

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 20.²

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 al cierre de la partida, determinación de las piedras muertas y conteo de puntos. Se pide a los niños que entreguen las hojas para pasar los datos al registro, comentando que con la resolución de estos problemas han llegado al nivel de 31-kyu.

Al mismo tiempo, se pregunta al grupo cuáles han sido los problemas que les han resultado particularmente difíciles.

Se elige entonces un par de problemas para analizar la solución entre todos, armando la posición en el tablero mural.

Nota pedagógica: Este es un tema clave en lo que respecta a la determinación del final de la partida y el conteo de puntos.

Por ese motivo, vale la pena tener el registro real de quiénes pudieron resolver los problemas correctamente y cuántos niños han tenido alguna dificultad.

Al mismo tiempo, conviene dedicar unos minutos a revisar al menos un par de problemas, para ayudar a todo el grupo a fijar los conceptos.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E6 ocupa un punto ubicado entre piedras negras y blancas. Hay 2 piedras negras y 4 blancas muertas. Negro tiene 41 puntos y Blanco tiene 40 puntos (gana Blanco por 4,5 puntos contando el *komi*).

Problema 2: Blanco-A5 ocupa un punto ubicado entre piedras negras y blancas y completa el cierre de su territorio. Hay 2 piedras negras y 4 blancas muertas. Negro tiene 46 puntos y Blanco tiene 35 puntos (gana Negro por 5,5 puntos contando el *komi*).

Problema 3: Blanco-E9 conecta una piedra que estaba en atari y completa el cierre de su territorio. Hay 3 piedras negras y 2 blancas muertas. Negro tiene 41 puntos y Blanco tiene 40 puntos (gana Blanco por 4,5 puntos contando el *komi*).

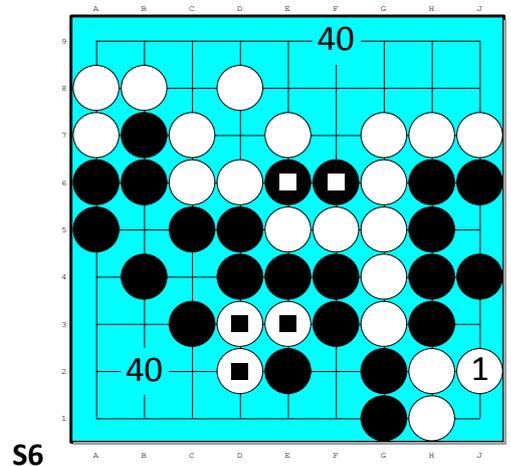
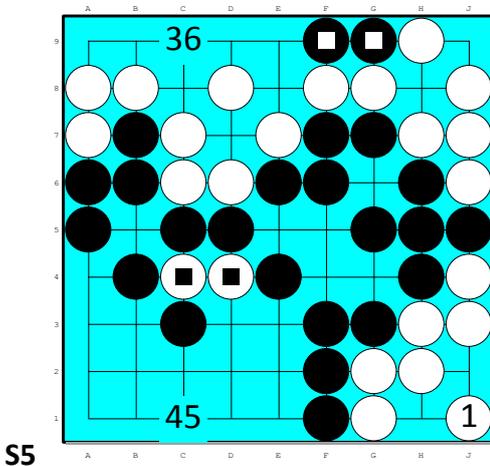
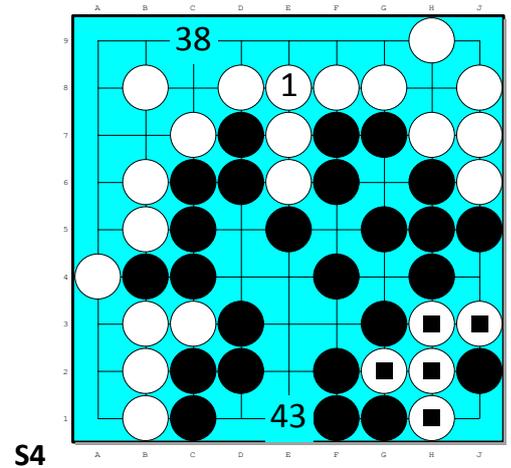
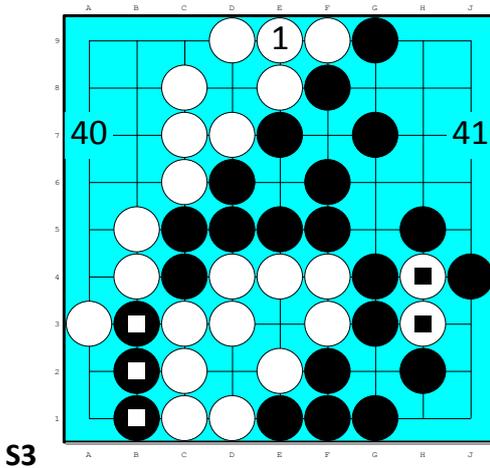
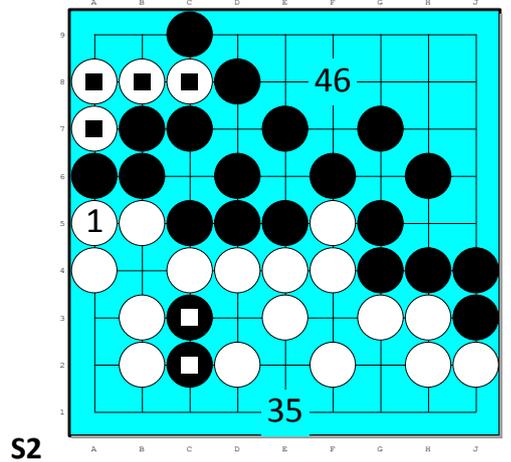
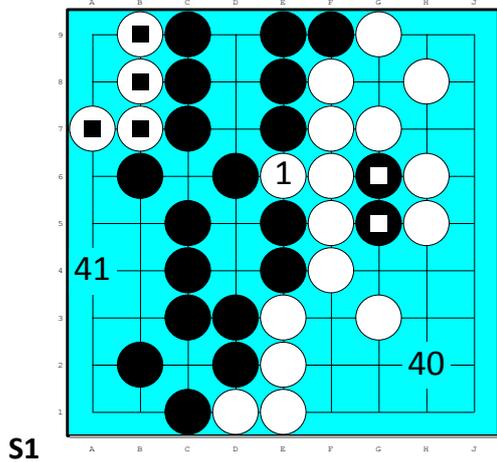
Problema 4: Blanco-E8 conecta dos piedras que estaban en atari y completa el cierre de su territorio. Hay 5 piedras blancas muertas. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Blanco por 0,5 puntos contando el *komi*).

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

2 Autor: Fernando Aguilar.

Problema 5: Blanco-J1 forma dos ojos con el grupo del rincón inferior derecho y evita su captura. Hay 2 piedras negras y 2 blancas muertas. Negro tiene 45 puntos y Blanco tiene 36 puntos en total (gana Negro por 3,5 puntos contando el *komi*).

Problema 6: Blanco-J2 produce una situación de *seki* y evita la captura de las piedras blancas del rincón inferior derecho. Hay 2 piedras negras y 2 blancas muertas. Negro tiene 40 puntos y Blanco tiene 40 puntos en total (gana Blanco por 5,5 puntos contando el *komi*).



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

Actividad grupal: resolución de nuevos problemas.

Se usará una modalidad similar a la que se aplicó en un taller anterior,³ o sea, se entregará la hoja de problemas para que sean resueltos en clase.

En este caso se trata de marcar la jugada de Blanco que evita que algunas de sus piedras sean capturadas.

Las posiciones que se presentan en los problemas abarcan todo el tablero.

Puede que la jugada de Blanco impida la aplicación de una técnica de captura, puede que produzca la conexión de dos grupos que estén en peligro, puede que asegure la formación de ojos, etcétera.

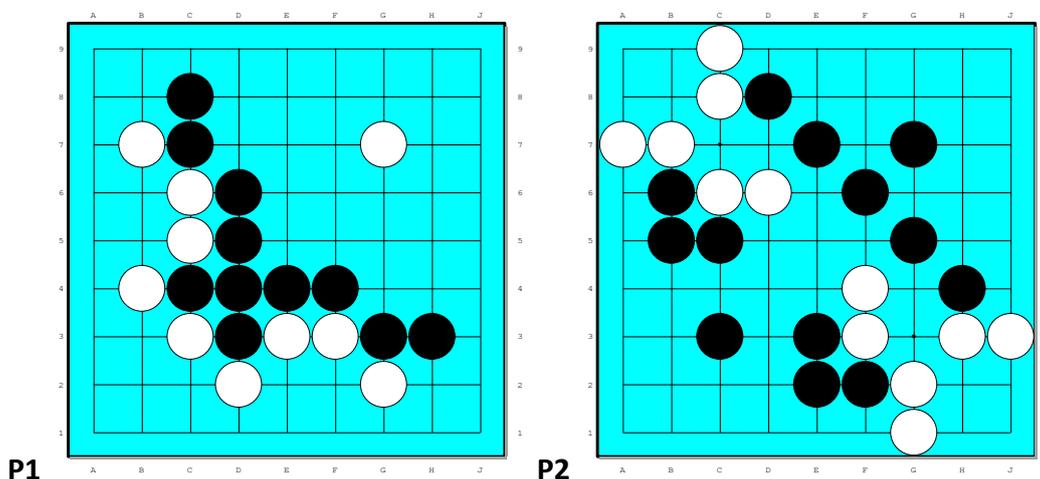
Puede ocurrir que algunas piedras blancas estén en peligro y otras no. Por ejemplo, un grupo puede requerir de una jugada para asegurar los dos ojos y otro grupo tenerlos ya asegurados.

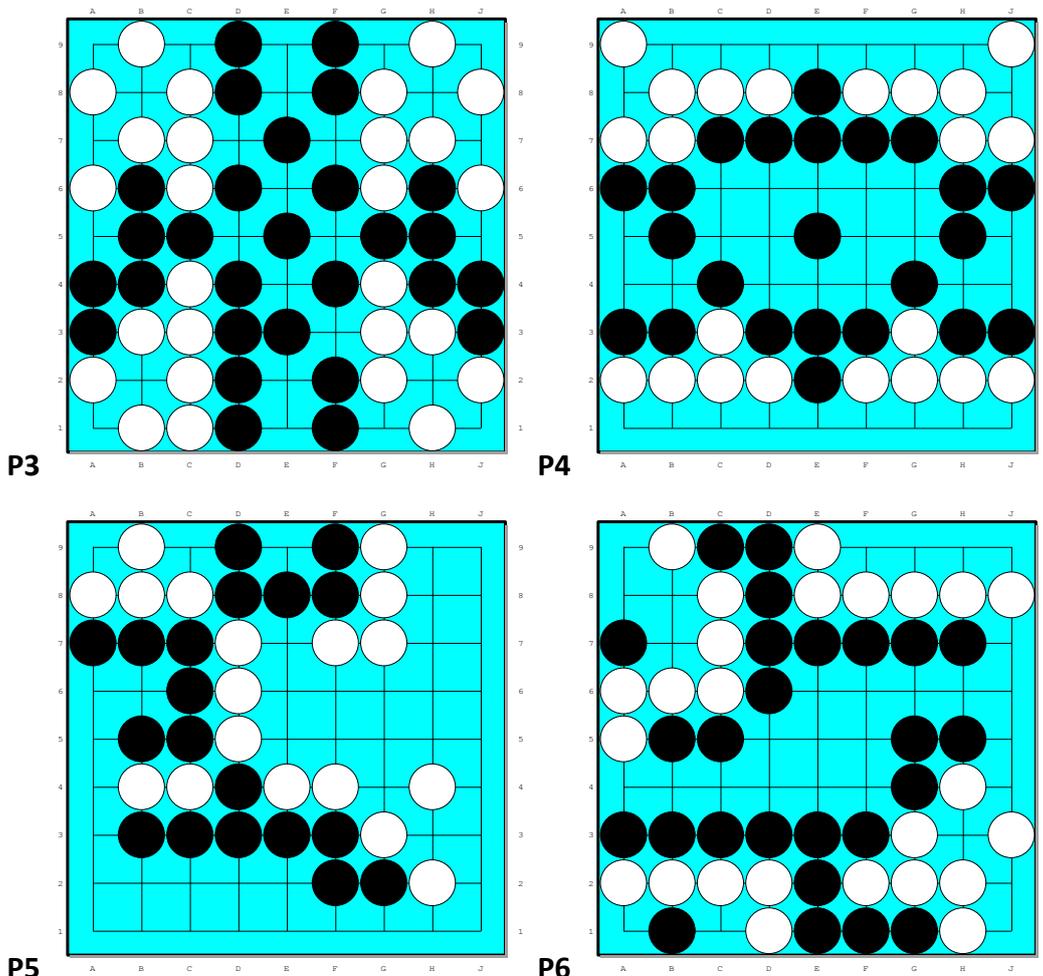
Parte del problema será entonces la detección de los grupos que necesitan atención y los que no.

En algunos casos, hay también grupos blancos que no tienen escapatoria. Por lo tanto, una jugada que intente salvarlos sería inútil.

En ese caso, parte del problema será la detección de las piedras que pueden ser salvadas con una jugada y las que, por el contrario, están muertas.

La respuesta consiste sólo en la marca de la jugada de Blanco. Varios de los problemas son más difíciles que los que se han visto en otras oportunidades, por lo cual se recomienda pensar bien antes de anotar cada respuesta.





Se comenta al grupo que, con la resolución de estos problemas, están por alcanzar el nivel de 30-kyu.

Nota pedagógica: Es probable que quienes logren resolver correctamente tanto los problemas del taller anterior como los de este taller tengan un nivel de juego bastante más alto que 30-kyu. La categoría 30-kyu corresponde al conocimiento de las reglas, con una comprensión tal que posibilite completar una partida y determinar el ganador.

Seguramente ese nivel de comprensión ha sido alcanzado por la totalidad de los integrantes del grupo (salvo que algún niño se haya ausentado en varios talleres). Por eso se puede decir en general que el grupo alcanzó ese nivel de juego.

En todo grupo suele haber niños que se destacan. Si bien el nivel de juego de éstos probablemente sea más alto, no vale la pena todavía hacer distinciones en este sentido.

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

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

Nota sobre aspectos organizativos: 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, sorteando los colores mediante el *nigiri*, aplicando un *komi* de 5,5 puntos. Si hay tiempo suficiente, se puede jugar una segunda partida con los colores cambiados. Si aparece alguna situación confusa o de conflicto, la consigna es consultar con el profesor. Lo mismo si aparece alguna duda con relación a la determinación del final de la partida, el retiro de las piedras muertas y el conteo de puntos.

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 devuelven a los niños las hojas de los problemas (tanto los que acaban de resolver como los del taller anterior), una vez que se han registrado los datos.

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 en cada caso cuál es la jugada correcta y por qué.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-B2 produce una doble conexión abierta, evitando que Negro aplique la técnica de ataris sucesivos para capturar alguna piedra blanca (en el rincón superior derecho hay una piedra blanca sola, pero por el momento no está en peligro).

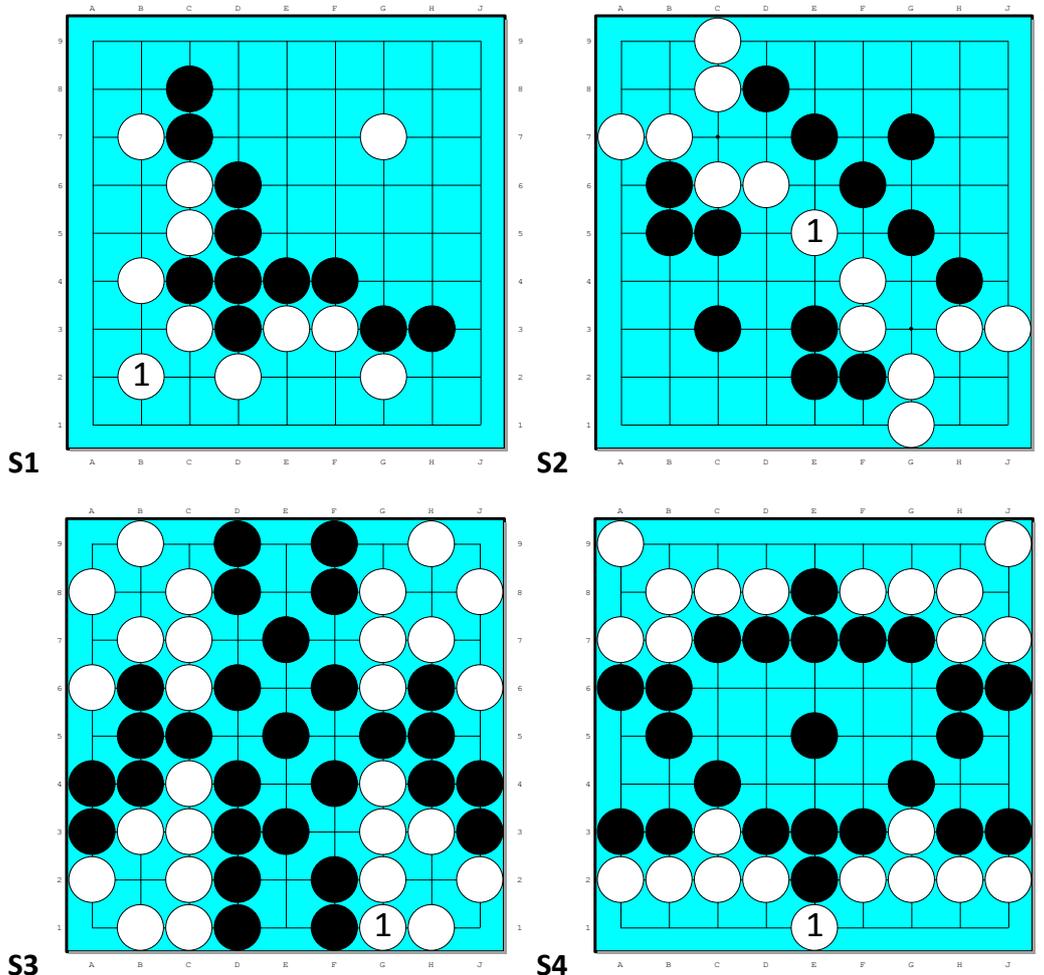
Problema 2: Blanco-E5 produce una conexión diagonal, mediante la cual logra vincular dos grupos que tienen un ojo grande cada uno en rincones opuestos (formando de esa manera un solo grupo grande con dos ojos).

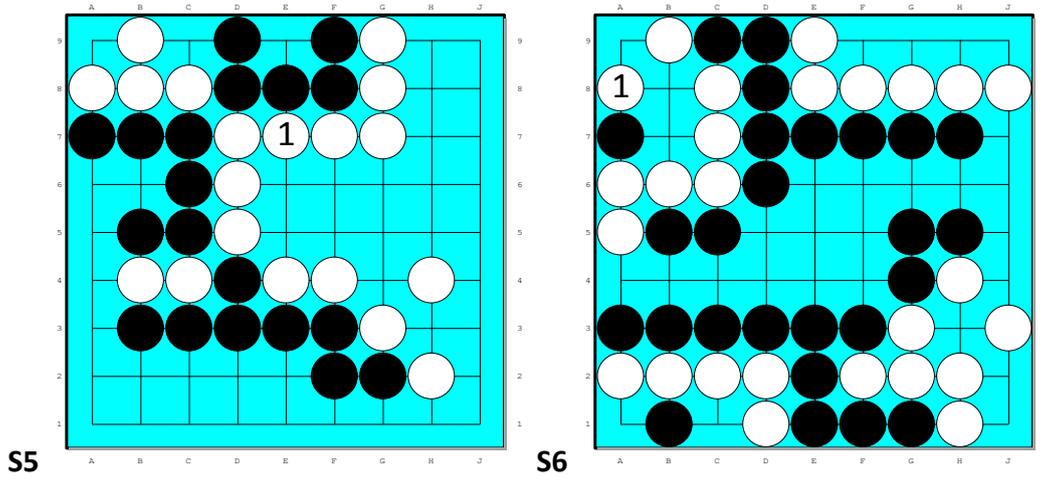
Problema 3: Blanco-G1 asegura la formación de dos ojos con el grupo del rincón inferior derecho, anticipándose a una jugada de Negro en ese mismo punto que haría falso uno de los ojos (hay otros tres grupos blancos en los demás rincones, pero todos ellos tienen dos ojos asegurados).

Problema 4: Blanco-E1 produce una conexión por el borde, mediante la cual logra vincular dos grupos que están en condiciones de hacer un ojo cada uno en el rincón inferior izquierdo y el rincón inferior derecho, formando de esa manera un grupo grande con dos ojos (en el borde superior hay una situación similar, pero los grupos blancos de los rincones pueden hacer dos ojos cada uno por separado).

Problema 5: Blanco-E7 produce una situación de seki, impidiendo la captura de las cuatro piedras del rincón superior izquierdo (en el borde izquierdo hay dos piedras blancas en atari que no tienen escapatoria).

Problema 6: Blanco-A8 produce una conexión abierta y al mismo tiempo forma dos ojos para el grupo del rincón superior izquierdo (las piedras blancas del rincón inferior izquierdo están muertas, mientras que los grupos del rincón inferior derecho y el rincón superior derecho no tienen problema en formar dos ojos).





Se presenta en el tablero mural la posición correspondiente al problema 1 (se la puede armar de antemano, mientras los niños están en su práctica de juego).

Se pide a un niño que pase a señalar la respuesta. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 1.

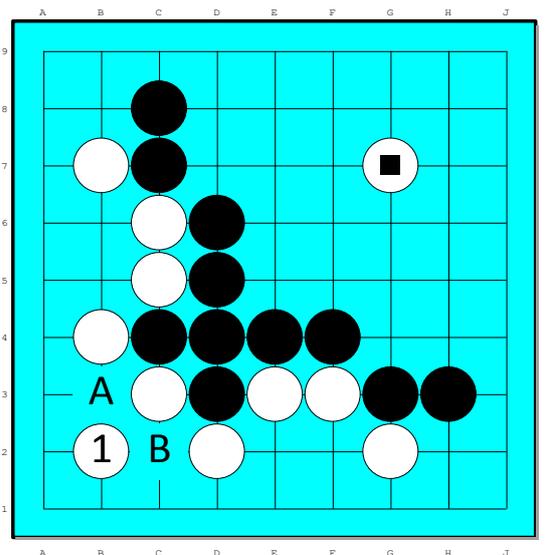


DIAGRAMA 1

Se muestra que Blanco 1 produce una doble conexión abierta en “A” y “B” e impide que Negro juegue en cualquiera de esos puntos para aplicar la técnica de ataris sucesivos.

En el rincón opuesto, la piedra blanca marcada no corre peligro inminente, como sí ocurría con la amenaza de un atari de Negro en “A” o en “B”.

Para visualizar la amenaza, se reubica la piedra blanca de 1 como se ve en el diagrama 2.

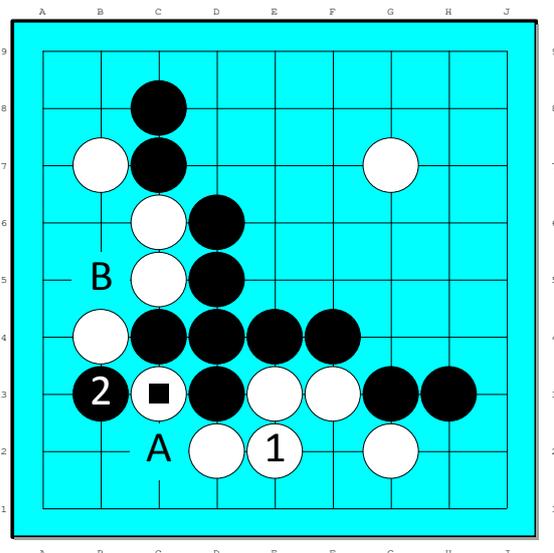


DIAGRAMA 2

Se entrega una piedra negra al niño y se le pide que muestre la jugada que haría Negro en caso que Blanco juegue así.

Se espera de él que juegue Negro 2.

Entonces se comenta que Negro está aplicando la técnica de ataris sucesivos, ya que su jugada ha puesto en atari a la piedra blanca marcada, y si Blanco la defiende jugando en “A”, Negro continúa con el atari de “B”.

Luego se arma la posición correspondiente al problema 2 y se pide a otro niño que pase a señalar la respuesta. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 3.

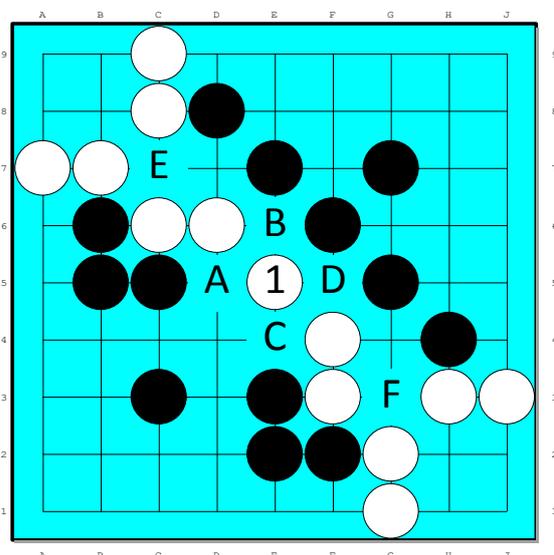


DIAGRAMA 3

Se le pregunta luego qué técnica está aplicando Blanco. Se espera de él que diga que se trata de una conexión diagonal.

Se comenta entonces que si Negro juega en “A”, Blanco puede conectar en “B” y viceversa. Lo mismo ocurre con los puntos “C” y “D”.

Además, las piedras blancas forman una conexión abierta en “E” y otra en “F”.

Por lo tanto, todas las piedras blancas se comportan como si fueran una sola cadena, ya que Negro no puede impedir que se unan entre sí.

El grupo blanco tiene un ojo grande en el rincón superior izquierdo y otro ojo grande en el rincón inferior derecho. Dicho de otro modo, Blanco 1 logra que todas las piedras blancas estén seguras, ya que conforman un grupo con dos ojos.

Luego se pasa al problema 3. Se arma la posición y se pide a un niño que pase a mostrar la respuesta. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 4.

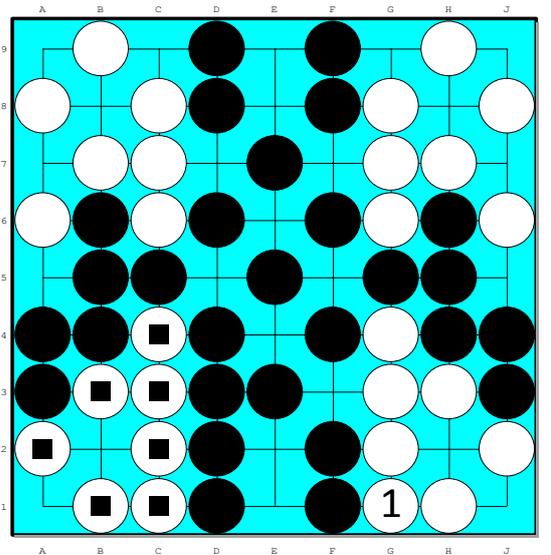


DIAGRAMA 4

En primer lugar se señala el grupo de piedras blancas marcadas y se comenta que ese grupo tiene dos ojos seguros. A continuación se comenta que la jugada Blanco 1 le dio una forma similar al grupo del rincón inferior derecho.

Luego se retira la piedra de 1 y se la ubica en otra parte, como se ve en el diagrama 5.

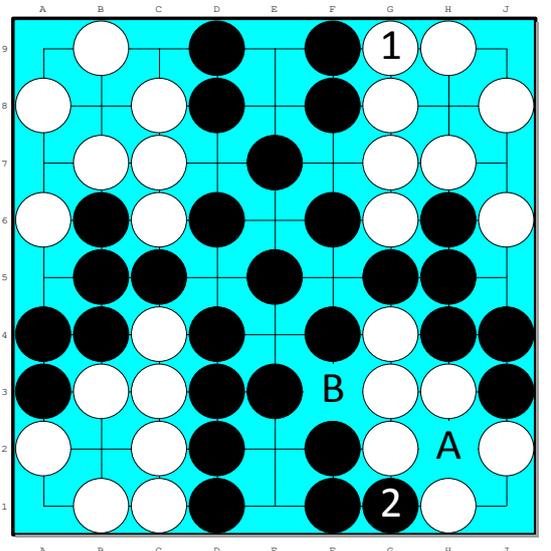


DIAGRAMA 5

Se entrega una piedra negra al niño y se le pregunta qué jugaría Negro en caso de que Blanco juegue así. Se espera de él que juegue Negro 2.

Se pregunta entonces al grupo qué produce esa jugada de Negro.

La respuesta es que esa jugada vuelve falso el ojo de "A".

Si luego (después que Blanco juegue en alguna otra parte) Negro tapa la libertad exterior de "B", pondrá en atari a cuatro piedras, amenazando jugar a continuación en "A" y comerlas.

Si ante Negro "B", Blanco juega en "A" para conectar esas piedras, se tapaná el ojo (se puede mostrar todo esto ubicando brevemente una piedra negra en "B" y una blanca en "A").

Se comenta entonces que, una vez que Negro juega en 2, todas las piedras blancas del rincón inferior derecho están muertas, ya que Blanco no puede evitar que Negro las capture.

Por lo tanto, luego de jugar en 2, Negro puede dejar las cosas así y esperar al final de la partida, para retirar esas piedras como muertas sin necesidad de jugar en "B" ni en "A".

La jugada de Blanco en la respuesta correcta evita por lo tanto que sus piedras del rincón inferior derecho queden muertas por una jugada de Negro en el mismo punto.

Se pasa ahora al problema 4. Se arma la posición y se pide a otro niño que pase a señalar la respuesta. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 6.

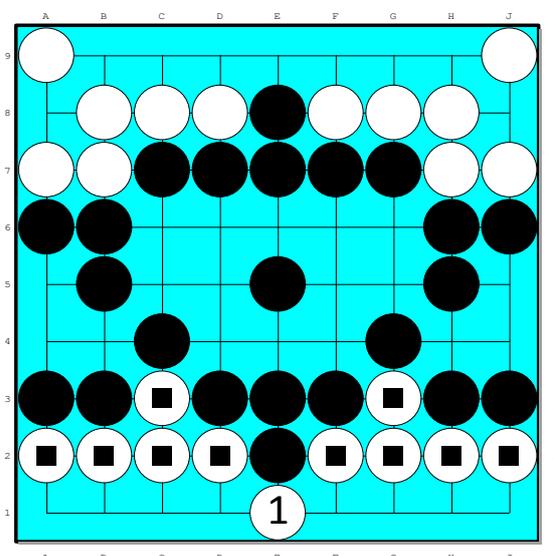


DIAGRAMA 6

Se pregunta al niño qué logra Blanco con esa jugada. La respuesta es que conecta por el borde a los dos grupos de piedras blancas marcadas.

Se juega a continuación Negro 2 en el diagrama 7 y se pregunta al niño qué responde Blanco. El niño no debería tener duda en jugar Blanco 3.

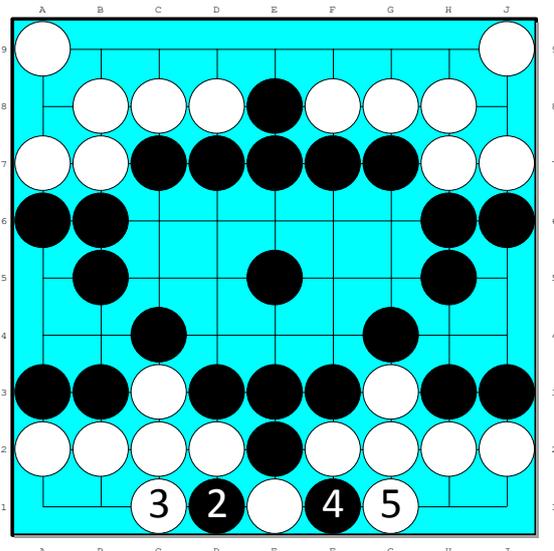


DIAGRAMA 7

Se repite el procedimiento con Negro 4 y Blanco 5. La posición queda como se ve en el diagrama 8.

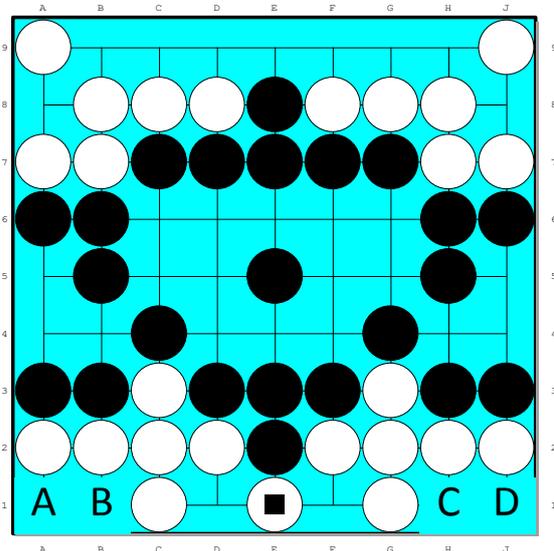


DIAGRAMA 8

Queda claro que la piedra blanca marcada produjo la conexión por el borde de todas las piedras blancas del sector inferior, que ahora se comportan como si fueran una sola cadena.

El grupo blanco tiene un ojo grande en los puntos "A" y "B" y otro ojo grande en los puntos "C" y "D". Por lo tanto, las piedras blancas están a salvo.

Luego se pasa a ver qué ocurre con los grupos del sector superior del tablero.

Se juega Negro 6 como se ve en el diagrama 9 y se pide al niño que haga la jugada de Blanco. El niño probablemente jugará Blanco 7.

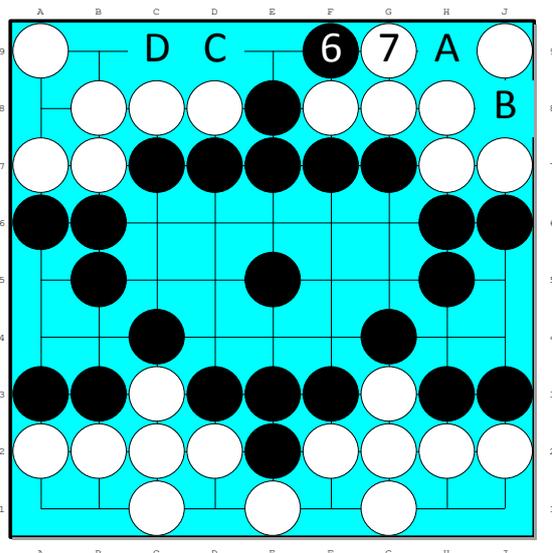


DIAGRAMA 9

Se muestra entonces que el grupo blanco del rincón superior derecho tiene dos ojos en “A” y “B” y por lo tanto no puede ser capturado.

Se completa la explicación señalando que sucede lo mismo con el grupo del rincón superior izquierdo. Para ilustrar esto se pueden reubicar brevemente la piedra negra de 6 y la blanca de 7 en “C” y “D” respectivamente.

Por último, se pregunta qué ocurre si Blanco, en lugar de la jugada correcta, juega Blanco 1 en el borde superior como se ve en el diagrama 10 (la misma explicación se puede hacer si el niño juega en este punto en primera instancia, en lugar de la respuesta correcta).

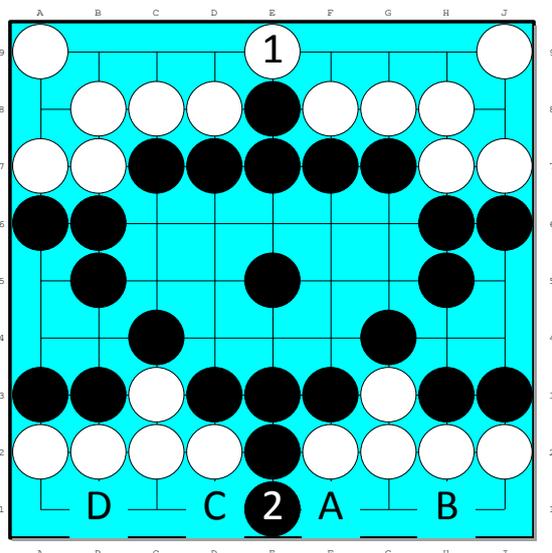


DIAGRAMA 10

Se entrega una piedra negra al niño y se le pide que haga la jugada de Negro. La jugada más efectiva es Negro 2.

Se muestra ahora que si Blanco juega en “A”, Negro puede responder en “B” ocupando el punto vital del grupo blanco del rincón inferior derecho.

Asimismo, si Blanco juega en "C", Negro responde en "D" y el grupo del rincón inferior izquierdo queda con un solo ojo.

Por lo tanto, todas las piedras blancas del sector inferior del tablero quedan muertas (si en vez de jugar en 2, Negro jugará en "A" o en "C", Blanco podría hacer dos ojos con uno de los grupos jugando respectivamente en "C" o en "A").

La conclusión es que la respuesta correcta de Blanco permite conectar por el borde dos grupos, que si estuvieran aislados no podrían hacer dos ojos y quedarían como piedras muertas.

A continuación se pasa al problema 5. Se arma la posición y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 11.

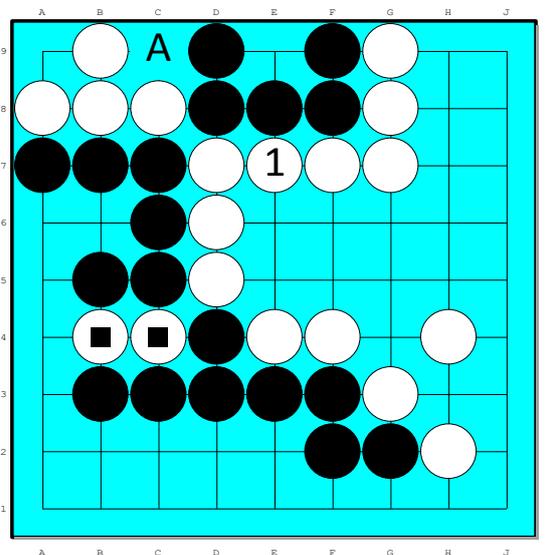


DIAGRAMA 11

Se pregunta al niño qué produce esta jugada. La respuesta es que se produce un *seki* en el rincón superior izquierdo.

Se comenta entonces que, luego de Blanco 1, Negro no puede jugar en "A" para capturar las piedras blancas del rincón, porque sus propias piedras quedarían en atari.

Si no estuviera la piedra blanca de 1 sí sería posible para Negro jugar en "A" (se puede mostrar esto retirando brevemente la piedra blanca de 1 y colocando una piedra negra en "A").

Por lo tanto, Blanco 1 evitó que fueran capturadas las cuatro piedras blancas del rincón superior izquierdo.

En el sector izquierdo están las dos piedras blancas marcadas en atari, pero esas piedras están muertas, ya que no tienen modo de escapar. Por lo tanto, era posible salvar las piedras del rincón superior izquierdo pero no las del sector izquierdo.

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 de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 12.

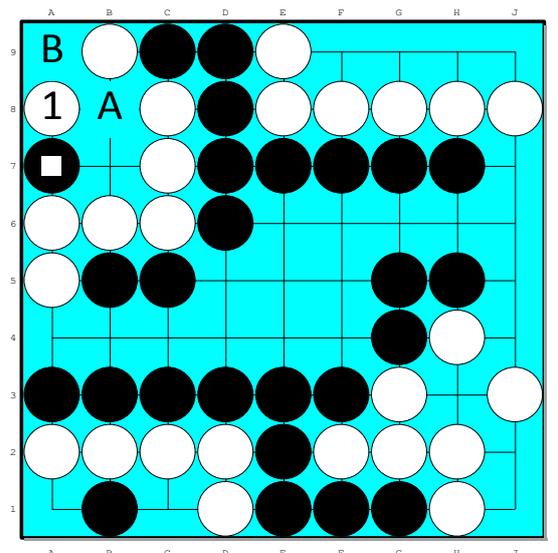


DIAGRAMA 12

Se comenta que esta jugada forma una conexión abierta en “A” y un ojo en el rincón en “B”. El segundo ojo aparecerá con la captura de la piedra negra marcada, por lo cual el grupo está seguro. Luego se pasa a analizar la situación de los otros grupos blancos, como se ve en el diagrama 13.

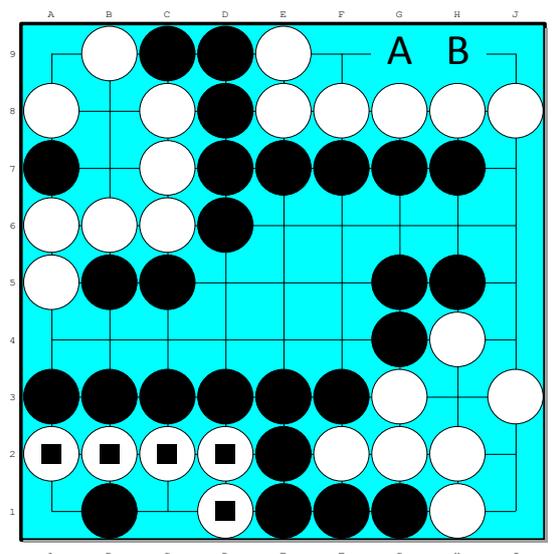


DIAGRAMA 13

En primer lugar, se pregunta al grupo cuál es la situación de las piedras blancas marcadas. La respuesta es que esas piedras están muertas, porque no pueden hacer dos ojos. Luego se señala el grupo del rincón superior derecho y se comenta que (al revés de lo que ocurre con el grupo marcado) Negro no puede evitar que forme dos ojos, ya que si juega en “A”, Blanco puede responder en “B” y viceversa. A continuación se señala el grupo del rincón inferior derecho, diciendo que aparentemente ese grupo tiene dos ojos.

Para verificar eso, se juega Negro 2 como se ve en el diagrama 14.

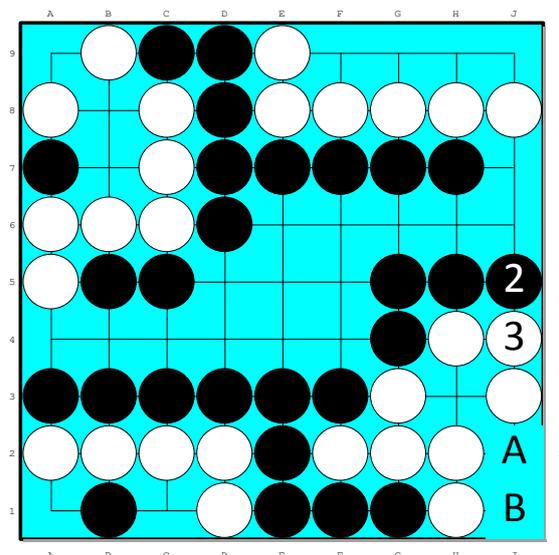


DIAGRAMA 14

Se pide al niño que haga la jugada de Blanco. Se espera de él que juegue Blanco 3.

Se comenta entonces que si Negro juega en "A", Blanco captura la piedra en "B" y queda claro que el grupo tiene dos ojos (se puede ubicar brevemente una piedra negra en "A" y una blanca en "B" para mostrar esto).

Entonces, los grupos del rincón superior derecho y del rincón inferior derecho no necesitaban ser defendidos, porque tenían seguridad de hacer dos ojos, mientras que el grupo del rincón inferior izquierdo no tenía defensa posible.

Para completar el análisis, se retrotrae la posición al comienzo y se juega Blanco 1 como se ve en el diagrama 15 (la misma explicación se puede hacer si el niño juega en este punto en primera instancia, en lugar de la respuesta correcta).

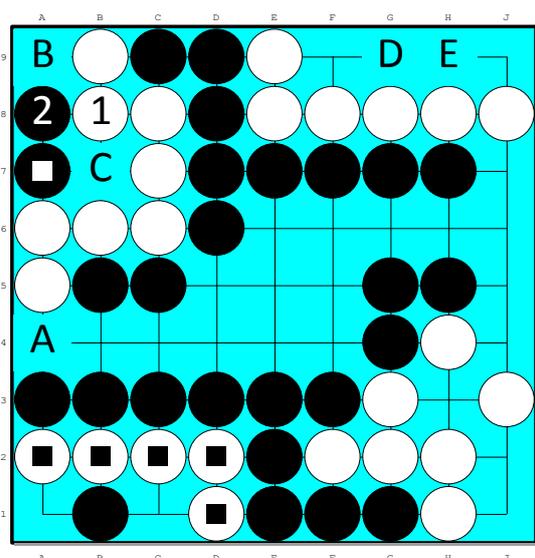


DIAGRAMA 15

Se entrega una piedra negra al niño y se le pide que haga la jugada de Negro. Es probable que no tenga dudas en jugar Negro 2.

Se comenta entonces que el grupo blanco queda con un solo ojo y no puede evitar ser capturado. Se puede ampliar la explicación diciendo que más adelante Negro puede jugar en “A” y en “B” (se ubican piedras negras en esos puntos para mostrar esto), poniendo en atari al grupo blanco, y cuando Blanco captura tres piedras jugando en “C”, Negro puede jugar nuevamente en el punto de 2, quedando la posición con una forma similar a la que tiene el grupo de piedras marcadas del rincón inferior izquierdo.

Dicho esto, se puede volver a la posición que se ve en el diagrama, luego de Negro 2 (se retira la piedra negra de “A”, la blanca de “C” y se reubica la piedra negra marcada junto a la de 2).

Se comenta que, una vez que Negro juega en 2, todas las piedras blancas de ese rincón están muertas, del mismo modo que ocurre con las piedras blancas marcadas del rincón inferior izquierdo.

Para completar la explicación, se puede comentar que si Negro juega en “D” en el rincón superior derecho, es importante que Blanco responda en “E” para hacer dos ojos, porque si Blanco no juega allí y Negro puede agregar otra piedra en “E”, el grupo blanco de ese rincón quedaría con un solo ojo, como se acaba de ver para el caso del grupo del rincón superior izquierdo.

En síntesis, la respuesta correcta del problema logra evitar la captura del grupo del rincón superior izquierdo, que estaba en peligro. Los grupos del rincón superior derecho y del rincón inferior derecho no necesitaban ser defendidos, mientras que el grupo del rincón inferior izquierdo no tiene manera de evitar la captura.

A modo de conclusión, se comenta que con esta serie de problemas se ha producido un repaso general de varios de los temas vistos en los talleres anteriores.

Con el aprendizaje que han tenido a lo largo de estos talleres, los niños han alcanzado el nivel de 30-kyu.

Con este nivel de juego están en condiciones de jugar con personas (niños o adultos) de otros lugares.

Nota sobre aspectos organizativos: Si por cualquier motivo no se hubiera podido organizar el torneo interno en el momento sugerido anteriormente,⁴ esta puede ser otra oportunidad favorable, ya que los niños han completado una etapa del aprendizaje.

En ese caso, se puede anunciar al final de este taller la realización del torneo en la semana siguiente.

Se cierra el taller felicitando a los niños por haber completado esta etapa del aprendizaje e invitándolos a seguir aprendiendo más cosas lindas de este juego.

4 Entre el taller N° 16 y el N° 17.