

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

### GUÍA DEL TALLER N° 2.<sup>2</sup>

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

Al comienzo del taller se pregunta a los niños qué les ha parecido el juego: si es divertido, fácil de aprender, etcétera.

Luego se pregunta si han podido resolver los problemas de la hoja que llevaron a sus casas en el taller anterior.

Se comenta que el sentido de estos problemas es que los niños tengan la posibilidad de practicar el juego fuera del horario del taller.

Es posible que algunos de los presentes hayan resuelto todos los problemas, mientras que otros no los hayan mirado siquiera.

Entonces se propone ver entre todos, al menos uno de los problemas que fueron planteados.

Para esto, se arma la posición del problema en el tablero mural magnético.

**Nota pedagógica:** El armado de una posición en el tablero suele llevar tiempo y es probable que, mientras tanto, la atención de los niños se disperse.

Por este motivo, conviene agilizar lo más posible estas cuestiones operativas, lo cual se puede lograr, por ejemplo, armando de antemano la posición de uno de los problemas para resolverlo con el grupo. En ese caso, la solución de los demás problemas puede quedar para ver sobre el papel.

Como los niños ya han tenido una práctica de juego en el taller anterior, se trata de reproducir ahora, en algún sentido, la emoción que se produce en un momento de definición como es el de la captura (que en el caso de la primera práctica de atari-go, coincidía con la definición de la partida).

Entonces, se muestra la posición al grupo y se pregunta por la jugada de Blanco (si ha de resolverse un solo problema en el tablero mural, se sugiere elegir uno que involucre la captura de varias piedras).

Se entrega una piedra blanca a uno de los niños y se pide que haga la jugada en el tablero (si el niño elegido no está seguro de qué debe hacer, es probable que los otros niños que han entendido bien el problema, se esfuercen por ayudarlo).

---

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

**2 Autor: Fernando Aguilar.**

Si la jugada produce la captura de piedras del adversario, se pide al niño que las retire.  
Se recalca entonces la idea de que en el momento en que uno tapa la última libertad de piedras del adversario, debe retirarlas del tablero.

Se insiste también en que no pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.

Si hay niños que no han resuelto todavía los problemas, se los puede ayudar mostrando en la hoja el problema que se acaba de resolver en grupo, y el modo como se hace la marca en el papel para mostrar la solución.

Los niños que han hecho ya los problemas, pueden entregar al profesor su hoja, anotando su nombre en ella.

Las soluciones son:

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

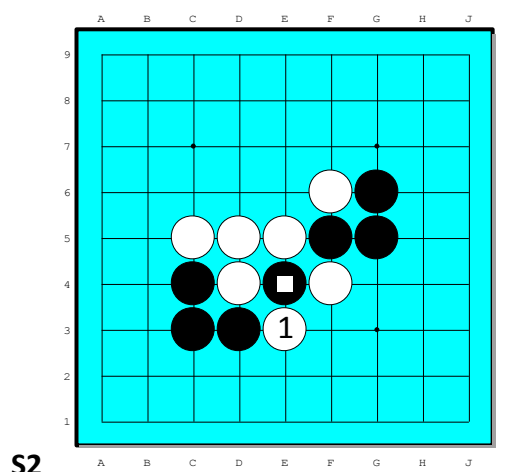
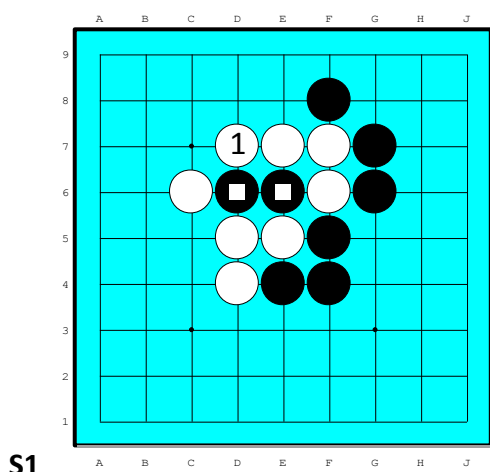
Problema 2: Blanco-E3 captura una piedra negra (que no forma cadena con las demás).

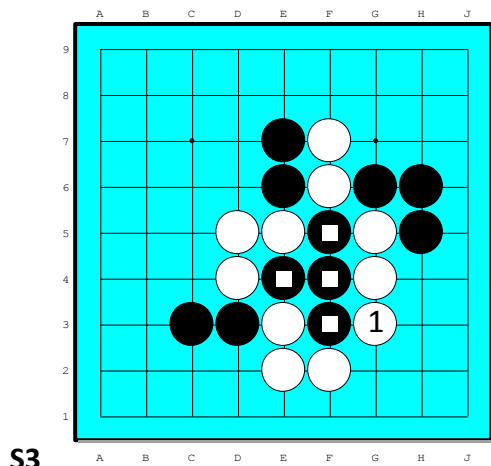
Problema 3: Blanco-G3 captura una cadena de 4 piedras negras.

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

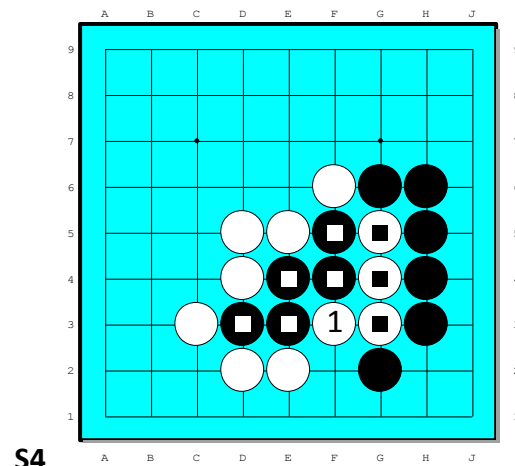
Problema 5: Blanco-D5 saca del atari a dos piedras (conectándolas con la cadena de la derecha, para formar una sola cadena de 7 piedras).

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

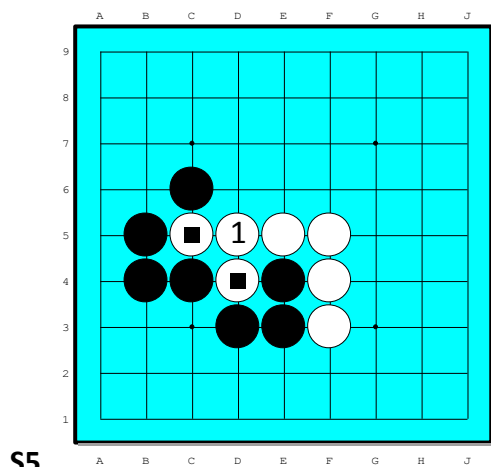




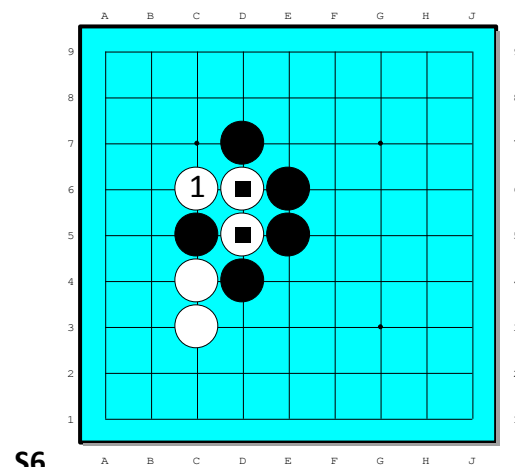
S3



S4



S5



S6

**Nota sobre aspectos organizativos:** Se recomienda llevar el registro de los problemas que va resolviendo cada niño, ya que constituye un reflejo de su proceso de aprendizaje.

Para esto se pide a los niños que resolvieron los problemas, que entreguen la hoja, para volcar los datos en el registro. Luego se devuelve la hoja al niño (por ejemplo, en el taller siguiente) para que la conserve.

Es posible que algunos niños se ausenten en un taller, pero resuelvan luego los problemas y de ese modo se mantengan parejos con el resto del grupo.

El registro puede servir al profesor para ver si hay algún tema que necesita ser reforzado.

**Explicación teórica: nuevos casos de captura.**

Terminada la revisión de los problemas, se comenta al grupo que se verán a continuación nuevos casos de captura de piedras.

Eso dará la posibilidad de incorporar nuevas ideas para aplicar en las partidas.

Para esto se mostrará una partida hipotética.

Las primeras jugadas se pueden ver en el diagrama 1.

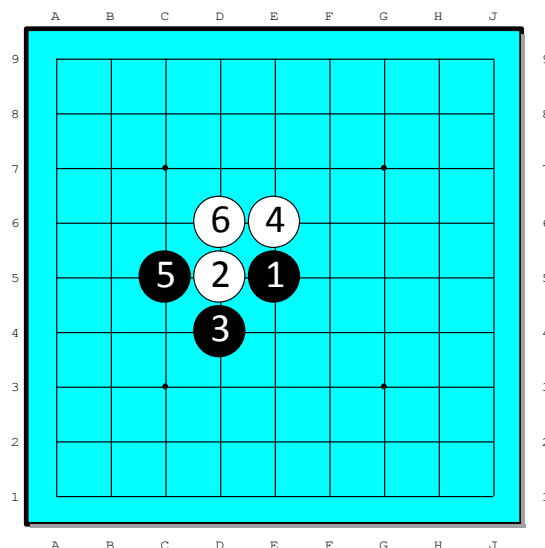


DIAGRAMA 1

Se muestran las primeras 4 jugadas, diciendo que Negro quiere rodear a la piedra blanca (de 2) y Blanco quiere rodear a la piedra negra (de 1).

Acá se puede hacer una pausa, para comentar que la captura de una piedra se produce cuando se la rodea completamente (eso es lo que ocurre al tapar todas las libertades).

Se puede comentar también que el nombre del juego, go, se relaciona con la idea de rodear.

O sea que el go es el “juego de rodear”.

Negro continúa su maniobra de rodeo con su jugada 5, y ahora la piedra blanca de 2 ha quedado en atari.

Si Blanco persiste en su intento de rodear la piedra negra de 1, su propia piedra será capturada. Entonces, Blanco defiende su piedra con Blanco 6, formando una cadena de tres piedras.

**Nota pedagógica:** Mientras se muestra en el tablero una secuencia como la que se propone aquí, es necesario mantener la atención de los niños y evitar la dispersión.

Para ello se requiere mantener un diálogo continuo con el grupo, señalando, a medida que se colocan las piedras sobre el tablero, distintos detalles de la posición que llaman la atención.

Asimismo, conviene introducir cada tanto alguna pregunta, como por ejemplo, luego de Negro 5: “¿qué ocurre ahora con la piedra blanca (de 2)?”, para que los niños adviertan que está en atari.

La secuencia continúa como se muestra en el diagrama 2.

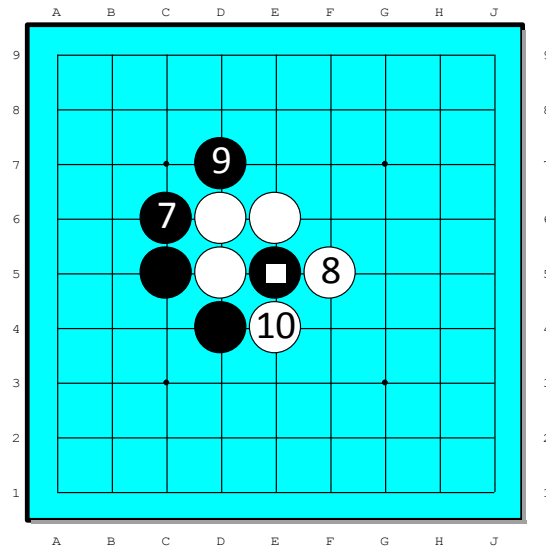


DIAGRAMA 2

Negro continúa su maniobra, tratando de rodear las tres piedras blancas con sus jugadas 7 y 9, pero no advierte que Blanco 8 puso en atari a la piedra negra marcada.

Se pregunta entonces qué juega Blanco a continuación. Los niños no deberían tener dificultad en señalar la jugada de captura Blanco 10.

Se juega la piedra blanca y se retira la negra capturada, luego de lo cual se sigue con la secuencia del diagrama 3.

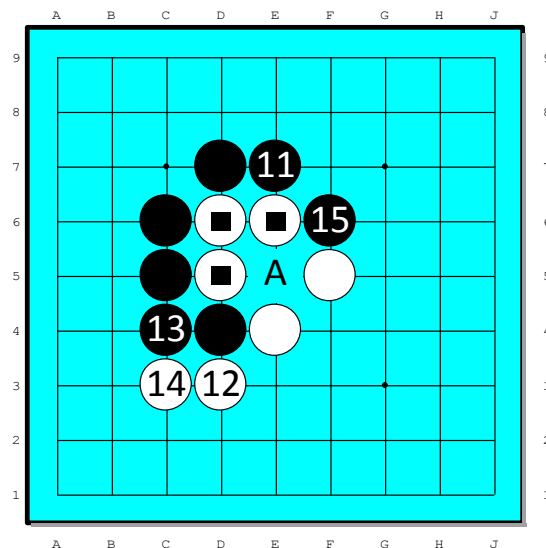


DIAGRAMA 3

Negro continúa su maniobra con 11, pero Blanco 12 pone en atari a otra piedra negra.

Negro esta vez advierte el peligro, y defiende su piedra con Negro 13, formando una cadena de cuatro piedras.

Luego Blanco sigue en su intento de rodear las piedras de Negro con Blanco 14, y Negro hace lo propio con su jugada 15.

En este momento se señalan las tres piedras blancas marcadas, y se pregunta cuántas libertades tienen.

Los niños deben advertir que esa cadena de tres piedras tiene una sola libertad en el punto "A", porque el resto de las piedras blancas no forman cadena con ellas.

Dicho de otro modo, las piedras blancas están en atari.

A continuación se comenta que Blanco no advirtió el atari y siguió con su propia maniobra, jugando Blanco 16 en el diagrama 4.

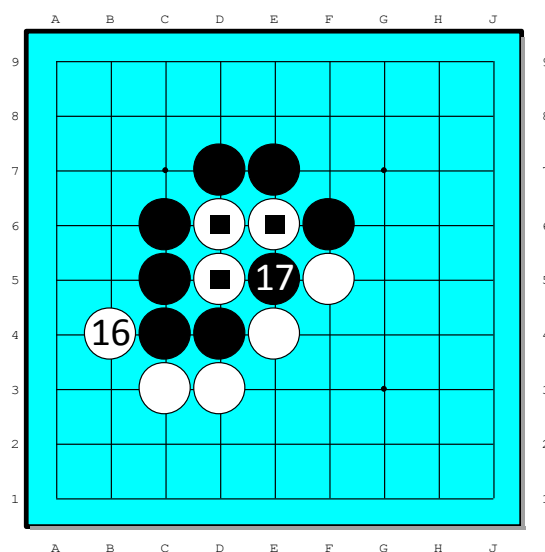


DIAGRAMA 4

Entonces, Negro tapa la última libertad de las tres piedras blancas con su jugada 17.

Al ubicar la piedra negra, se muestra que las tres blancas son capturadas, ya que quedaron sin libertades. Pero antes de retirarlas, se pregunta al grupo qué ocurre con la piedra negra que se acaba de jugar.

Los niños deben advertir la situación que se ha producido, en la que tanto las piedras blancas como la negra están sin libertades.

Pero entonces se explica que la jugada de Negro produce la captura de las piedras blancas, y éstas salen del tablero.

La posición queda como se muestra en el diagrama 5. Se puede observar que la piedra que acaba de jugar Negro queda con libertades.

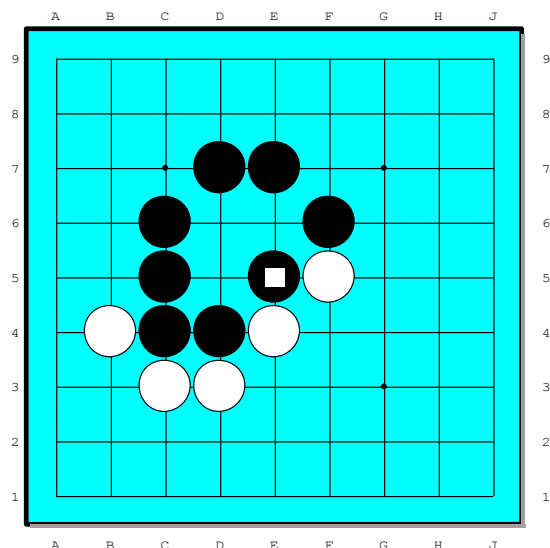


DIAGRAMA 5

Entonces, si bien Negro jugó en un punto en el que aparentemente no tenía libertades, éstas aparecieron cuando las piedras blancas capturadas salieron del tablero.

Se concluye la explicación reafirmando que una jugada que tapa la última libertad de piedras adversarias, produce su captura y el retiro de las mismas del tablero. Por ese motivo, en un caso como el que se acaba de ver, aunque la piedra que se juega para capturar no tiene aparentemente libertades, esto es sólo una apariencia, ya que el retiro de las piedras capturadas hace que las libertades aparezcan.

A continuación se desarma la posición anterior y se arma otra como la del diagrama 6.

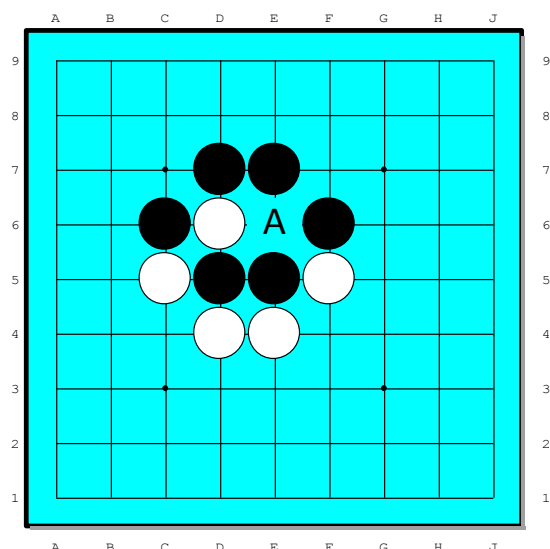


DIAGRAMA 6

Se comenta que juega Blanco, y se pregunta al grupo qué pasa si lo hace en el punto "A". Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se ubica la piedra blanca, como se muestra en el diagrama 7.

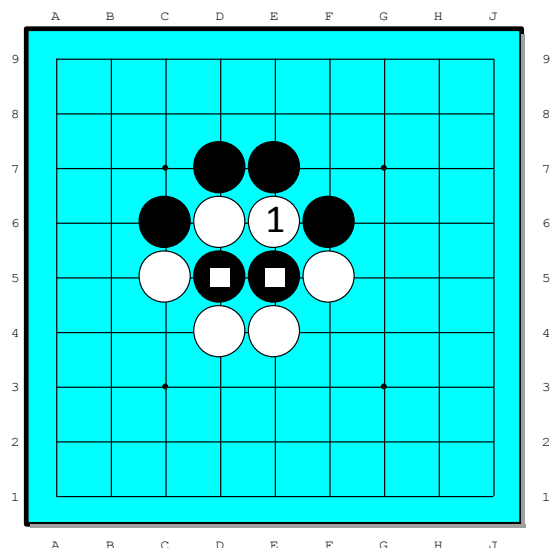


DIAGRAMA 7

Se comenta entonces que, aparentemente, la cadena de dos piedras blancas no tiene libertades, pero la jugada de Blanco tapa la última libertad de las dos piedras negras marcadas.

Entonces, por lo que se dijo anteriormente, al jugar Blanco en 1, retira las dos piedras negras capturadas, quedando la posición como se muestra en el diagrama 8.

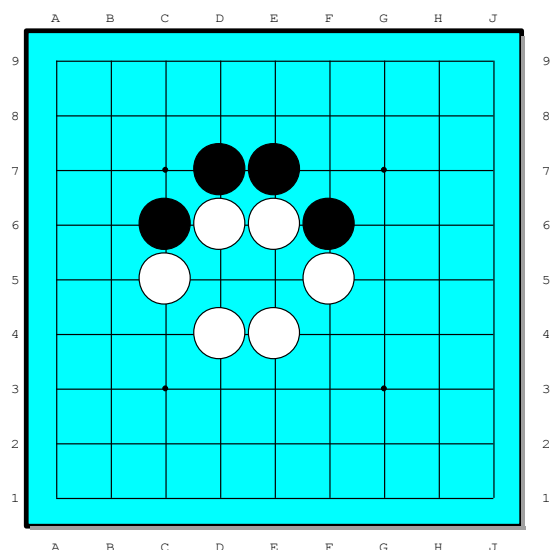


DIAGRAMA 8

Nuevamente, queda claro que las piedras blancas tienen libertades, y por lo tanto permanecen en el tablero.

Blanco pudo jugar así y llegar a este resultado porque capturó las dos piedras negras, o dicho de otro modo, esas piedras estaban en atari.

Para completar la explicación, se compara con una situación un tanto diferente, como la que se muestra en el diagrama 9.



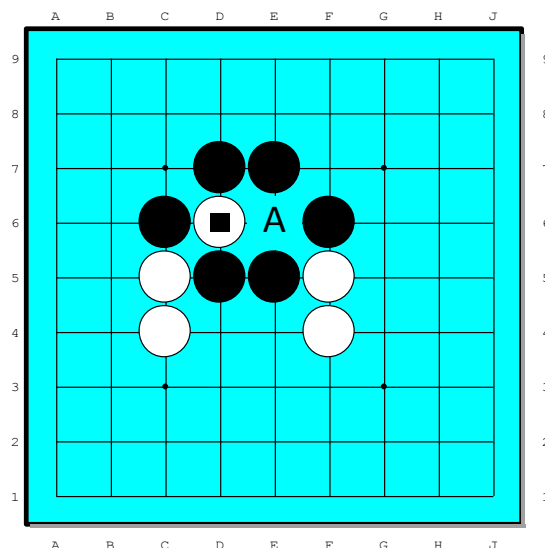


DIAGRAMA 9

En este caso, una piedra blanca en “A” formaría, con la piedra blanca marcada, una cadena de dos piedras sin libertades.

Por otra parte, el punto “A” en este caso no es la última libertad de ninguna de las piedras negras. O dicho de otro modo, no hay piedras negras en atari que puedan ser capturadas con una jugada de Blanco en “A”.

Entonces, si Blanco jugara en “A”, provocaría que las dos piedras blancas quedaran sin libertades, debiendo salir ambas del tablero inmediatamente (ya que no pueden permanecer en el tablero piedras que no tengan libertades).

Esto se puede mostrar colocando la piedra blanca en el punto “A” y retirando de inmediato las dos piedras.

Entonces, para Blanco no tiene sentido jugar en “A”, ya que en ese caso le estaría regalando piedras al oponente.

Se vuelve a la posición original (reubicando en su lugar a la piedra marcada), y se comenta que para Blanco es mejor hacer su jugada en cualquier otro lugar.

Por ejemplo, Blanco puede hacer su jugada en 1, como se muestra en el diagrama 10.

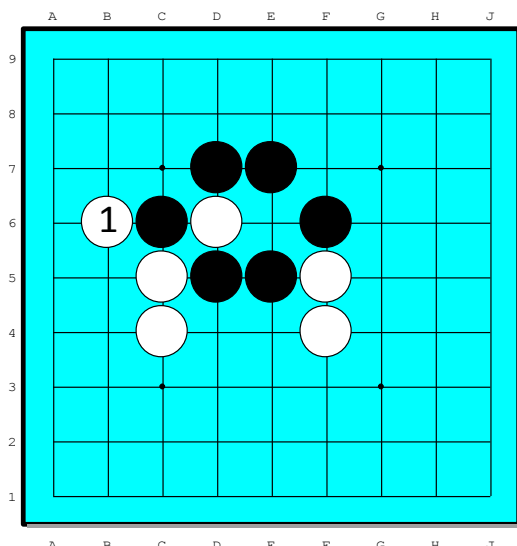


DIAGRAMA 10

La conclusión es que se puede hacer una jugada que capture piedras del rival, aunque la piedra propia aparentemente no tenga libertades, porque la captura tiene la primacía (las piedras del adversario salen del tablero).

Pero si la jugada no captura (no hay piedras del adversario en atari) y la piedra que se juega no tiene libertades, lo que se está haciendo es regalar piedras al rival (las piedras propias no pueden permanecer en el tablero al no tener libertades).

**Nota pedagógica:** En esta explicación se ha evitado hablar de la prohibición del suicidio. La intención es reforzar la idea de que la jugada que produce la captura es posible (y conveniente).

En cuanto a la situación de suicidio, se trata de reafirmar la noción de que no pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.

Presentando a la jugada que produce suicidio como no conveniente (se regalan piedras al adversario), y a la que produce la captura como conveniente (las piedras del adversario salen del tablero y las propias permanecen), se busca que los niños comprendan, una vez más, la importancia de detectar piedras del adversario que estén en atari.

Puede quedar para más adelante la cuestión reglamentaria de la prohibición del suicidio (que está establecida en las reglas japonesas y chinas, pero no en otras, como las neozelandesas).

### Actividad práctica: juego de atari-go.

Se invita ahora a los niños a realizar una nueva práctica de juego.

Se propone que cada niño elija un compañero con el que no haya jugado en el taller anterior.

Se aplican las reglas ya conocidas del atari-go, teniendo en cuenta lo que se acaba de aprender con relación a la captura. La consigna es la siguiente: se juega durante 5 minutos; al cabo de ese tiempo, el que haya capturado más piedras del oponente, gana la partida.

Se recuerda la costumbre de saludarse al comienzo y al final del juego.

**Nota pedagógica:** Igual que en el taller anterior, se requiere estar atento a lo que ocurre en los tableros, evacuar dudas y corregir modos de juego incorrectos. En particular, es importante atender que se retiren del tablero las piedras capturadas. Si en algún tablero aparece una situación de ko, se puede intervenir para resolver la cuestión, si es que la misma constituye un problema para los niños. Es posible que ellos desistan de recapturar indefinidamente, por propia voluntad, en cuyo caso no es necesaria la intervención. Se recomienda no detenerse demasiado tiempo en un solo tablero, sino estar atento al conjunto de las partidas, y hacer intervenciones breves allí donde haga falta.

**Explicación teórica: segunda parte.**

Transcurridos los 5 minutos, se da por cerrado el juego y se pide a los niños que cuenten las piedras capturadas, para ver quién ganó. Luego se les pide que guarden las piedras para seguir con otra explicación. Se comenta que se verán algunos casos más de captura de piedras, para completar la explicación anterior. En primer lugar, se muestra en el tablero mural una posición como la del diagrama 11. Dado que se trata de una posición con una cantidad grande de piedras, se recomienda armarla mientras los niños están jugando, para tenerla lista en el momento de arrancar con la explicación.

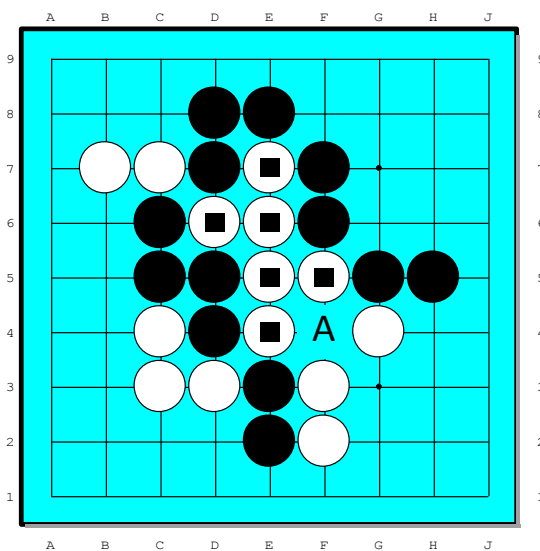


DIAGRAMA 11

La idea es mostrar una situación en la que haya una cadena, con una cantidad respetable de piedras y una forma compleja, que esté en atari.

Se pregunta al grupo si Negro puede capturar algunas piedras blancas.

Los niños deberán detectar la cadena de piedras blancas marcadas, que está en atari, ya que tiene sólo una libertad en el punto "A".

Se da entonces una piedra negra a uno de los niños, y se le pide que haga la jugada que captura (diagrama 12).

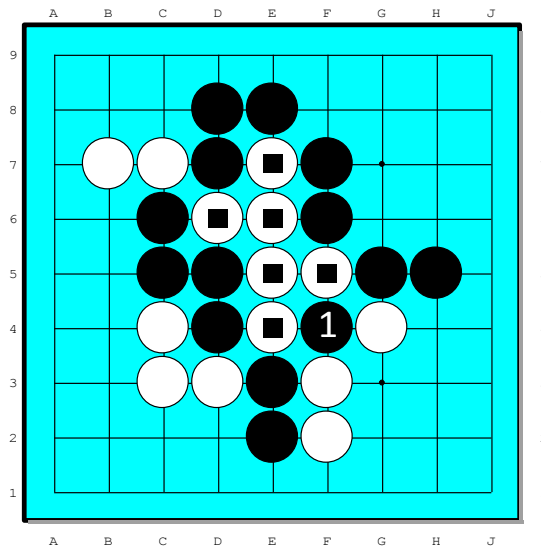


DIAGRAMA 12

En el momento que el niño coloca la piedra, se comenta que las piedras blancas quedan sin libertades, y entonces se le pide al niño que las retire del tablero, quedando la posición como se muestra en el diagrama 13.

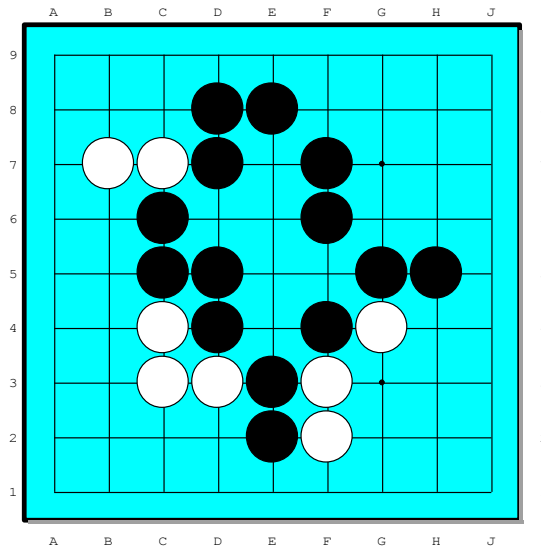


DIAGRAMA 13

A continuación, se retiran todas las piedras del tablero y se arma una nueva posición, como la que se muestra en el diagrama 14.

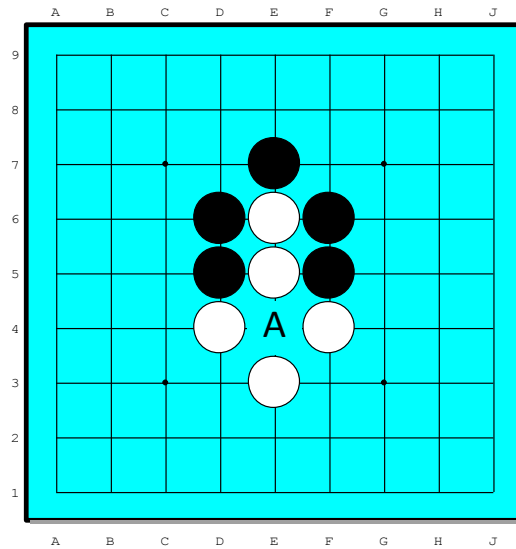


DIAGRAMA 14

Se pregunta al grupo si es posible para Negro producir alguna captura.

Los niños probablemente verán que hay dos piedras blancas con una sola libertad en "A".

Se entrega una piedra negra a un niño y se le pide que haga la jugada que captura.

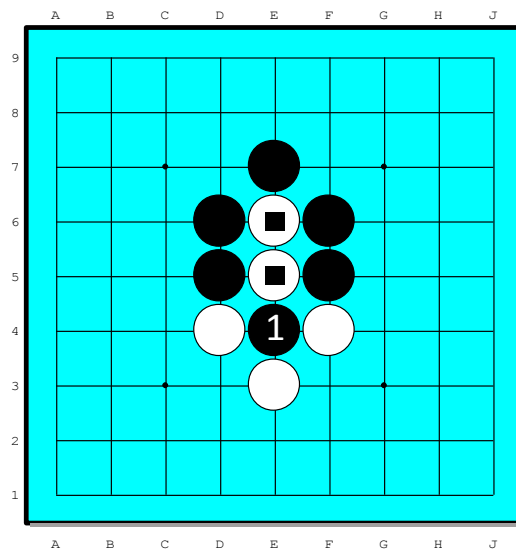


DIAGRAMA 15

El niño deberá jugar Negro 1 como se muestra en el diagrama 15, y retirar las dos piedras blancas capturadas.

La posición queda como se muestra en el diagrama 16.

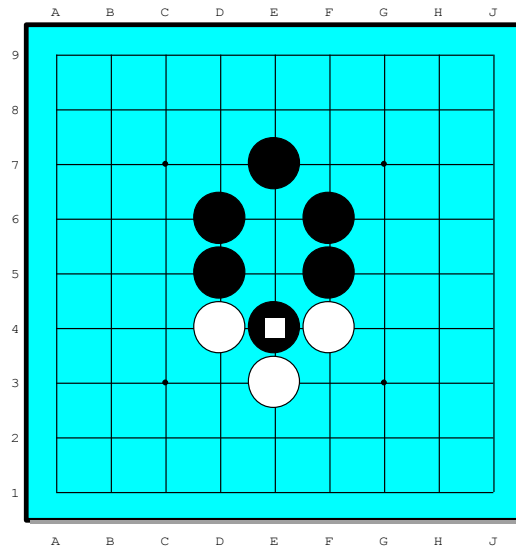


DIAGRAMA 16

Se pregunta entonces al grupo si ahora Blanco puede producir alguna captura.

Los niños deberán advertir que la piedra marcada, que acaba de jugar Negro, está en atari.

Se entrega entonces una piedra blanca a otro niño, y se le pide que haga la jugada que captura.

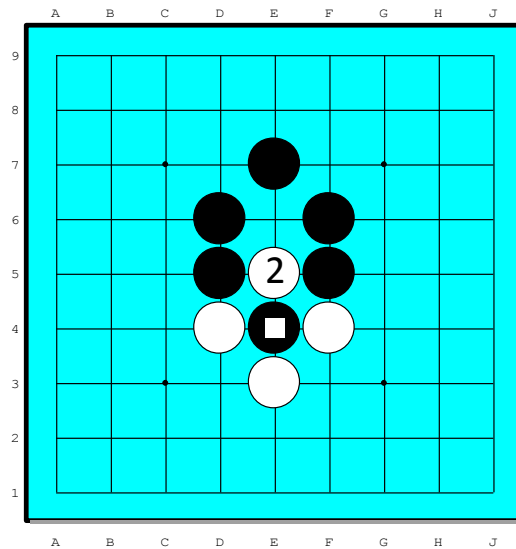


DIAGRAMA 17

El niño deberá jugar Blanco 2 como se muestra en el diagrama 17, y retirar la piedra negra capturada.

La posición queda como se muestra en el diagrama 18.

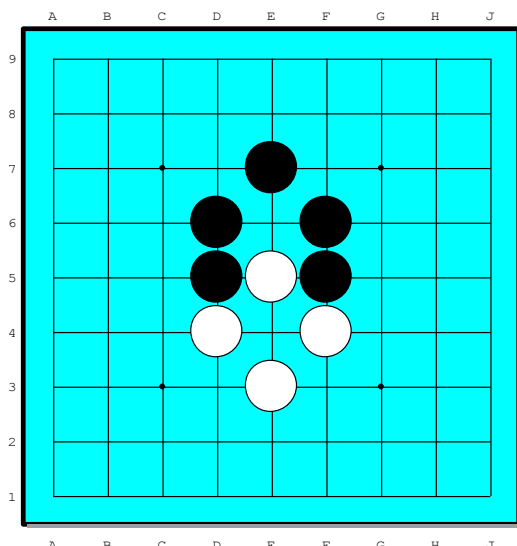


DIAGRAMA 18

Se comenta que el resultado de esta secuencia fue que Negro capturó dos piedras y Blanco capturó una.

**Nota pedagógica:** El sentido de estos ejemplos es reforzar la idea de que salen del tablero las piedras que son capturadas por el adversario.

La piedra que se juega para producir la captura, permanece en el tablero. Si queda en atari, puede ser capturada por el adversario en la jugada siguiente.

Los ejercicios con situaciones de captura y recaptura sirven para preparar a los niños para los casos de ko, que se verán en el taller siguiente.

Se retiran ahora todas las piedras del tablero y se arma una nueva posición, como la que se muestra en el diagrama 19.

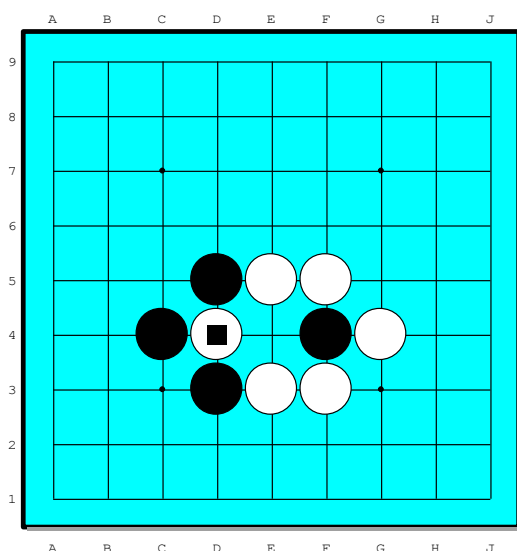


DIAGRAMA 19

Se comenta que es el turno de Negro, y se pregunta si es posible para él producir alguna captura.

Los niños deberán advertir que la piedra blanca marcada está en atari.

Se entrega una piedra negra a uno de los niños, y se le pide que haga la jugada que produce la captura.

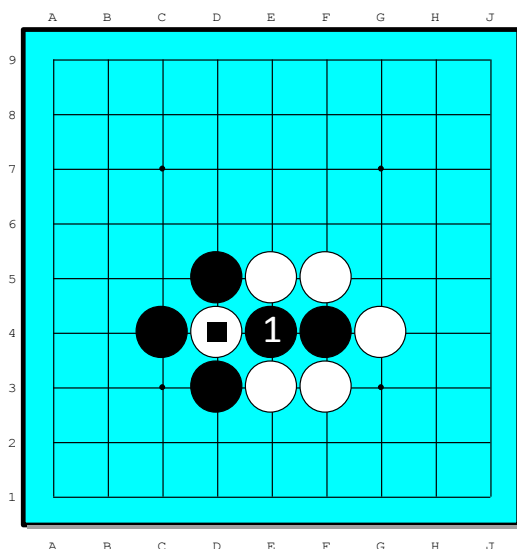


DIAGRAMA 20

El niño deberá jugar Negro 1 como se muestra en el diagrama 20, y retirar la piedra blanca capturada. La posición queda como se muestra en el diagrama 21.

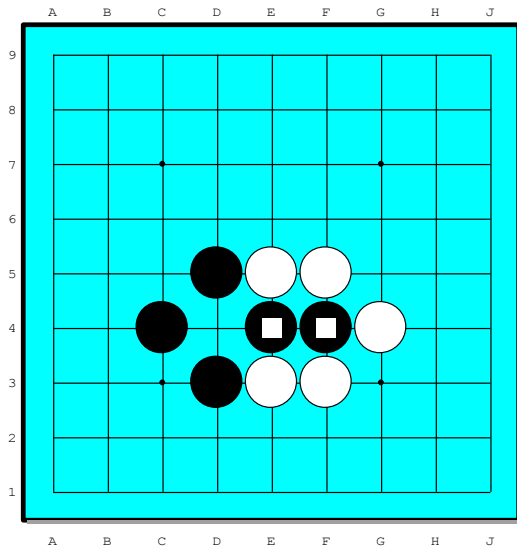


DIAGRAMA 21

Se pregunta entonces al grupo si ahora Blanco puede producir alguna captura.

Los niños deberán advertir que han quedado en atari las dos piedras negras marcadas.

Se entrega entonces una piedra blanca a otro niño, y se le pide que haga la jugada que captura.

El niño deberá jugar Blanco 2 como se muestra en el diagrama 22, y retirar las piedras negras capturadas.



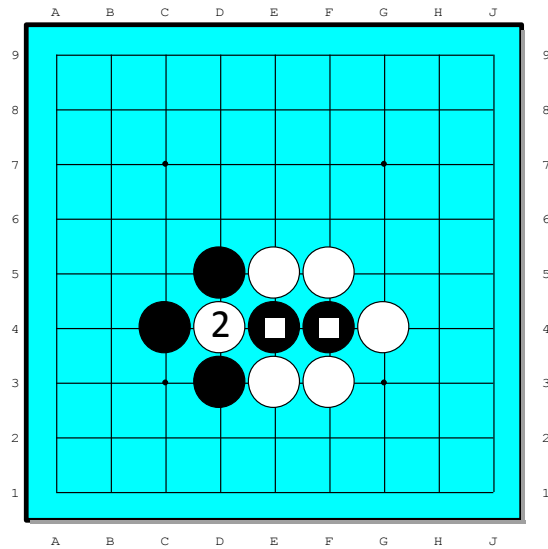


DIAGRAMA 22

La posición queda como se muestra en el diagrama 23.

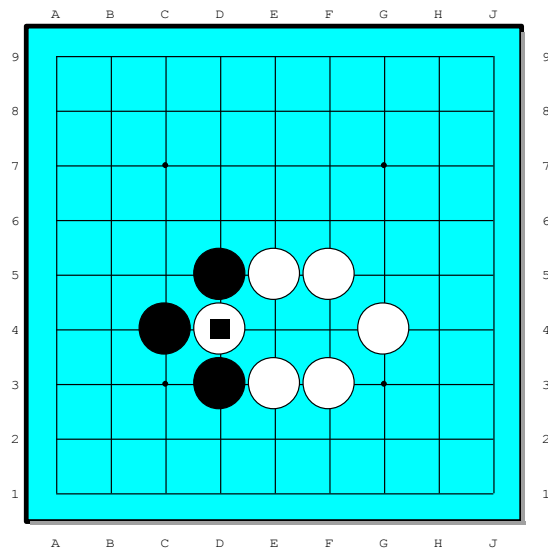


DIAGRAMA 23

Se pregunta ahora si Negro puede producir una nueva captura.

Los niños deberán advertir que la piedra marcada, que acaba de jugar Blanco, está en atari.

Se entrega entonces una piedra negra a otro niño, y se le pide que haga la jugada que captura.

El niño deberá jugar Negro 3 como se muestra en el diagrama 24, y retirar la piedra blanca capturada.

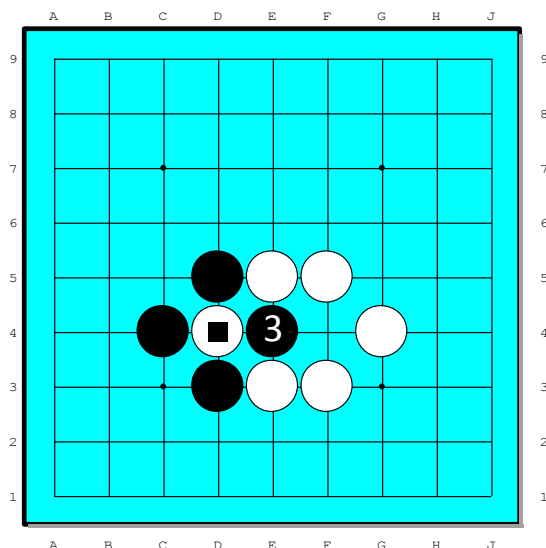


DIAGRAMA 24

La posición queda como se muestra en el diagrama 25.

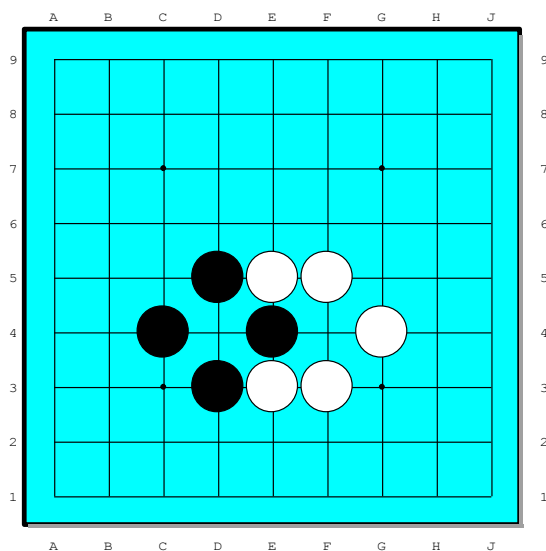


DIAGRAMA 25

Se comenta que el resultado de esta secuencia fue que Negro capturó dos piedras, y Blanco también capturó dos.

Se concluye la explicación diciendo que el jugador que realiza una captura, retira del tablero las piedras adversarias que ha capturado. Si la piedra que produjo la captura queda en atari, el adversario podrá capturarla en el turno siguiente.

**Actividad práctica: juego de atari-go.**

Se invita nuevamente a los niños a jugar atari-go. Las parejas pueden ser las mismas que las de la práctica anterior, cambiando colores. Se aplican las reglas ya conocidas, con la siguiente consigna: el primero en capturar 15 piedras, gana la partida.

**Nota pedagógica:** Al aumentar la cantidad de piedras capturadas que se propone como objetivo, se busca que los niños encuentren más oportunidades para practicar lo que han aprendido acerca de la captura, en particular, los casos en que se juega en un punto en el que la piedra propia aparentemente no tiene libertades. Nuevamente es importante estar atento a lo que ocurre en los tableros e insistir en el retiro de las piedras capturadas.

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

Como en el taller anterior, se pide a los niños que, mientras van terminando sus partidas, guarden las piedras y esperen para realizar la última actividad grupal, consistente en la entrega de la hoja con problemas para resolver en el hogar.

Se comenta que aquellos que no hayan resuelto todavía los problemas del taller anterior, pueden llevar las dos hojas y resolverlos para el taller siguiente.

Como parte de la actividad de cierre, se puede hablar del sistema de clasificación de la habilidad en el juego, que es usual en el go y se aplica también en las artes marciales: las categorías *kyu* y *dan*.

Se explica que el término *kyu* significa “clase”, y los jugadores van avanzando hasta llegar a 1-kyu o “primera clase”.

De ahí se pasa a las categorías *dan*, término que significa “grado”, de modo que la categoría 1-dan o “primer grado” es mayor que las categorías *kyu*, pero la menor dentro de la escala de las *dan*.

Se puede decir a los niños que, por haber participado en el primer taller, han alcanzado un nivel de conocimiento equivalente a 50-kyu, y quienes hayan resuelto la primera serie de problemas, pasaron a 49-kyu. Entonces, los que resuelvan también la segunda serie de problemas pasarán a 48-kyu.

Se puede mencionar también la categoría del profesor, para dar una idea del camino de aprendizaje que los niños tienen por delante.

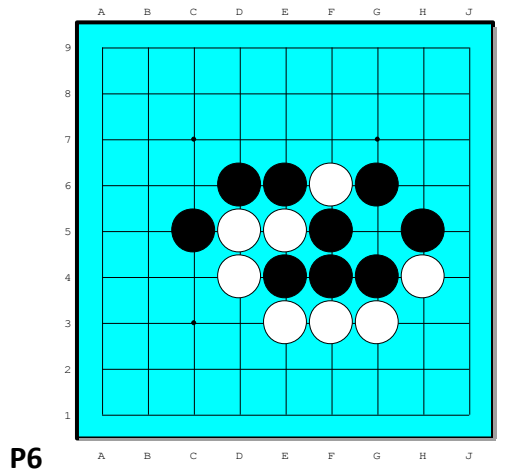
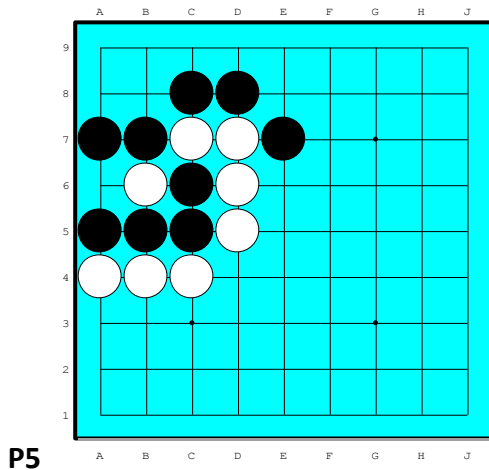
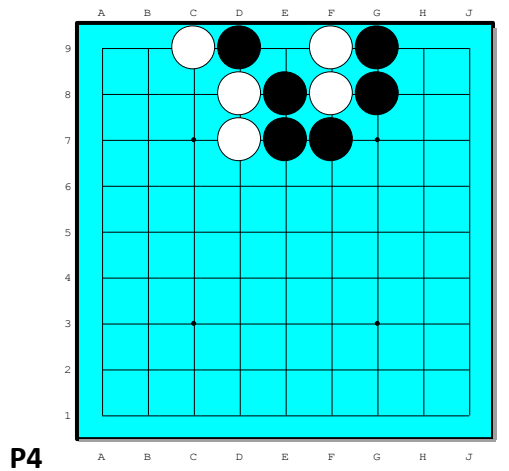
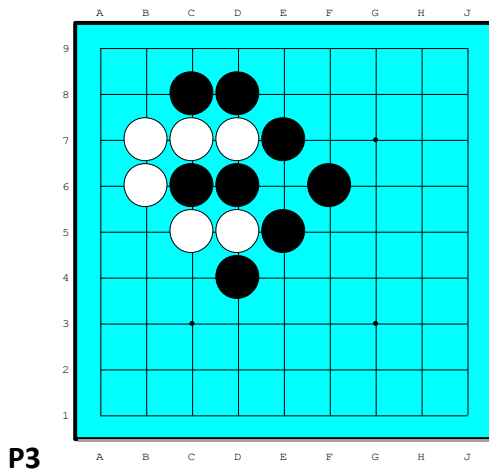
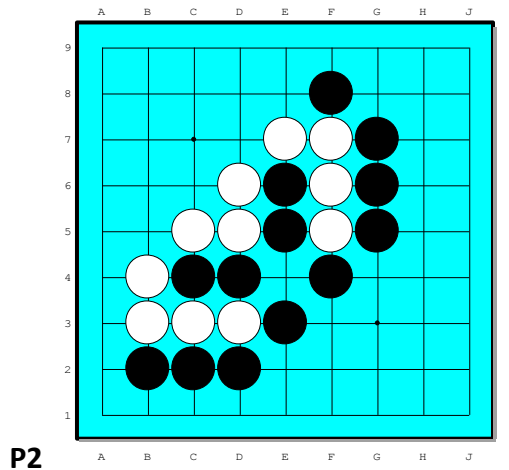
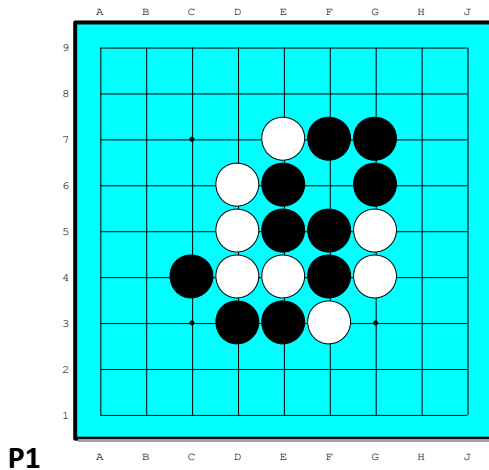
También se puede decir que la categoría más alta que se usa a nivel internacional es 9-dan.

**Nota sobre valores a transmitir:** El aporte de esta primera información acerca de las categorías, además de estimular a los niños a avanzar en el conocimiento del juego, tiene por objeto comenzar una preparación para que puedan participar (en el momento oportuno) en un torneo, respetando las normas de etiqueta y los aspectos organizativos propios de la competición.

Se entregan las hojas a los niños y se explica cómo resolver los problemas.

Se pide marcar en el papel, la jugada de Blanco que captura algunas piedras negras.  
 Además, se pide decir si, luego de la captura de Blanco, es posible o no para Negro capturar alguna piedra blanca que quede en atari (se contesta por sí o por no, escribiendo al lado del diagrama).

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



Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-F6 captura 4 piedras negras. Luego no queda ninguna piedra blanca que Negro pueda capturar.

Problema 2: Blanco-E4 captura 4 piedras negras (que forman dos cadenas de 2 piedras cada una). Luego no queda ninguna piedra blanca en atari.

Problema 3: Blanco-E6 captura 2 piedras negras. Luego, Negro sí puede capturar una piedra blanca (jugando en D6).

Problema 4: Blanco-E9 captura una piedra negra. Luego, Negro sí puede capturar tres piedras blancas (jugando en D9, luego de lo cual Blanco puede capturar una piedra más, jugando nuevamente en E9).

Problema 5: Blanco-A6 captura 4 piedras. Luego no queda ninguna piedra blanca en atari.

Problema 6: Blanco-G5 captura 4 piedras. Luego no queda ninguna piedra blanca que Negro pueda capturar (la piedra blanca de F6 sale del atari cuando Blanco realiza la captura).

