

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

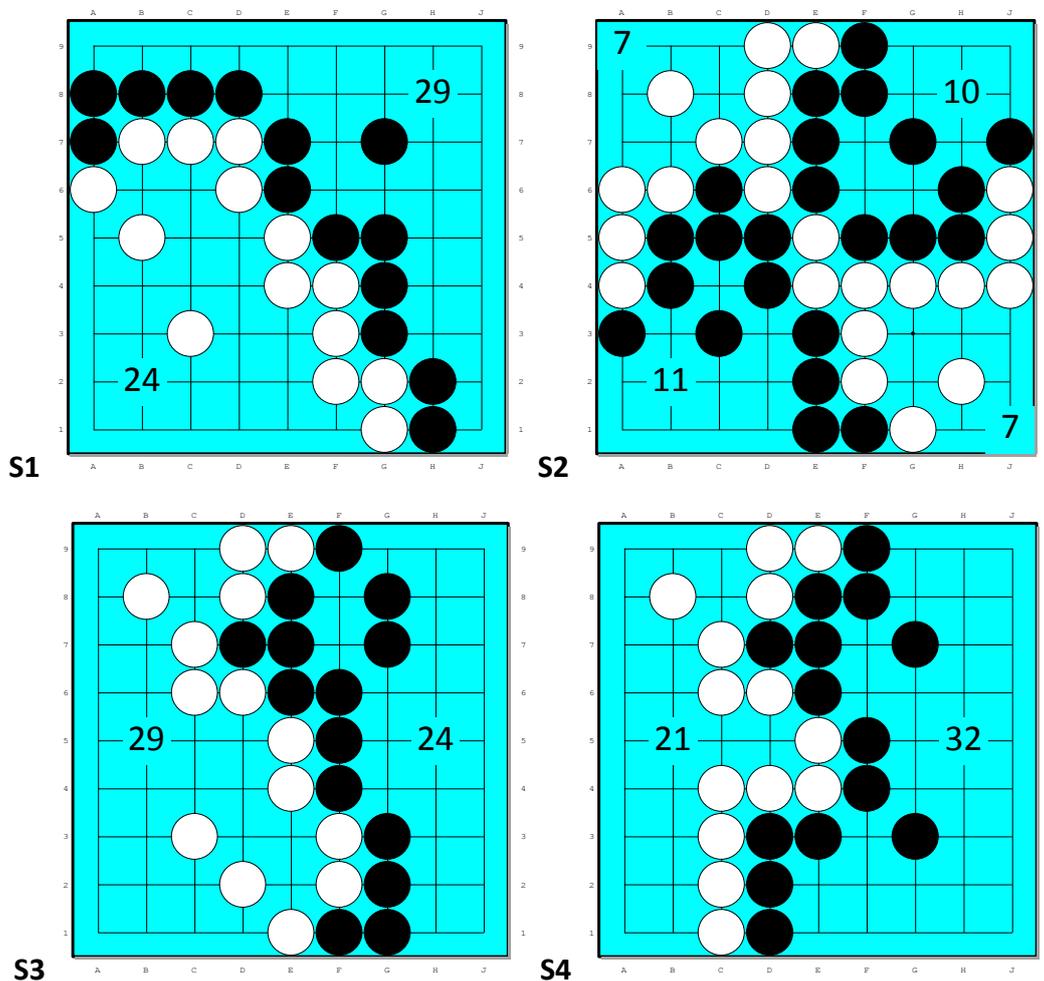
## GUÍA DEL TALLER N° 25.<sup>2</sup>

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

Empieza el taller con la entrega de las hojas con las soluciones de los problemas que quedaron del taller anterior.

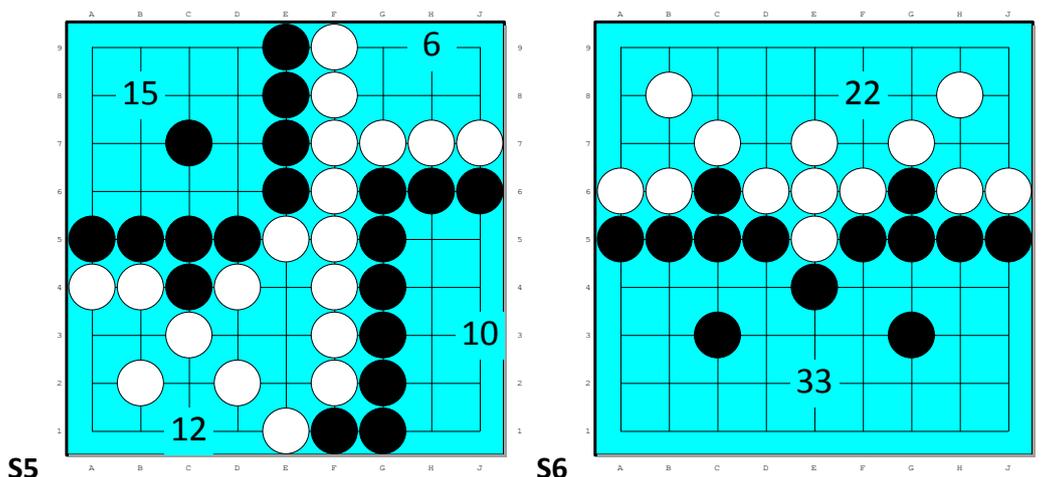
La idea es pasar luego los datos al registro y comprobar el grado de comprensión del tema (conteo de puntos vacíos rodeados).

Las soluciones son:



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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Problema 1: Negro tiene 29 puntos en el sector superior y derecho, y Blanco tiene 24 puntos en el sector inferior izquierdo del tablero (Blanco gana por 0,5 puntos contando el *komi*).

Problema 2: Negro tiene 10 puntos en el rincón superior derecho y 11 puntos en el rincón inferior izquierdo, mientras que Blanco tiene 7 puntos en el rincón superior izquierdo y 7 puntos en el rincón inferior derecho del tablero (Negro gana por 1,5 puntos contando el *komi*).

Problema 3: Negro tiene 24 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 29 puntos en el sector izquierdo del tablero (Blanco gana por 10,5 puntos contando el *komi*).

Problema 4: Negro tiene 32 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 21 puntos en el sector izquierdo del tablero (Negro gana por 5,5 puntos contando el *komi*).

Problema 5: Negro tiene 15 puntos en el rincón superior izquierdo y 10 puntos en el rincón inferior derecho, mientras que Blanco tiene 6 puntos en el rincón superior derecho y 12 puntos en el rincón inferior izquierdo del tablero (Negro gana por 1,5 puntos contando el *komi*).

Problema 6: Negro tiene 33 puntos en el sector inferior y Blanco tiene 22 puntos en el sector superior del tablero (Negro gana por 5,5 puntos contando el *komi*).

Se comenta que aquellos que hayan resuelto correctamente los problemas habrán alcanzado el nivel de 28-kyu.

Luego se pasa a la explicación teórica.

### **Explicación teórica: partida de ilustración.**

Se comenta que, así como ocurrió en el taller anterior, se verá ahora una nueva partida de ilustración de las técnicas de juego relacionadas con el rodeo de territorios.

Las primeras jugadas son iguales a las de la partida que se vio en el taller anterior.

Se muestran entonces las jugadas desde Negro 1 hasta Blanco 10 como se ve en el diagrama 1.

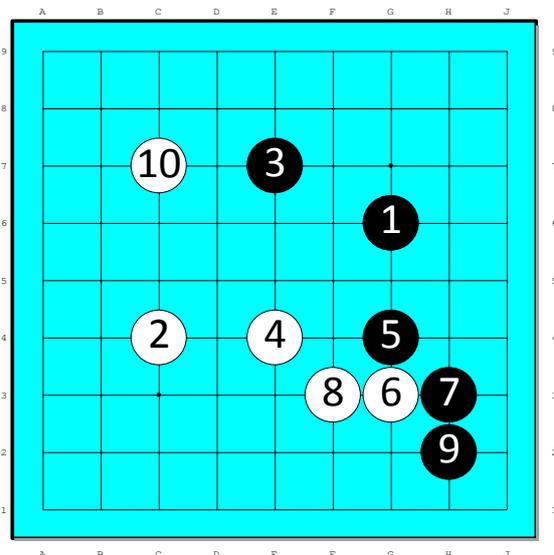


DIAGRAMA 1

Mientras se reproducen las jugadas, se repasan los conceptos vistos en el taller anterior.

Negro 1 y Blanco 2 se juegan en la proximidad de los rincones.

Negro 3 y Blanco 4 constituyen saltos (de caballo y de un punto respectivamente).

Negro 5 avanza hacia abajo con un salto de un punto y contiene el avance de Blanco hacia la derecha (ubicándose a un punto de distancia de la piedra blanca). Blanco 6 bloquea el avance de Negro hacia abajo. Negro responde con el *hane* de Negro 7, y luego que Blanco conecta sus piedras con Blanco 8, continúa avanzando hacia abajo con el *nobi* de Negro 9.

Blanco 10 avanza hacia arriba con un salto de dos puntos y contiene el avance de Negro hacia la izquierda (ubicándose a un punto de distancia de la piedra negra).

El juego continúa como se ve en el diagrama 2.

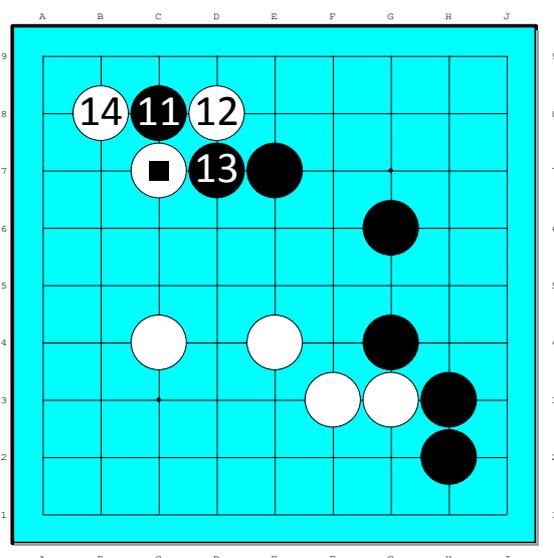


DIAGRAMA 2

Negro 11 se juega en contacto con la piedra blanca marcada, en un intento de impedir que Blanco cierre el territorio por ese lado.

Blanco responde con el “hane de corte” de Blanco 12, con la intención de capturar la piedra negra. Negro 13 corta la piedra de 12, pero Blanco llega antes a capturar la piedra negra de 12, poniéndola en atari contra el borde con Blanco 14.

**Nota pedagógica:** Si en el taller anterior surgió la pregunta de qué ocurría si Blanco jugaba el *hane* por este lado, se puede comentar que ahora es el momento de ver eso en detalle.

El juego continúa como se ve en el diagrama 3.

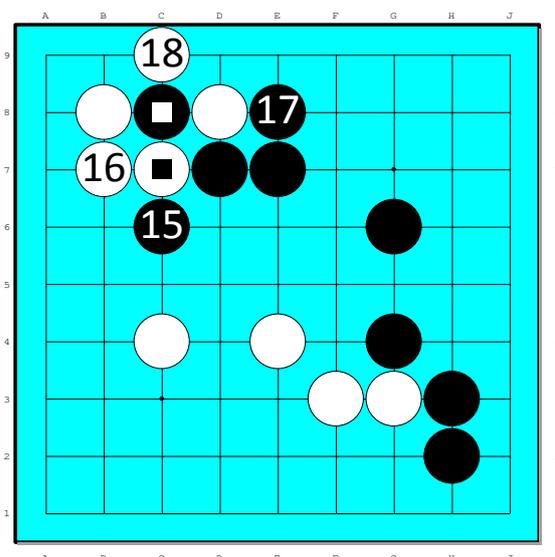


DIAGRAMA 3

Negro 15 pone en atari a la piedra blanca marcada y Blanco 16 la conecta. Negro 17 es otro atari, pero Blanco 18 captura la piedra negra marcada y saca a la piedra blanca del atari.

En este momento se comenta que se verá un modo nuevo de contar los puntos. Para eso se deben guardar aparte las piedras capturadas. Se pone entonces en un lugar aparte (por ejemplo, en el costado del tablero mural, si tiene margen suficiente) la piedra negra que acaba de ser capturada.

A continuación, sigue Negro 19 como se ve en el diagrama 4.

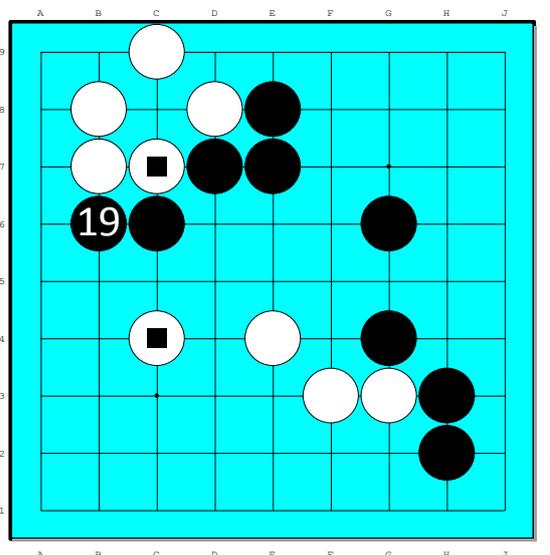


DIAGRAMA 4

Se señalan las dos piedras blancas marcadas, que constituirían un salto de dos puntos, y se muestra que las piedras negras han pasado a través de ese salto, separando las posiciones de Blanco. Entonces, se puede ver que Blanco capturó una piedra y quedó ubicado con su grupo en el rincón superior izquierdo, pero Negro mientras tanto penetró en lo que era el bosquejo territorial blanco en el borde izquierdo.

O sea que Blanco obtuvo una ganancia por un lado al capturar la piedra negra, pero Negro obtuvo su ganancia por el otro lado al penetrar en el bosquejo territorial blanco del borde izquierdo.

El juego continúa como se ve en el diagrama 5.

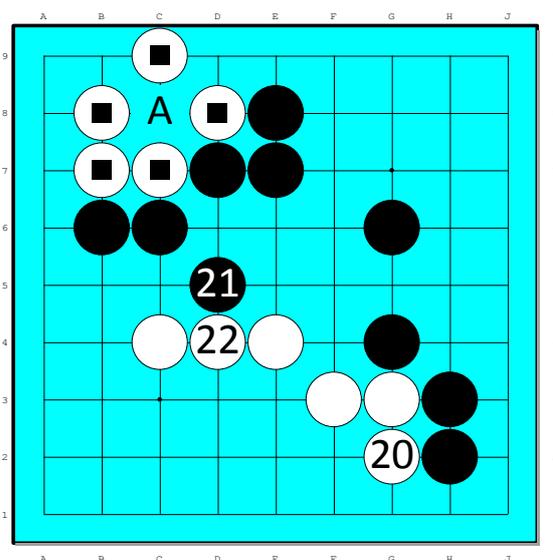


DIAGRAMA 5

Blanco 20 trata de cerrar el bosquejo territorial en el borde inferior.

Negro 21 produce una conexión abierta y se asoma a lo que era el salto de un punto de Blanco.

Entonces Blanco responde en 22 produciendo una unión sólida.

Se señala ahora el grupo de piedras blancas marcadas del rincón superior izquierdo.

Ese grupo está completamente rodeado por piedras negras, pero hizo un ojo al capturar una piedra en el punto "A", y podrá hacer el segundo ojo en el espacio del rincón. Por lo tanto, ese grupo está seguro.

El juego continúa como se ve en el diagrama 6.

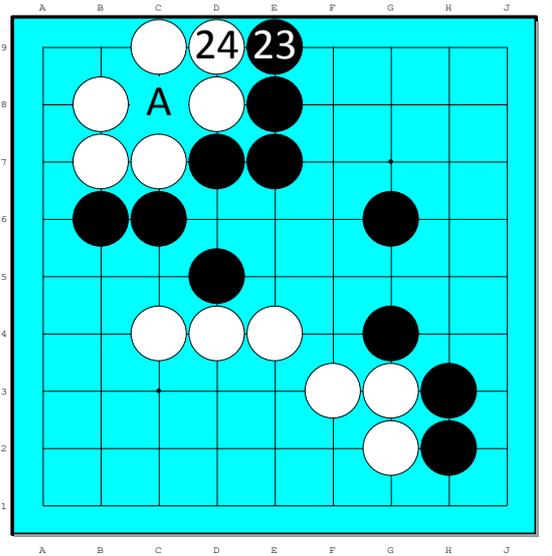


DIAGRAMA 6

Negro 23 cierra el espacio de Negro en el borde superior y ataca al grupo blanco del rincón.

Blanco 24 mantiene los ojos asegurados, ya que impide una jugada de Negro en ese mismo punto que haría que el ojo de "A" fuera falso.

La partida continúa como se ve en el diagrama 7.

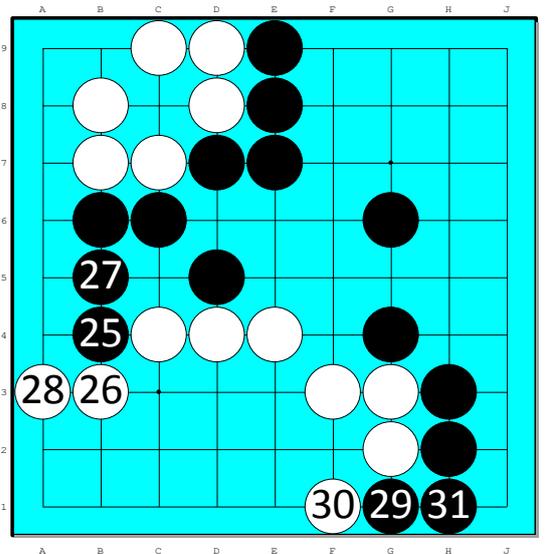


DIAGRAMA 7

Negro trata de avanzar hacia el rincón inferior izquierdo con Negro 25, que está en contacto con las piedras blancas al mismo tiempo que forma un salto de un punto desde las negras.

Blanco frena el avance con el *hane* de Blanco 26, que amenaza capturar la piedra de 25 mediante un atari contra el borde.

Negro 27 produce una unión sólida y evita una jugada de Blanco en ese mismo punto.

Blanco 28 cierra sobre el borde izquierdo el espacio que Blanco está rodeando.

Sigue Negro 29, que es un intento de avanzar sobre ese espacio por el borde inferior.

Blanco 30 cierra y Negro 31 conecta la piedra en atari.

Luego Blanco juega en 32 como se ve en el diagrama 8.

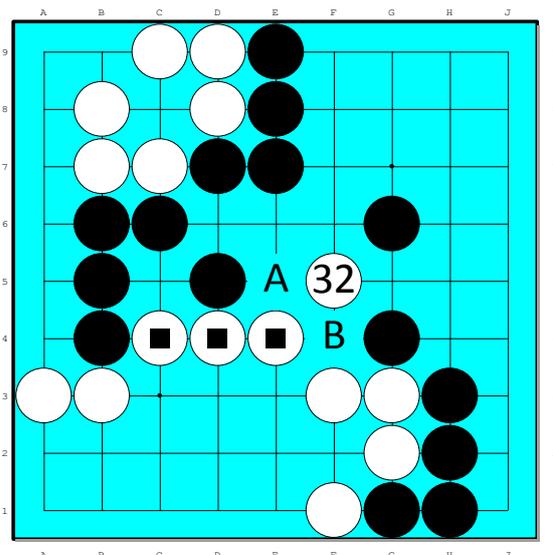


DIAGRAMA 8

Se comenta que la jugada de Blanco produce un avance diagonal y que la piedra tiene dos opciones, "A" y "B", para conectarse con la cadena de piedras marcadas.

Sin embargo, Blanco se lleva una sorpresa cuando Negro responde con su jugada 33 como se ve en el diagrama 9.

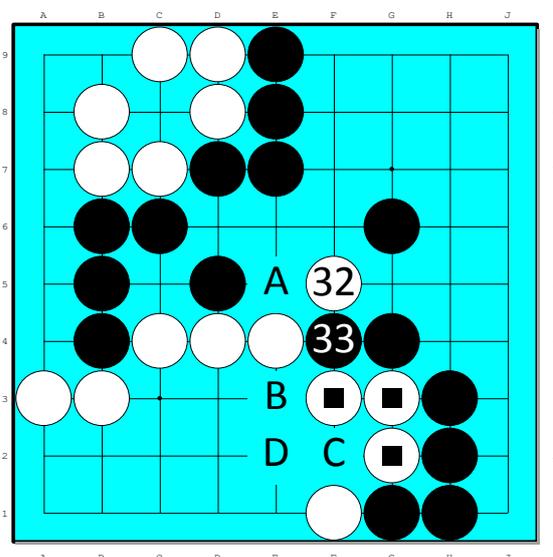


DIAGRAMA 9

Se señala que Blanco necesita jugar en "A" para mantener la conexión de la piedra de 32, pero entonces Negro podría jugar en "B" para poner en atari a las tres piedras marcadas, las que quedarían sin escapatoria, porque si Blanco responde en "C", continúa Negro "D" poniendo en atari contra el borde a las cinco piedras (se pueden ubicar piedras en los puntos mencionados para mostrar esto).

Blanco decide cubrir la amenaza a sus piedras marcadas jugando Blanco 34 como se ve en el diagrama 10.

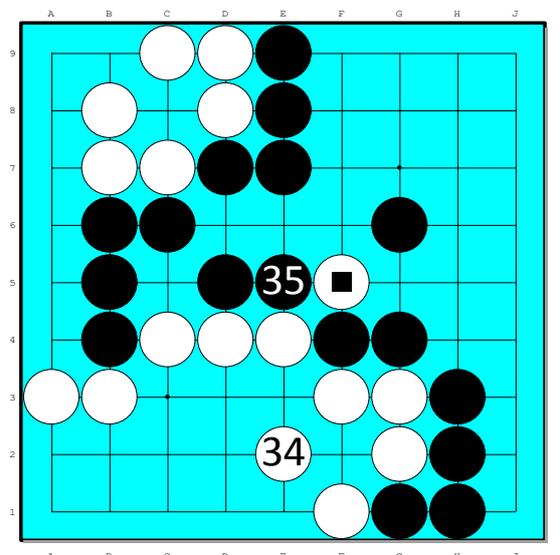


DIAGRAMA 10

Blanco 34 asegura la conexión de las piedras de abajo y completa el territorio blanco del borde inferior.

Sin embargo, Negro 35 corta a la piedra blanca marcada, que queda aislada adentro del territorio negro. Blanco estuvo descuidado cuando jugó la piedra marcada y ahora sufre las consecuencias.

Ahora hace un intento de salvar su piedra jugando Blanco 36 como se ve en el diagrama 11.

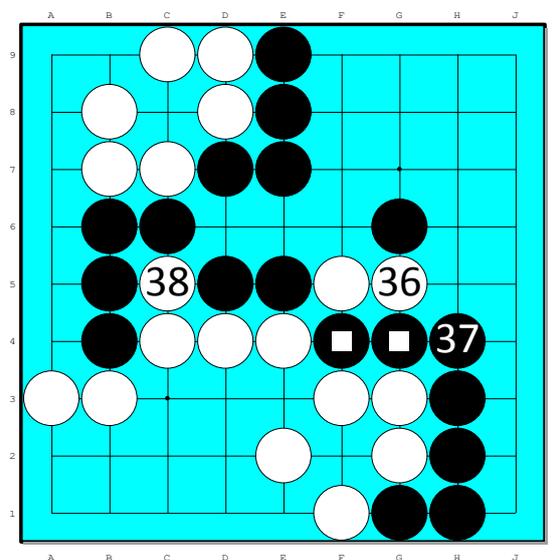


DIAGRAMA 11

Blanco 36 pone en atari a las dos piedras negras marcadas, pero Negro 37 las conecta y despeja el peligro.

Blanco juega en 38 con la ilusión de atacar de algún modo las piedras negras, pero Negro no se ve amenazado por esta última jugada.

La partida sigue entonces como se ve en el diagrama 12.

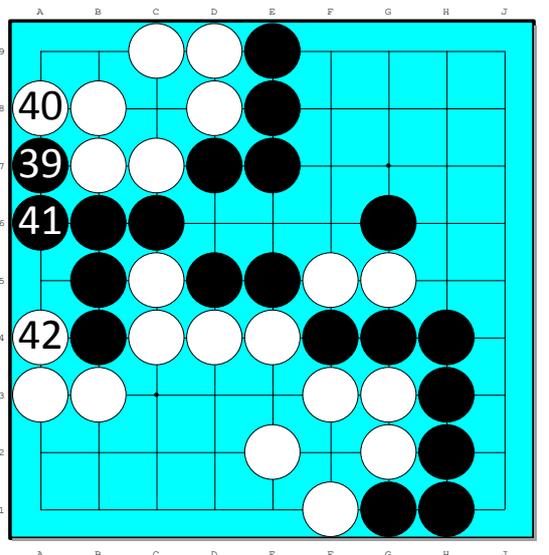


DIAGRAMA 12

Negro 39 avanza sobre el rincón superior izquierdo. Blanco 40 frena el avance y Negro 41 conecta la piedra de 39 que fue puesta en atari. Blanco 42 impide que Negro cierre un punto de territorio en el borde izquierdo jugando en el mismo punto.

En el diagrama 13 se analiza la posición resultante.

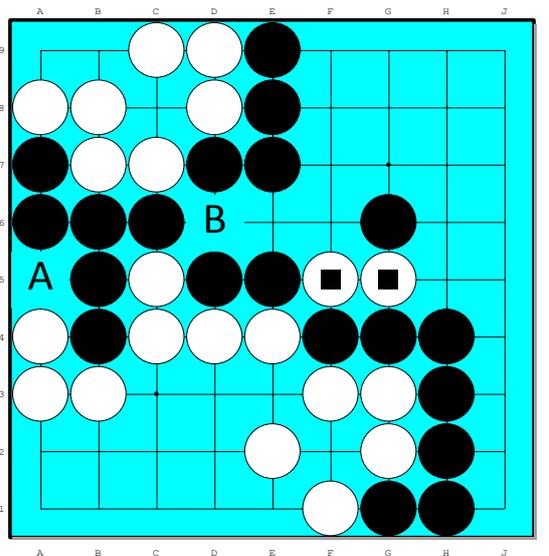


DIAGRAMA 13

Se muestra que Blanco tiene dos territorios bien definidos, uno en el rincón superior izquierdo y otro en el sector inferior del tablero.

Negro rodea un territorio grande en el sector derecho del tablero, dentro del cual las dos piedras blancas marcadas están muertas.

Sólo queda el punto "A" ubicado entre las piedras negras y blancas.

Además, cuando el punto "A" sea tapado, Negro deberá jugar en "B" para conectar sus piedras que quedarán en atari.

El juego sigue como se ve en el diagrama 14.

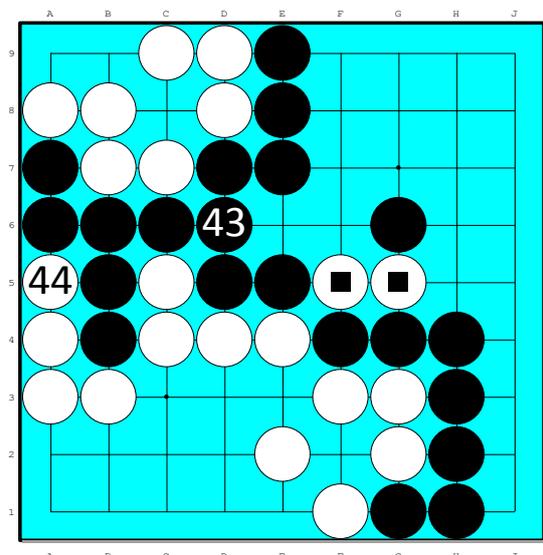


DIAGRAMA 14

Negro 43 conecta en el punto "B" del diagrama anterior, mientras que Blanco 44 ocupa el punto "A".

Negro considera que la partida está terminada y pasa el turno con su jugada 45. Con esto da por sentado que las dos piedras blancas marcadas están muertas.

Blanco no se resigna a esto, y juega Blanco 46 como se ve en el diagrama 15.

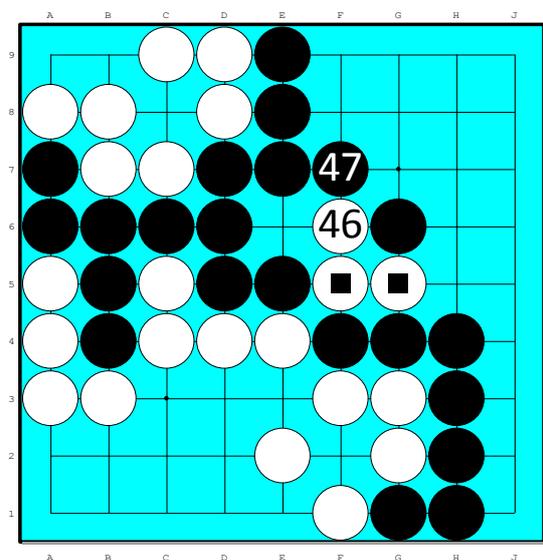


DIAGRAMA 15

Luego de Negro 47, Blanco se convence de que no puede hacer nada con sus piedras y reconoce que todo el espacio que las piedras negras rodean en el sector derecho del tablero es territorio negro.

Entonces Blanco pasa el turno, Negro hace lo mismo y la partida termina.

Negro retira como muertas la piedra blanca de 46 y las dos marcadas (se deben guardar aparte las tres piedras blancas, junto con la negra que había sido capturada).

La posición queda como se ve en el diagrama 16.

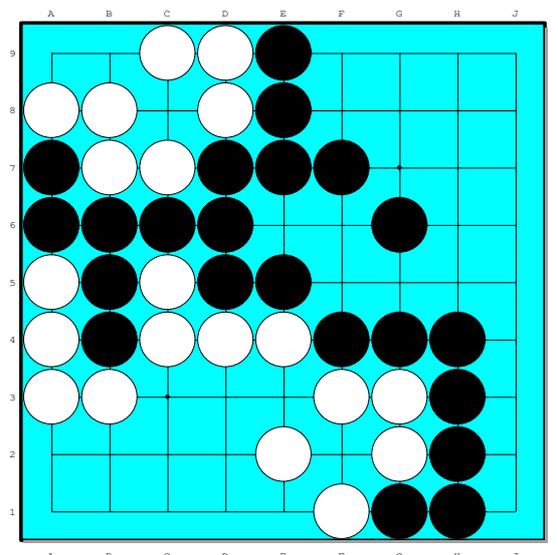


DIAGRAMA 16

Ahora se comenta que se verá el método japonés para el conteo de puntos.

Hasta ahora se venía usando el método chino, que consiste en sumar los puntos vacíos rodeados y las piedras propias que se encuentran en el tablero.

En el método japonés se suman los puntos vacíos rodeados y se descuenta un punto por cada piedra que capturó el adversario.

Para esto es que se guardaron aparte las piedras que se iban capturando.

La justificación para contar así es que, habiendo hecho ambos la misma cantidad de jugadas, la diferencia entre las piedras que uno y otro tienen sobre el tablero es equivalente a la diferencia entre las piedras que uno y otro han capturado.

**Nota pedagógica:** La condición de que ambos hayan hecho la misma cantidad de jugadas no se cumple si Negro hace la última jugada.

En la partida de ejemplo, Blanco hace la última jugada antes que Negro pase el turno, y luego se agrega una jugada de Blanco y una de Negro, por lo cual la cantidad de jugadas que hicieron ambos es la misma. Estos detalles se estudiarán más adelante. Por el momento se trata sólo de explicar el método de conteo, sin alargar los comentarios acerca de las justificaciones.

Si surge alguna pregunta al respecto, se puede decir que en otro momento se estudiarán distintos casos posibles.

La manera práctica de contar es usar las piedras capturadas para tapar puntos de territorio con ellas.

Esto se muestra en el diagrama 17.

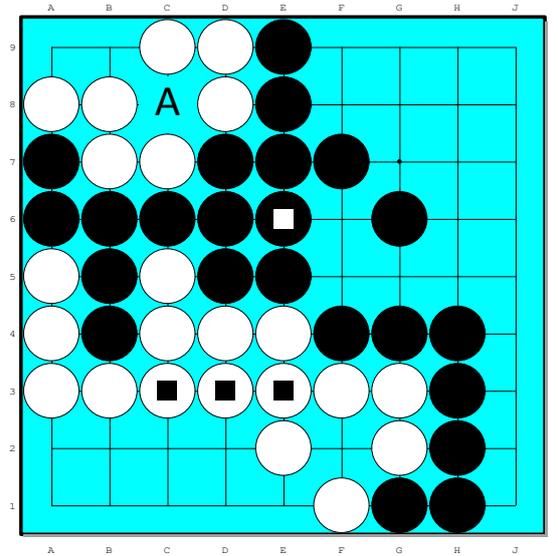


DIAGRAMA 17

Durante la partida, Blanco había capturado una piedra en “A”. Esa piedra se usa para tapar un punto del territorio negro, como se ve con la piedra negra marcada.

Por su parte, Negro retiró tres piedras blancas como muertas y las usa para tapar puntos del territorio blanco, como se ve con las piedras blancas marcadas.

Se procede entonces a contar los puntos vacíos que rodean ambos, como se ve en el diagrama 18.

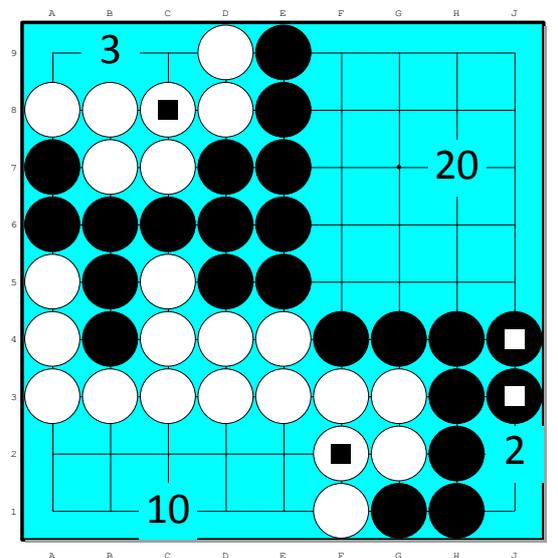


DIAGRAMA 18

Se reubican algunas piedras para facilitar las cuentas, como se ve con las piedras marcadas.

Negro tiene 22 puntos y Blanco 13 puntos. En el tablero gana Negro por 9 puntos. Contando el *komi*, el resultado es que Negro gana por 3,5 puntos.

Se completa la explicación con algunos comentarios acerca del método de conteo que se acaba de aprender.

Como se puede ver en la posición correspondiente a la cuenta final, ahora no es necesario contar las piedras que tiene cada bando sobre el tablero.

Como las piedras capturadas se han ubicado en los territorios respectivos, la cantidad de piedras negras y blancas presentes es la misma (se puede ver esto contando la cantidad de piedras y verificando que hay 23 piedras de cada color).

Entonces se cuentan sólo los puntos vacíos rodeados y las cuentas se vuelven más sencillas.

Como se ve en el ejemplo, se pueden reordenar las piedras para contar espacios rectangulares, cuyo tamaño se puede calcular mediante operaciones de multiplicación. Si ese tamaño es múltiplo de 10 (como ocurre también en el ejemplo), las cuentas se facilitan aún más.

Por otra parte, para contar adecuadamente se debe tomar la precaución de guardar aparte las piedras que se van capturando. Caso contrario, se pueden cometer errores en el conteo final.

Dicho esto, se pasa a la práctica de juego.

### **Actividad práctica: juego grupal contra el profesor.**

Esta vez se propone jugar una partida del grupo completo, haciendo una jugada cada niño, versus el profesor.

Se puede usar el tablero mural o, si hay disponible, un tablero de gran tamaño para ubicar en el piso.

El objeto de esta práctica es comprender más a fondo el método japonés de conteo.

El profesor jugará con blancas, sin *komi*.

Para ilustrar mejor los distintos aspectos a tener en cuenta, el profesor deberá jugar de tal modo que se produzca la captura de piedras y queden algunas piedras muertas al final de la partida, que se retirarán de común acuerdo.

Asimismo, tratará de jugar de manera que la última jugada sea hecha por Blanco (si ve que el último punto neutral sería ocupado por Negro, puede hacer una jugada defensiva en su territorio, resignando un punto, para que quede una cantidad par de puntos neutrales).

Al aproximarse el final de la partida, el profesor puede orientar el juego de los niños como para completar el cierre de los territorios y llegar sin contratiempos al momento de pasar el turno.

En el momento del conteo, se puede dar participación a los niños en la operación de tapar puntos de territorio con las piedras capturadas.

**Nota pedagógica:** El método japonés de conteo presenta algunas particularidades, como por ejemplo, que la ocupación de puntos neutrales no suma puntos.

Esas cuestiones se abordarán en los talleres siguientes. Por el momento, interesa que los niños se familiaricen con la mecánica del conteo.

Terminada la actividad, se pasa a la entrega de la hoja de problemas.

### **Cierre del taller: planteo de problemas.**

Se presentan posiciones correspondientes a partidas terminadas, en las que todavía no se han retirado las piedras muertas.

La consigna es marcar (por ejemplo tachándolas) las piedras muertas de ambos bandos. Luego se pide anotar el resultado de la partida, teniendo en cuenta que hay un *komi* de 5,5 puntos.

Lo que se pide anotar es el número correspondiente a la diferencia de puntos, en el sector del tablero correspondiente al territorio del ganador.

Para realizar los cálculos correctamente, se debe tener en cuenta que las piedras muertas (que se pide marcar) salen del tablero (dejando puntos libres en el territorio adversario) y tapan puntos del territorio de su color.

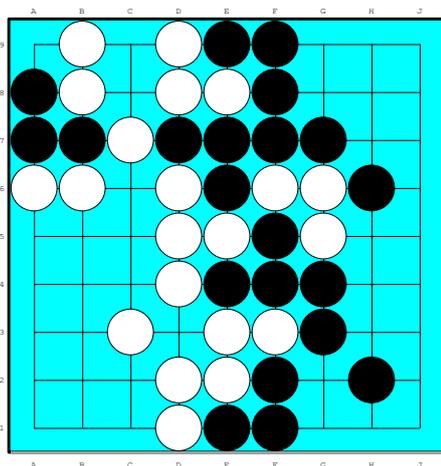
O sea, hay que hacer un esfuerzo de imaginación para advertir que los puntos que ocupan las piedras muertas sumarán como puntos vacíos del territorio del adversario, y que las piedras muertas restarán puntos al ser ubicadas en el territorio propio.

Para no confundirse con las cuentas, se sugiere anotar en un papel aparte, para cada problema, los siguientes números: la cantidad de puntos vacíos rodeados por Negro (incluyendo los que ocupan las piedras blancas muertas que salen del territorio negro), la cantidad de piedras negras muertas (que salen del territorio blanco y tapan puntos del territorio negro) y la resta entre ambos números, para obtener la cantidad de puntos de Negro; luego lo mismo para la cantidad de puntos de Blanco, sumando a este último número el *komi* de 5,5 puntos; por último, la resta entre la cantidad de puntos de Negro y de Blanco. Este último número se debe anotar en el papel, dentro del diagrama, en el espacio correspondiente al territorio del ganador.

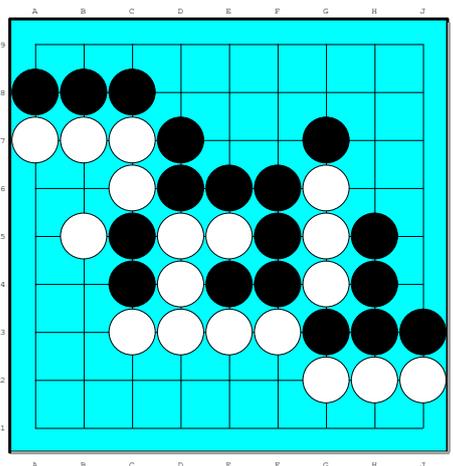
**Nota pedagógica:** La consigna de estos problemas es compleja, por lo que se recomienda dedicar un tiempo para comprobar que se ha entendido.

El procedimiento sugerido es engorroso, pero ayuda a entender cabalmente cómo cuentan a favor los puntos vacíos rodeados por las piedras propias y en contra las piedras capturadas por el rival. Se sugiere resolver junto con el grupo el problema N° 1, indicando en primer lugar las piedras que se deben marcar como muertas y anotando luego en un papel o pizarrón los números mencionados arriba, hasta llegar al número que se debe anotar en el papel, indicando por último dónde se lo debe anotar.

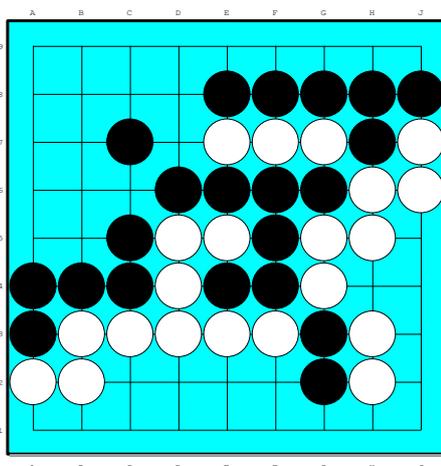
El paso a 27-kyu no se producirá en este taller sino en el siguiente.



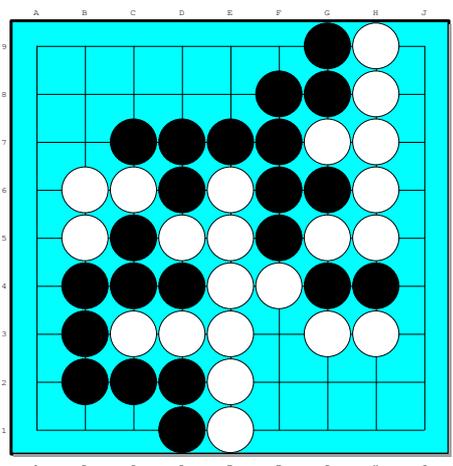
P1



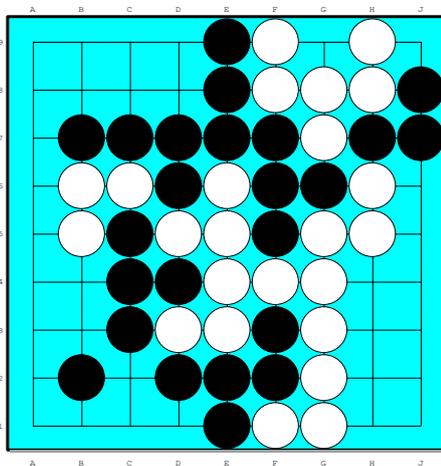
P2



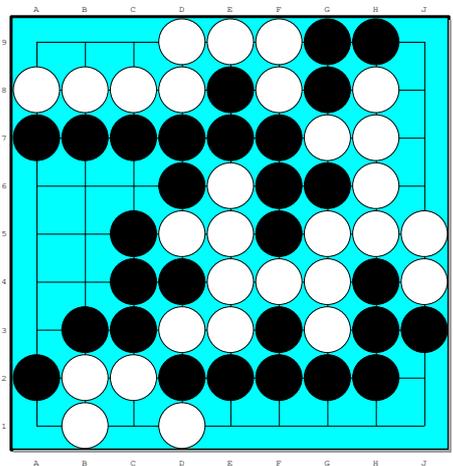
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

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

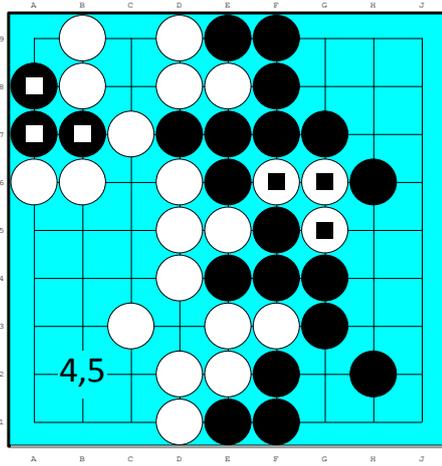
Problema 2: Hay 2 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 2,5 puntos.

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

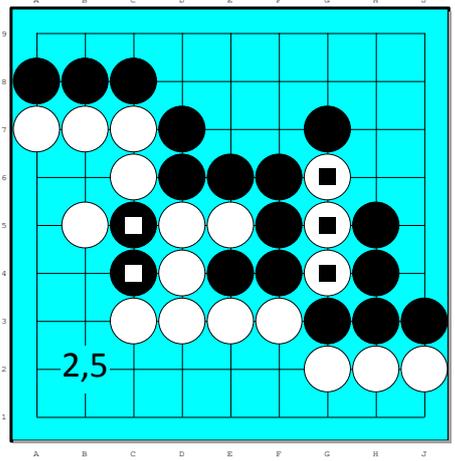
Problema 4: Hay 3 piedras negras y 2 blancas muertas. Gana Negro por 1,5 puntos.

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

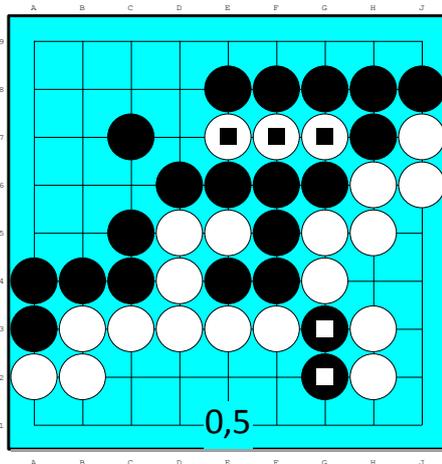
Problema 6: Hay 3 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Negro por 5,5 puntos.



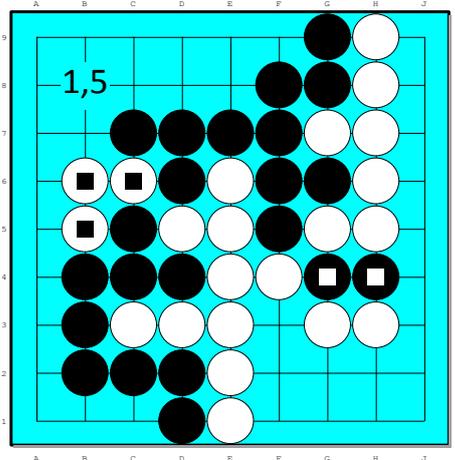
S1



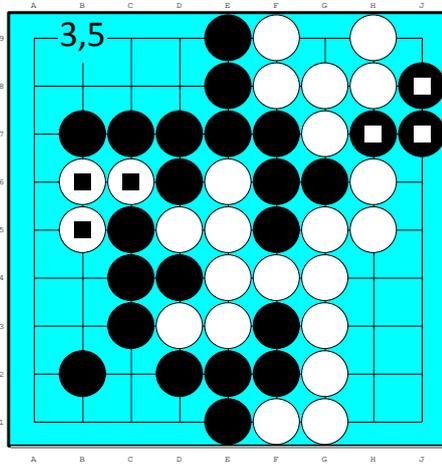
S2



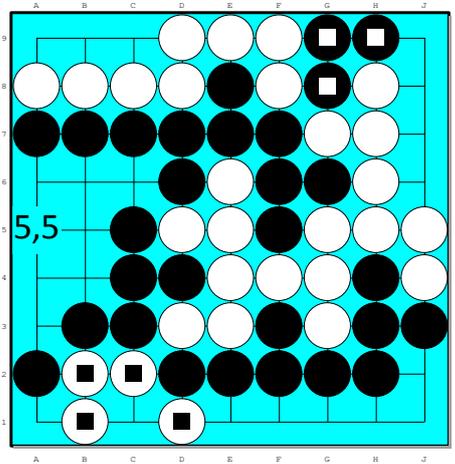
S3



S4



S5



S6