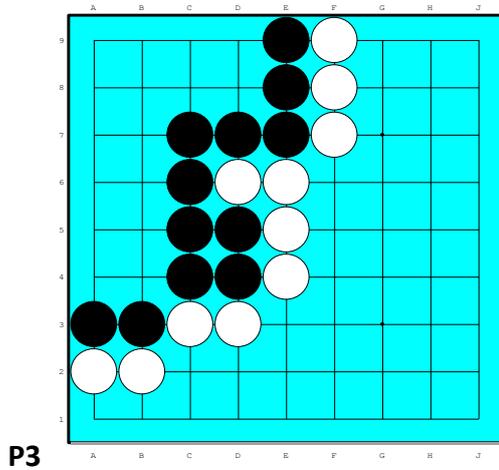
La respuesta consiste entonces sólo en la marca de la jugada.



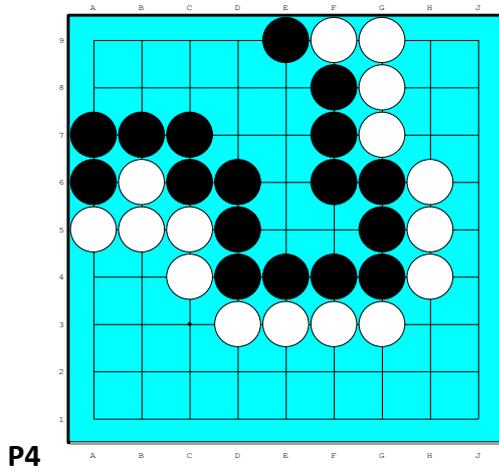
P1



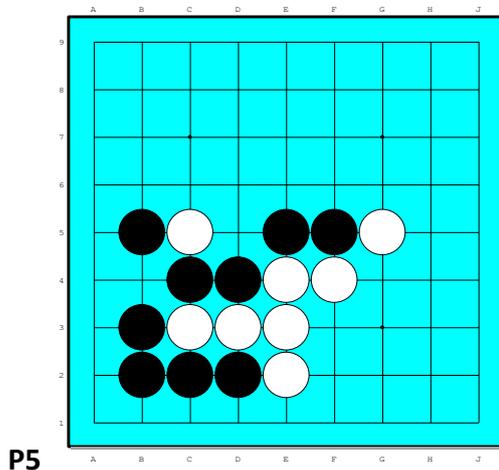
P2



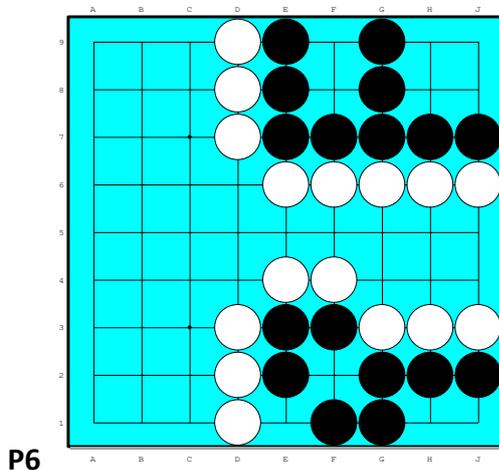
P3



P4



P5



P6

Se comenta al grupo que, con la resolución de los problemas del taller anterior, han subido a 41-kyu y que, con la resolución de los nuevos problemas, están por dar el paso siguiente para llegar a 40-kyu.

Se solicita que anoten en la hoja el nombre y el curso, para facilitar la identificación.

Se recomienda a los niños que, para cada problema, una vez que decidan la jugada que van a marcar, piensen cuáles piedras van a capturar con esa jugada, y qué técnica aplican con ella.

Si tienen alguna duda, la consigna es preguntar al profesor.

**Nota sobre aspectos organizativos:** En la medida de lo posible, se recomienda aprovechar el tiempo que les lleva a los niños la resolución de los problemas, para revisar las hojas que han entregado con las respuestas de los problemas del taller anterior, de modo de devolverlas en el presente taller.

Se sugiere que, además de pasar los datos al registro, se indiquen con tildes en las mismas hojas aquellos problemas que fueron resueltos correctamente, para información del niño.

Una vez que todos los niños han entregado las hojas con las respuestas, se los invita a pasar a la actividad siguiente, consistente en la práctica de juego.

### **Actividad práctica: juego de go.**

La propuesta es jugar al go, con las mismas reglas que se venían usando en talleres anteriores.

Se usa nuevamente el método del *nigiri* para sortear los colores. Si es necesario, se repite la explicación sobre el procedimiento.

Si aparece alguna duda durante el juego, la consigna es preguntar al profesor.

En particular, puede todavía generar dudas todo lo referente a la conveniencia o no de pasar el turno para proponer la finalización de la partida, y el conteo de puntos.

Si la partida no se extiende demasiado, se puede jugar una segunda partida con el mismo rival, cambiando colores.

**Nota sobre aspectos organizativos:** Nuevamente se recomienda destinar parte del tiempo de la práctica de juego para revisar las hojas que acaban de entregar los niños, señalar los problemas que fueron resueltos correctamente y pasar los datos al registro.

La intención es que los niños se lleven las hojas y puedan revisarlas en sus casas.

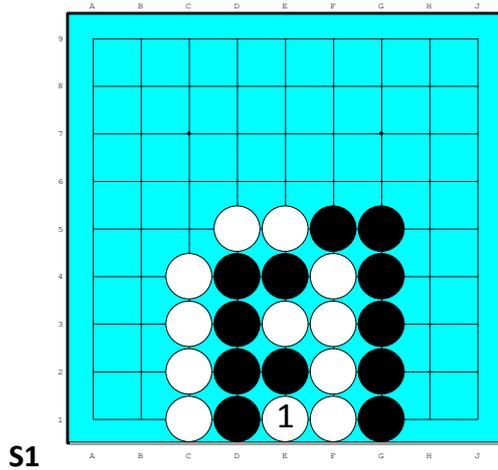
A medida que los niños van terminando sus partidas, se les pide que se dispongan para la actividad siguiente, consistente en la revisión de los resultados de los problemas que han resuelto en la actividad anterior.

**Actividad grupal: revisión de las soluciones de los problemas.**

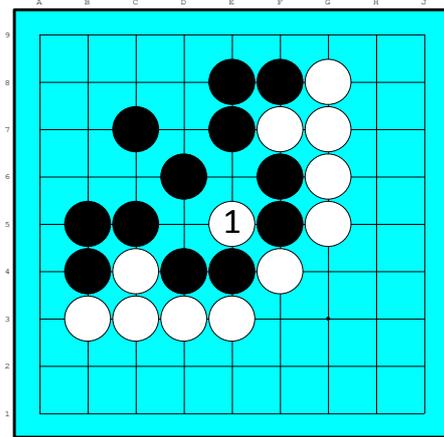
Se comenta al grupo que se verán ahora las soluciones de todos los problemas, como un modo de repasar los temas que se han aprendido hasta el momento.

La idea es ver no solamente la jugada correcta, sino por qué tal jugada es efectiva para la captura.

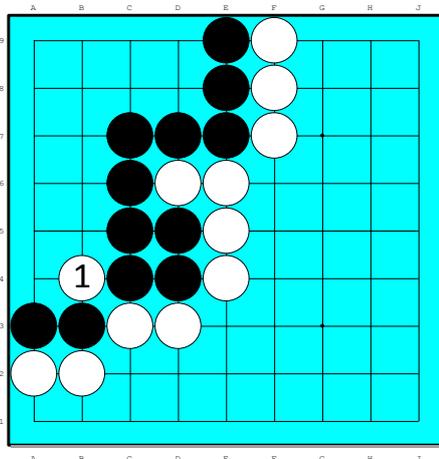
Las soluciones son:



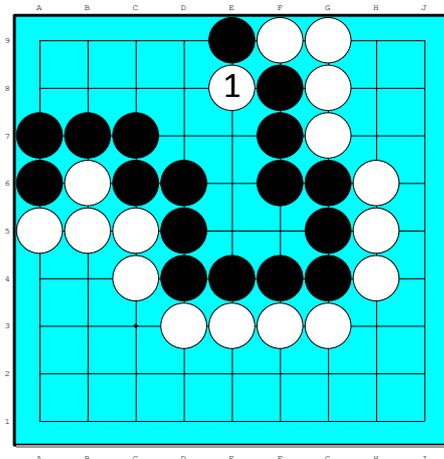
S1



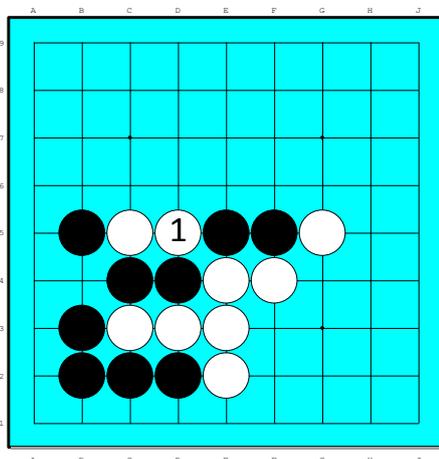
S2



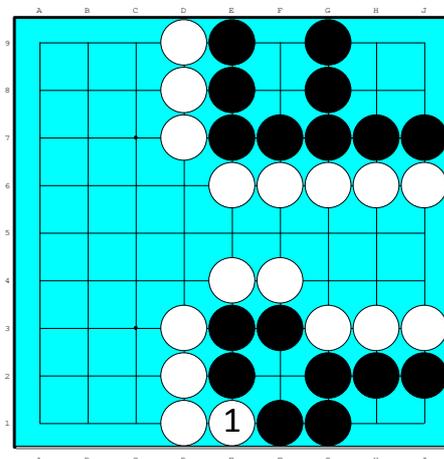
S3



S4



S5



S6

Problema 1: Blanco-E1 captura seis piedras ocupando un punto que aparentemente deja sin libertades a las piedras blancas.

Problema 2: Blanco-E5 produce un atari doble a dos cadenas de dos piedras cada una.

Problema 3: Blanco-B4 captura dos piedras mediante la técnica de atari contra el borde.

Problema 4: Blanco-E8 captura una piedra mediante la técnica de atari sobre el borde.

Problema 5: Blanco-D5 pone a dos piedras en atari, para continuar luego con un atari a otras dos piedras y capturarlas mediante una escalera.

Problema 6: Blanco-E1: pone a tres piedras en atari, convirtiendo en falso el ojo que esas piedras rodean parcialmente y dejando al grupo completo del rincón inferior izquierdo con un solo ojo.

Se reproduce entonces en el tablero mural la posición correspondiente al problema 1 y se pide a uno de los niños que pase a mostrar la respuesta correcta.

Del niño se espera que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 1 y retire del tablero las seis piedras marcadas.

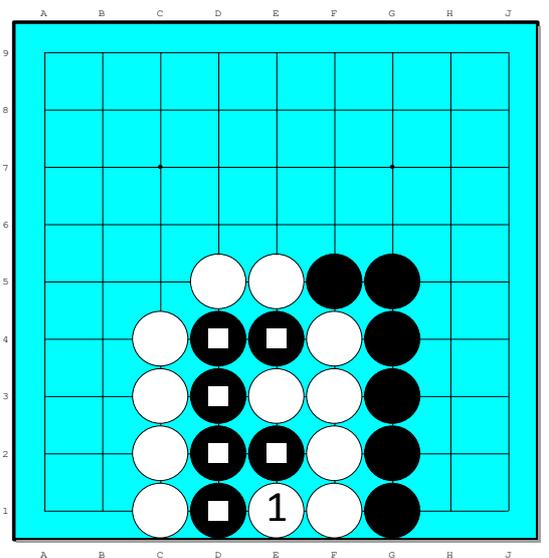


DIAGRAMA 1

La posición debe quedar como se ve en el diagrama 2.

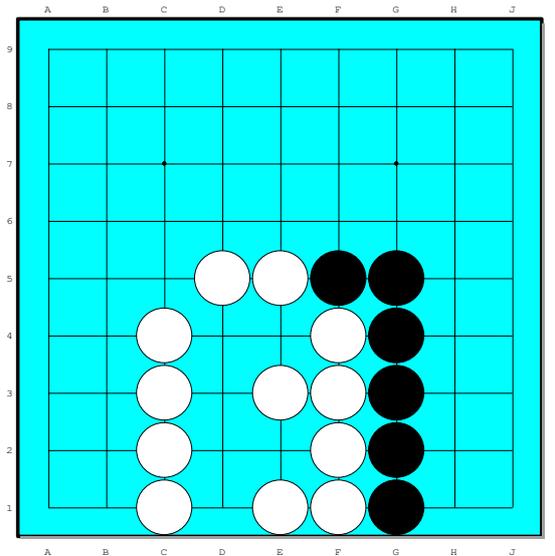


DIAGRAMA 2

Si el niño ubica la piedra blanca pero no hace el ademán de retirar las negras, se espera unos segundos para ver su reacción.

Si expresa de algún modo su intención de retirarlas, se lo invita a hacerlo. Si no, se pregunta al grupo (y al niño) si la respuesta es correcta o si falta algo.

Es probable que en ese caso todos adviertan la necesidad de retirar del tablero las piedras capturadas. Se pide entonces al niño que lo haga.

Mientras el niño retira las piedras negras, se comenta que es importante que no queden en el tablero piedras sin libertades. Por ese motivo, cuando uno hace una jugada que tapa la última libertad de piedras del adversario, debe retirarlas inmediatamente.

En la hoja de problemas sólo se pedía marcar la jugada de Blanco. Por lo tanto, la respuesta consistía en marcar un círculo en el punto correspondiente.

Pero si se trata de una partida real, se debe colocar la piedra blanca y acto seguido retirar las negras capturadas. El retiro de esas piedras negras forma parte de la jugada de Blanco.

Luego se rearma la posición del problema y se pregunta al grupo qué pasa si Blanco juega en otra parte, por ejemplo Blanco 1 en el diagrama 3.

Se entrega una piedra negra al mismo niño y se le pide que haga la jugada de Negro.

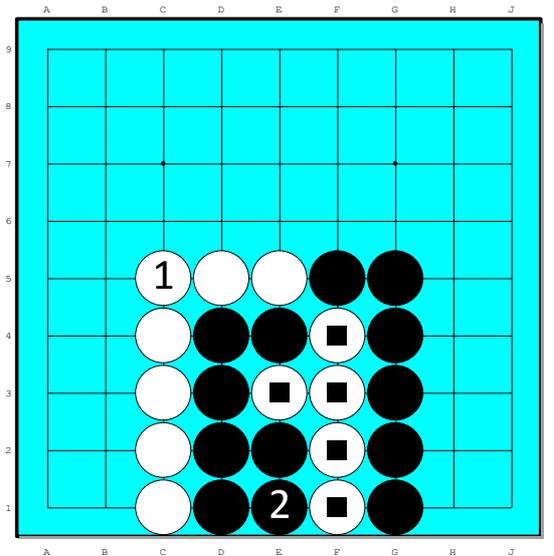


DIAGRAMA 3

Se espera que el niño juegue Negro 2 y retire las cinco piedras blancas marcadas, quedando la posición como se ve en el diagrama 4.

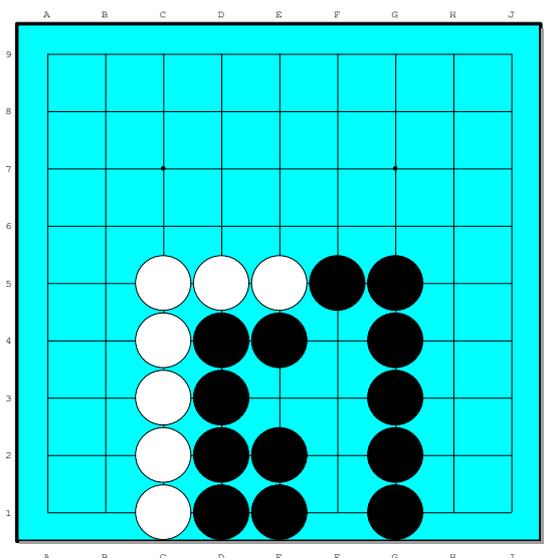


DIAGRAMA 4

Se comenta entonces que, en este problema, tanto el grupo negro como el blanco estaban en atari. El bando que tapara la última libertad de las piedras del adversario, salvaría las propias.

Como en la posición del problema era el turno de Blanco, éste llegaba primero a capturar al adversario, siempre y cuando jugara correctamente.

Este problema 1 ha constituido entonces un repaso de la regla de la captura con sus diversos matices: la detección de piedras en atari, la importancia de retirar del tablero las piedras capturadas, la captura jugando en un punto en el que las piedras propias aparentemente no tienen libertades.

**Nota pedagógica:** Este problema puede verse también como un caso simple de *semeai* (carrera para capturar). Esta idea se sugiere de algún modo al mostrar el caso en el que Negro juega primero.

Sin embargo, el tema como tal se introducirá más adelante. Por el momento, interesa más que nada afianzar las ideas relacionadas con la captura en sí.

Se arma luego la posición correspondiente al problema 2 y se pide a otro niño que pase a mostrar la respuesta correcta. Se espera que el niño juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 5.

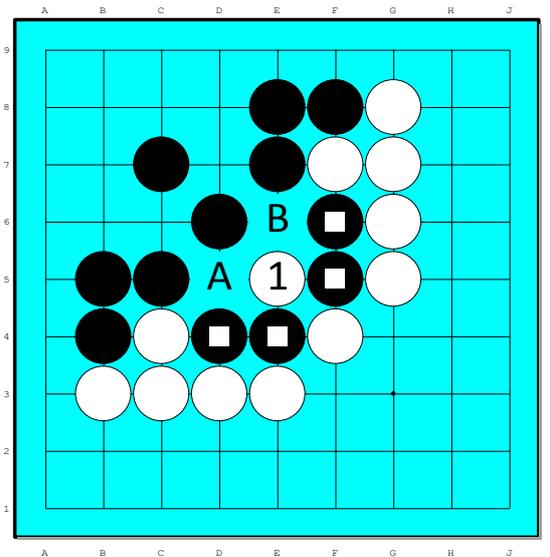


DIAGRAMA 5

Se pregunta al niño qué técnica de captura está usando. La respuesta es que Blanco aplica la técnica del atari doble.

Se pide entonces al niño que muestre las piedras que han quedado en atari. Se espera de él que señale las dos cadenas de dos piedras negras marcadas.

Se comenta entonces que si Negro juega en "A" para conectar dos piedras, Blanco puede capturar las otras dos jugando en "B", y viceversa (se puede indicar esto ubicando una piedra negra en "A" y una blanca en "B", para luego intercambiarlas).

Negro elige entonces cuáles piedras rescata y cuáles permite que sean capturadas (en este caso da lo mismo, porque la posición es simétrica).

Se pasa luego al problema 3, para lo cual se arma la posición correspondiente y se pide a otro niño que pase al tablero mural a mostrar la respuesta correcta. Se espera que el niño juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 6.

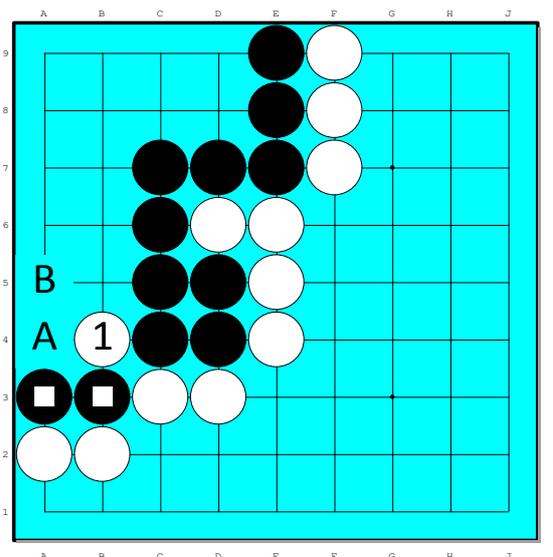


DIAGRAMA 6

Se señalan las dos piedras negras que quedan en atari y se pregunta al niño qué técnica de captura está usando. La respuesta es que Blanco aplica la técnica de atari contra el borde. Se comenta entonces que si Negro juega en “A”, Blanco puede responder en “B” y capturar tres piedras (se lo puede indicar ubicando momentáneamente una piedra negra en “A” y una blanca en “B”).

Se señala que a Negro eso no le conviene, porque lo único que hace es agrandar la pérdida. Es preferible dejar que Blanco juegue en “A” y capture sólo dos piedras.

Se pasa ahora al problema 4, repitiéndose la modalidad de armar la posición en el tablero mural y pedir a un niño que pase a mostrar la respuesta.

Se espera que el niño juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 7. Se pide al niño que señale la piedra que está en atari y diga qué técnica de captura está usando.

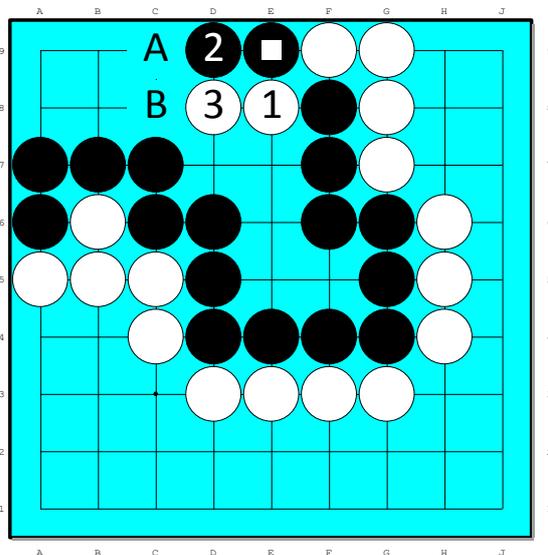


DIAGRAMA 7

La respuesta es que Blanco captura la piedra marcada mediante la técnica de atari sobre el borde.

Se juega Negro 2 y se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco. El niño no debería tener inconveniente en seguir la secuencia con Blanco 3.

Se comenta entonces que si Negro agrega otra piedra en "A", Blanco continúa con "B" y la pérdida de Negro se hace cada vez mayor.

Se retrocede ahora en la secuencia, retirando la piedra blanca de 3 y reubicando la negra de 2 como se muestra en el diagrama 8.

Se comenta que Negro juega en 2 intentando que la pérdida sea lo menor posible. Blanco 3 captura la piedra que estaba en atari y Negro 4 pone en atari a la blanca de 3.

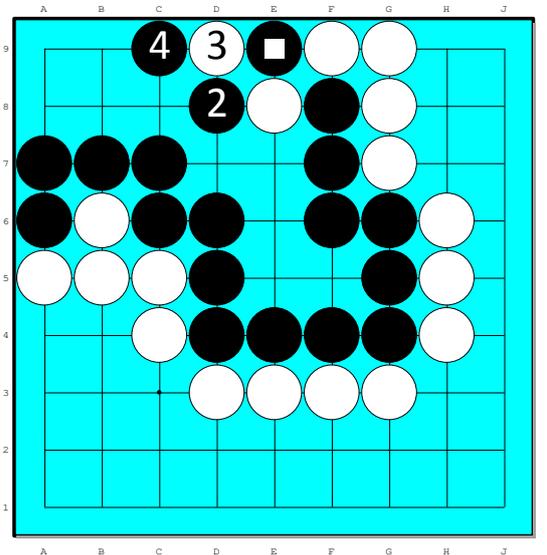


DIAGRAMA 8

La secuencia se completa como se ve en el diagrama 9.

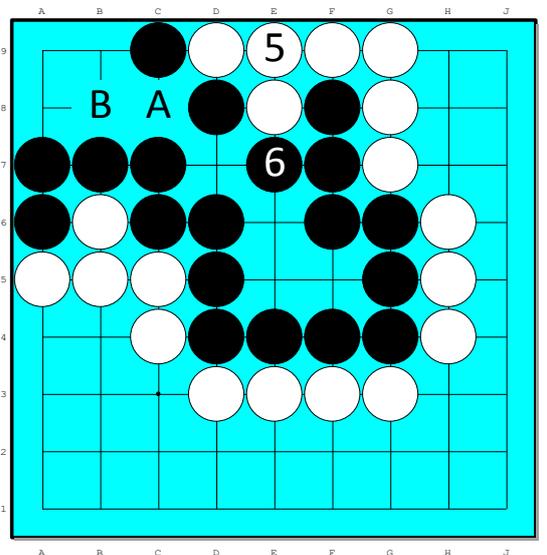


DIAGRAMA 9

Blanco juega en 5 para conectar la piedra que estaba en atari, evitando una jugada de Negro en ese mismo punto que capturaría la piedra en situación de ko. Luego Negro completa la maniobra con su jugada 6.

Ahora se puede ver que Negro ha quedado con una posición segura. Si Blanco juega en "A" en un intento por capturar una piedra, Negro responde con "B" capturando la piedra de "A", ya que ahí Negro ha formado una conexión abierta.

Eso no ocurriría en la posición del problema, en la que había una piedra negra que no formaba cadena con las demás y no estaba protegida con ninguna forma de conexión. Esa fue la piedra que Blanco pudo capturar mediante la aplicación de la técnica de atari sobre el borde. Se pasa ahora al problema 5. Se arma la posición en el tablero y se pregunta qué niño se ofrece para mostrar la respuesta, aclarando que se trata de un problema más difícil que los anteriores.

Se espera del niño que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 10.

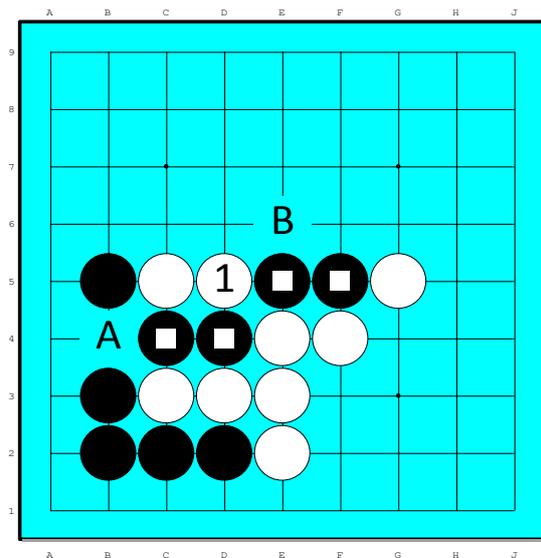


DIAGRAMA 10

Se pide al niño que señale las piedras que han quedado en atari y la libertad que les queda a ellas. El niño deberá señalar las dos piedras marcadas que están en atari y el punto "A".

Luego se le pregunta al niño qué hará Blanco si ahora Negro juega en "A".

El niño debería responder que Blanco continúa con una jugada en "B", para poner en atari a las otras dos piedras marcadas.

Se pregunta al niño qué técnica de captura está usando Blanco en este caso. La respuesta es que Blanco está aplicando la técnica de ataris sucesivos.

Si el niño tiene problema en contestar alguna de las preguntas anteriores, se puede pedir al grupo que lo ayude.

Luego se juega Negro 2 como se ve en el diagrama 11 y se pide al niño que haga la jugada de Blanco. Luego que el niño juega Blanco 3, se continúa la secuencia jugando Negro 4 hasta 14, mientras se pide al niño que haga las correspondientes jugadas de Blanco, de 5 en adelante.

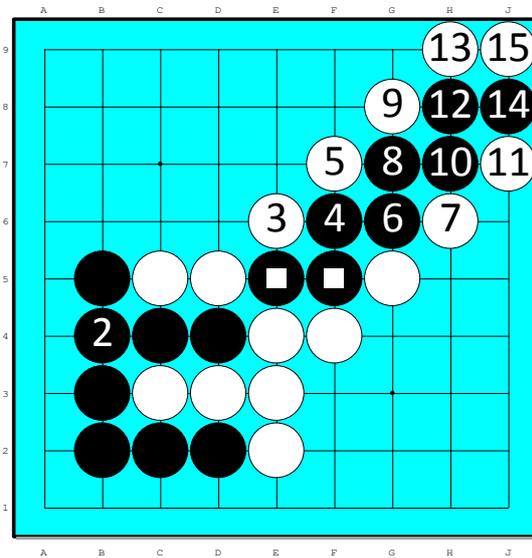


DIAGRAMA 11

Una vez que el niño completa la captura con Blanco 15 y retira las piedras, se comenta que Blanco ha aplicado la técnica de ataris sucesivos, completando la captura luego del segundo atari mediante la aplicación de la técnica de la escalera.

Luego se rearma la posición como se muestra en el diagrama 12, retirando las piedras que jugó Blanco en el diagrama anterior y reubicando las dos piedras negras marcadas.

Se juega entonces Blanco 3, preguntando al grupo qué ocurrirá si Blanco da el atari por el otro lado (la misma explicación se puede hacer si el niño juega en primer lugar esto, en lugar de la jugada correcta del diagrama 11).

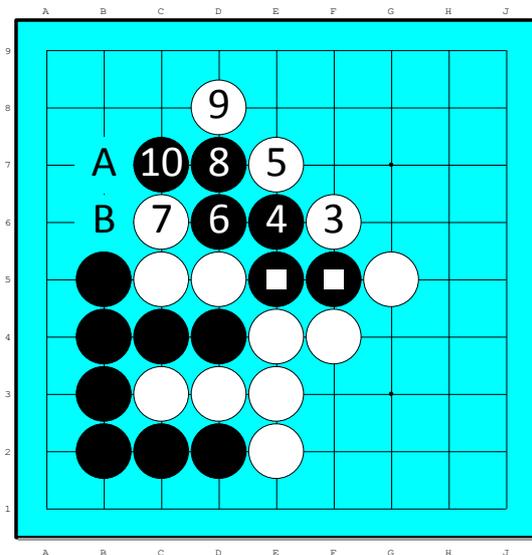


DIAGRAMA 12

Luego de las respuestas espontáneas del grupo, se continúa la secuencia como se muestra en el diagrama, pudiéndose pedir en este caso al niño que haga las jugadas de Negro.

Al llegar la secuencia a Negro 10, se muestra que han quedado tres piedras blancas en atari. Si Blanco juega en "A" con la pretensión de continuar la escalera, Negro puede jugar en "B" y capturar las tres piedras, sacando del atari a las propias.

Se comenta entonces que la técnica de la escalera no siempre funciona. En este caso, Blanco debía tener el cuidado de ver hacia dónde orientaba la escalera, porque de hacerlo hacia el lado equivocado (como se acaba de ver), sus propias piedras podían quedar atrapadas.

Se concluye la explicación diciendo que, en el enunciado del problema, se pedía solamente marcar la jugada de Blanco que iniciaba la secuencia (o sea Blanco 1 en el diagrama 10), pero se ha podido comprobar que la técnica a aplicar tenía sus dificultades.

Para completar la revisión, se arma la posición correspondiente al problema 6 y se pide a un niño que pase a mostrar la respuesta.

Se espera del niño que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 13.

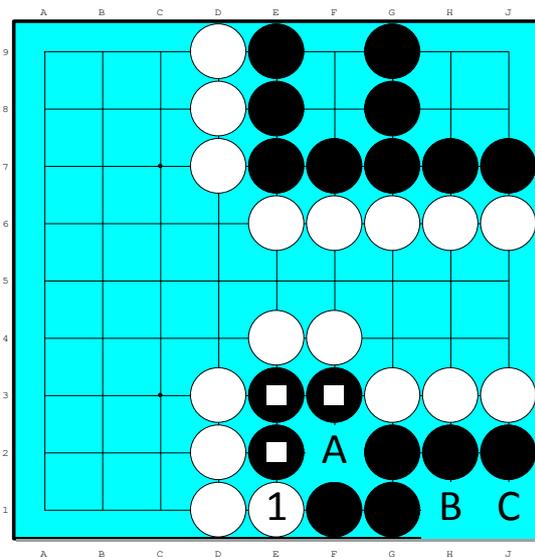


DIAGRAMA 13

Se pide al niño que señale las piedras que han quedado en atari y la libertad que les queda a ellas. El niño deberá señalar las tres piedras marcadas que están en atari y el punto "A".

Se comenta entonces que el grupo negro tiene un ojo falso en "A". Si Negro juega allí para sacar del atari a las tres piedras, Blanco puede continuar tapando las libertades del grupo completo con jugadas en "B" y "C" hasta completar su captura.

De ese modo, Blanco 1 logra la captura del grupo mediante la técnica de hacer falso un ojo. Como al grupo sólo le queda un ojo grande en el rincón, Negro no puede evitar que sea capturado.

En el rincón superior derecho hay otro grupo negro, que no puede ser capturado porque dispone de dos ojos: uno grande (de cuatro puntos) en el rincón, y otro también grande (de dos puntos) en el borde.

Los puntos correspondientes a ese grupo (tanto los ocupados por las piedras negras como los rodeados por ellas) contarán a favor de Negro al final de la partida. En cambio, en el rincón inferior derecho, una vez que Blanco complete la captura de las piedras negras, todos esos puntos contarán a favor de él.

A modo de conclusión, se comenta que con esta serie de problemas se ha producido un repaso general de las distintas técnicas de captura.

Con el aprendizaje que han tenido a lo largo de estos 10 talleres, los niños han alcanzado el nivel de 40-kyu.

**Nota pedagógica:** Es probable que haya diferencias en la comprensión del juego entre unos y otros, pero por el momento no vale la pena señalar diferencias de categorías. Lo que se está remarcando aquí es un cierto estado de avance del proceso de aprendizaje. Es posible que algunos niños estén ausentes en este taller y por lo tanto no tengan resueltos los problemas. En ese caso se les puede entregar la hoja en otro momento y proponerles que se tomen un rato para resolverlos allí mismo.

Se devuelve a los niños las hojas con las respuestas de los problemas (así como las que corresponden al taller anterior, si no se lo hubiera hecho antes), con la sugerencia de que las miren nuevamente en sus casas y recuerden lo que se estuvo comentando mientras se revisaban las respuestas en el taller.

**Nota sobre aspectos organizativos:** Se puede proponer también a los niños que guarden todas las hojas de problemas en una carpeta, para tenerla como material de consulta y de repaso de los temas.

Se cierra el taller preguntando a los niños cómo se sienten con relación al juego, e invitándolos a continuar con el aprendizaje y la práctica en los próximos talleres.