

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 4.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Como en talleres anteriores, se empieza haciendo una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar. Estos problemas estaban destinados a identificar situaciones de ko y diferenciarlas de los casos en que no se trata de un ko.

En esta ocasión, se recomienda revisar en clase la totalidad de los problemas, de modo que todos los niños presentes puedan hacer un repaso del tema.

Se arma en el tablero mural la posición correspondiente al primer problema y se pregunta quién de los presentes lo ha resuelto.

Entre los niños que contestan afirmativamente, se llama a uno para que pase con su hoja y señale la jugada en el tablero mural. Se le entrega una piedra blanca y se le pide que realice la jugada, incluyendo el retiro de piedras capturadas. Cuando lo hace, se le pregunta si se trata de una situación de ko o no.

Se repite el procedimiento con el resto de los problemas, llamando cada vez a un niño diferente.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 captura 2 piedras. No es una situación de ko.

Problema 2: Blanco-E5 captura 1 piedra. Sí es un ko.

Problema 3: Blanco-E1 captura 1 piedra. Sí es un ko.

Problema 4: Blanco-A1 captura 1 piedra. Sí es un ko.

Problema 5: Blanco-A5 captura 1 piedra. No es un ko (hay recaptura pero de 2 piedras).

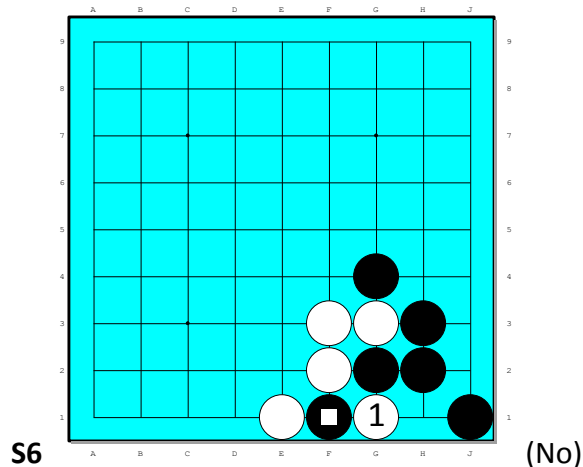
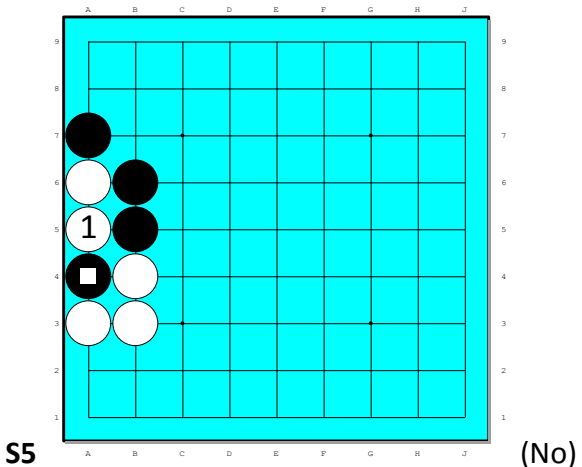
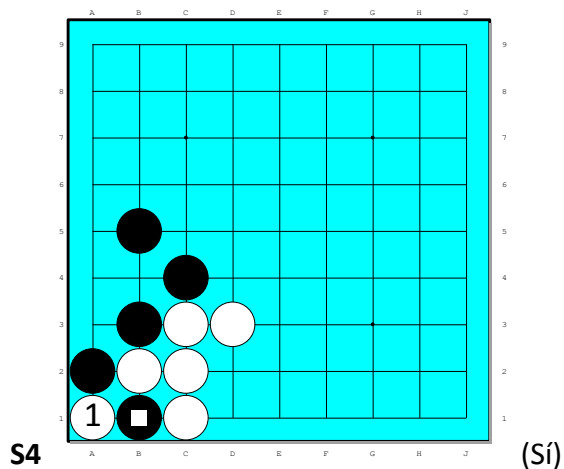
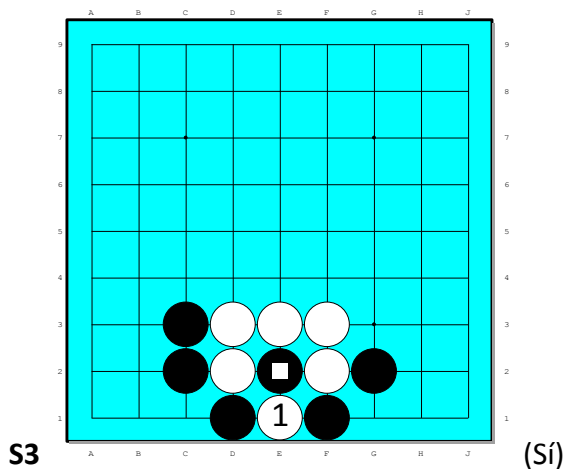
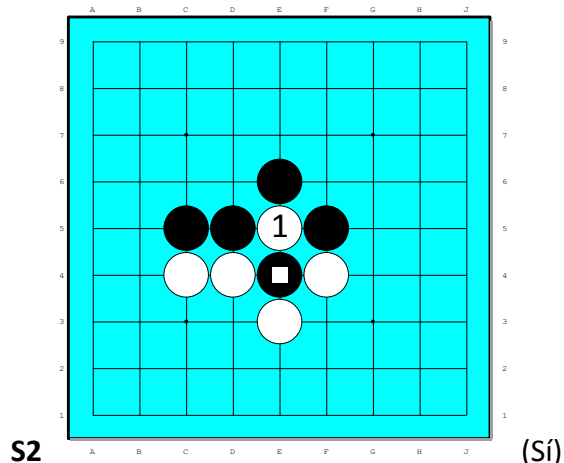
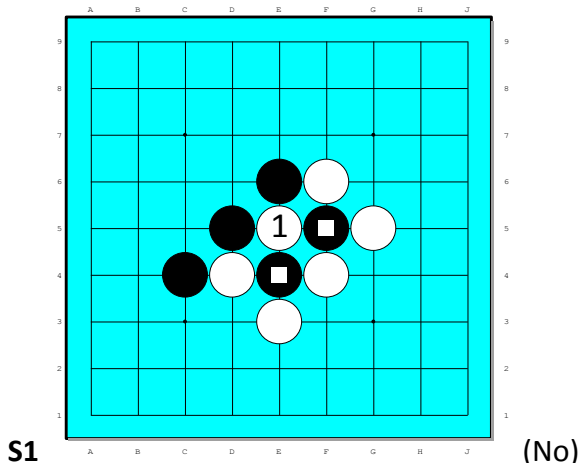
Problema 6: Blanco-G1 captura 1 piedra. No es un ko (no hay recaptura).

Si algunos niños no han resuelto los problemas, se les pide que anoten la solución en el papel a medida que van viendo las respuestas en el tablero mural.

Se invita asimismo a los que no hayan hecho los problemas de talleres anteriores, que se animen a hacerlos para la próxima oportunidad, ya que con los conocimientos que ahora tienen, seguramente les resultarán muy fáciles de resolver.

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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Una vez que se han revisado todos los problemas, se comenta a los niños que han dado un paso más en el aprendizaje y llegaron a un nivel de 47-kyu.

Nota sobre aspectos organizativos: Es conveniente llevar el registro de quiénes han resuelto los problemas de cada taller, más que nada para ver si se necesita realizar el repaso de algún tema en determinado momento.

Para esto, se puede llevar una planilla que contenga los nombres de los niños, y una columna para cada taller, en la que se anotará un círculo si el niño resolvió la totalidad de los problemas, una cruz si entregó la hoja pero tuvo algún error en las respuestas, y quedará en blanco si el niño no resolvió los problemas.

Esta planilla no tiene, en principio, el objeto de categorizar a los niños, ya que el proceso de aprendizaje hasta llegar a 30-kyu (con el conocimiento y aplicación de las reglas del go) se da por la asistencia a los talleres y la práctica de juego, siendo los problemas un complemento de ese aprendizaje.

Es por esto que se comenta en general al grupo que han alcanzado determinado nivel, sin individualizar a los niños que tienen una comprensión más acabada de los conceptos, de aquellos otros que por el momento pueden tener algunas dificultades. Para estos últimos, en el momento oportuno se les podrá brindar algún apoyo adicional, como por ejemplo, una clase de repaso.

Explicación teórica: nuevas situaciones de captura.

Se comenta luego que en este taller se verán más ejemplos de captura de piedras, con el objeto de que los niños estén en condiciones de resolver con seguridad las situaciones que se presenten en sus partidas.

Nota pedagógica: Este taller empieza con la resolución en el tablero mural de los seis problemas que quedaron como tarea para el hogar en el taller anterior, y sigue luego con la presentación de varios ejercicios más.

Si el docente evalúa que esa actividad puede sobrepasar la capacidad de atención de los niños, puede intercalar una práctica de juego rápida.

En ese caso, se sugiere jugar una partida de atari-go con la regla de que gana quien haya capturado más piedras en 5 minutos.

De ese modo, los juegos finalizan todos al mismo tiempo, y los niños estarán en condiciones de prestar atención a la explicación que sigue.

Se arma en el tablero mural una posición como la que se ve en el diagrama 1.

Se pregunta al grupo si Negro está en condiciones de producir alguna captura. Los niños deberán detectar la cadena de tres piedras blancas que están en atari.

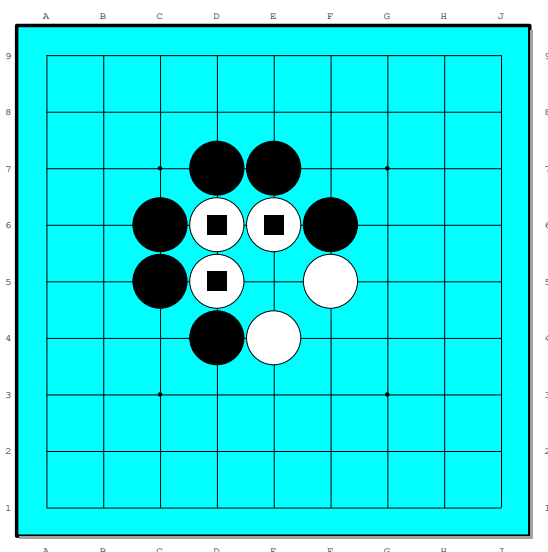


DIAGRAMA 1

Nota pedagógica: Los ejemplos que siguen, tienen por objeto aproximarse al concepto de “ojo”, partiendo de situaciones ya conocidas por los niños.

La composición de las posiciones no respeta el criterio de que haya igual cantidad de piedras de ambos colores. Se sugiere armarlas directamente en el tablero, sin indicar alternancia de jugadas.

Se pide a uno de los niños que pase al tablero mural y se le entrega una piedra negra, para que realice la jugada que captura. El niño deberá jugar Negro 1 como se muestra en el diagrama 2, y retirar las tres piedras capturadas.

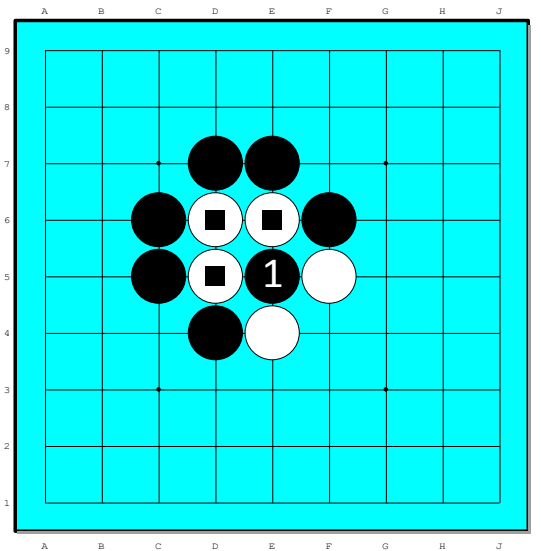


DIAGRAMA 2

Luego se arma una posición como la del diagrama 3 (partiendo de la posición del diagrama 1, se corre una piedra negra de lugar y se ubica una piedra blanca en el punto que ocupaba).

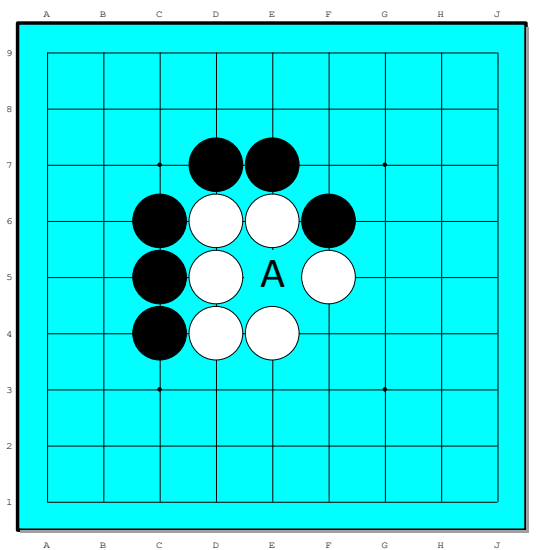


DIAGRAMA 3

Se señala el punto “A”, y se comenta que Negro no podría jugar allí (como ocurría en el ejemplo anterior), porque ahora no hay piedras blancas en atari.

Luego se pasa a la posición del diagrama 4 (se agregan dos piedra negras, de modo que queda en atari una blanca).

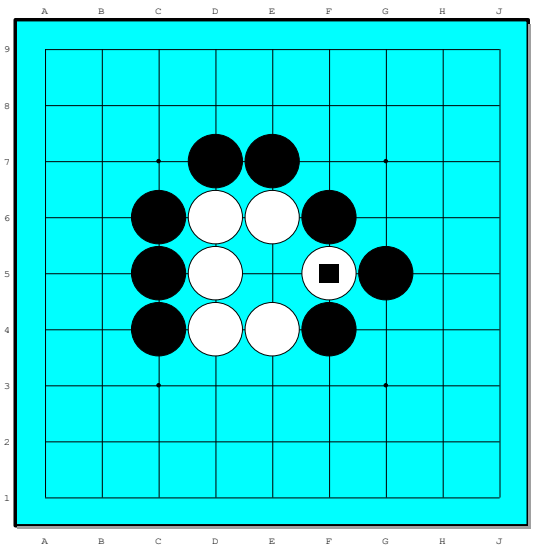


DIAGRAMA 4

Se pregunta si ahora Negro puede jugar y capturar. Los niños deberán identificar la piedra blanca que está en atari.

Se hace pasar a otro niño y se le entrega una piedra negra, para que realice la jugada que captura.

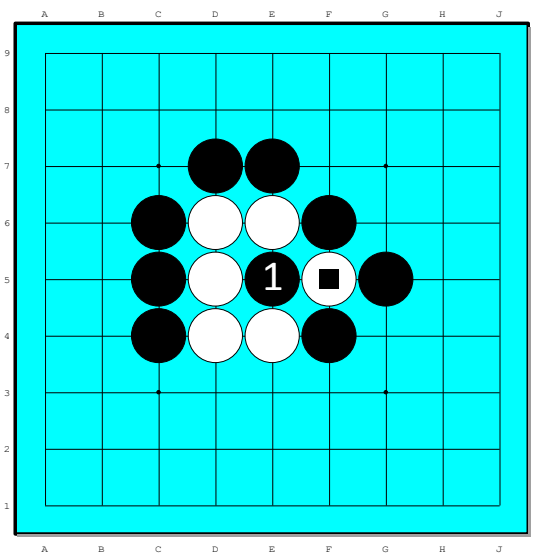


DIAGRAMA 5

Luego que el niño juega Negro 1 y retira la piedra capturada, se pregunta al grupo qué situación se ha producido.

Los niños probablemente reconocerán que se trata de una situación de ko.

Se pasa entonces a la posición del diagrama 6 (para lo cual se corre de lugar una piedra negra y se ocupa el punto con una blanca, de modo de completar la cadena de siete piedras).

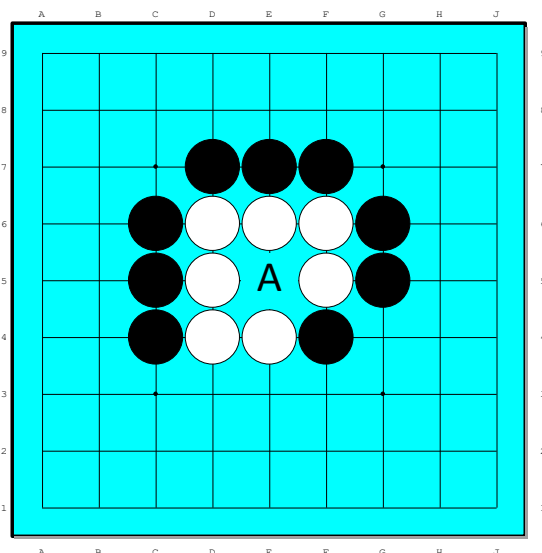


DIAGRAMA 6

Se pregunta ahora al grupo si Negro puede o no jugar en “A”. Los niños deberán advertir que la cadena de piedras blancas tiene varias libertades, y por lo tanto, una jugada de Negro en “A” no produciría su captura.

Se resalta entonces el hecho de que las piedras blancas que rodean al punto “A” forman una sola cadena. Luego, se menciona que esa cadena tiene lo que se llama un “ojo”.

Dicho de otro modo, el punto “A” es un ojo del grupo de piedras blancas.

A continuación, se pregunta a los niños qué debería ocurrir para que ese grupo de piedras sea capturado. Luego de sus respuestas espontáneas, se agregan a la posición dos piedras negras, como se muestra en el diagrama 7.

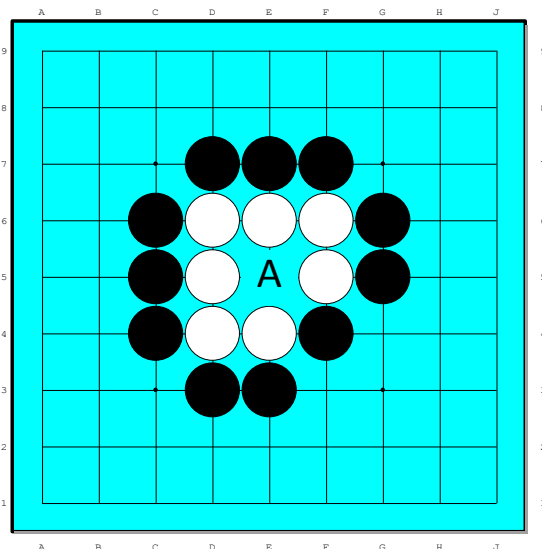


DIAGRAMA 7

Se explica entonces que si Negro logra rodear por afuera al grupo blanco, a éste sólo le quedará el punto de libertad de “A”. O sea, las piedras blancas están ahora en atari.

Se pide a uno de los niños que pase al tablero mural y se le entrega una piedra negra, para que haga la jugada que captura. El niño debe jugar Negro 1 como se muestra en el diagrama 8 y retirar todas las piedras blancas.

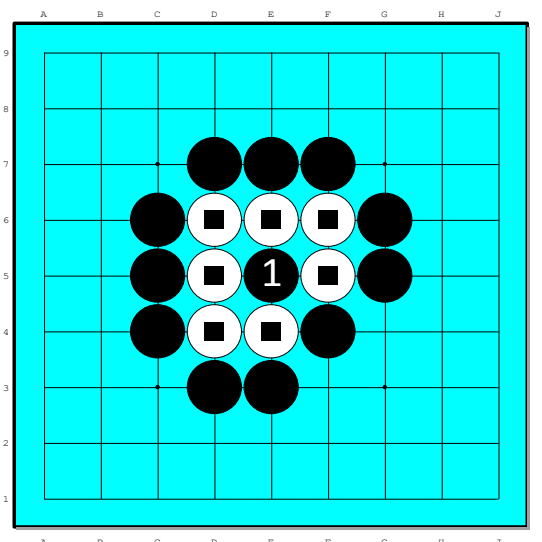


DIAGRAMA 8

Se explica entonces que si un grupo tiene un ojo, para capturarlo es necesario tapar primero todas sus libertades exteriores, rodeándolo por afuera, y luego jugar en el punto del ojo para tapar la última libertad (no se puede jugar en ese punto mientras el grupo no esté en atari). A continuación, se arma una posición como la del diagrama 9 (agrandando el grupo blanco con respecto al que se tenía en el diagrama 7, y rodeándolo completamente de piedras negras).

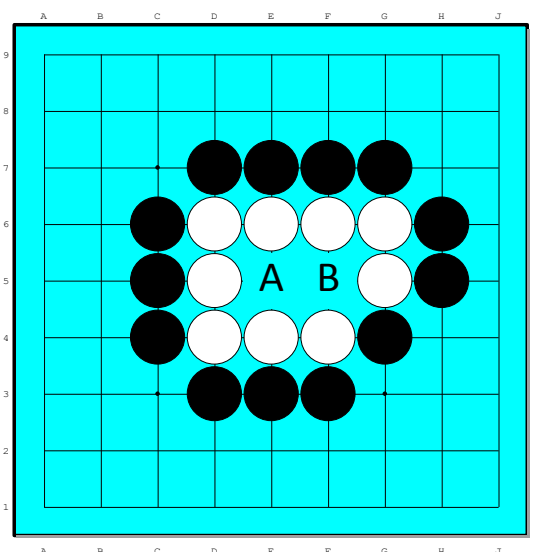


DIAGRAMA 9

Se pregunta a los niños cuántas libertades tiene ese grupo. Los niños probablemente podrán advertir que tiene dos libertades, en "A" y "B". Esto significa que el grupo no está en atari.

Se comenta entonces que el grupo blanco tiene un ojo “grande”, y se pregunta si es posible para Negro capturarlos. Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se muestra la jugada Negro 1 del diagrama 10.

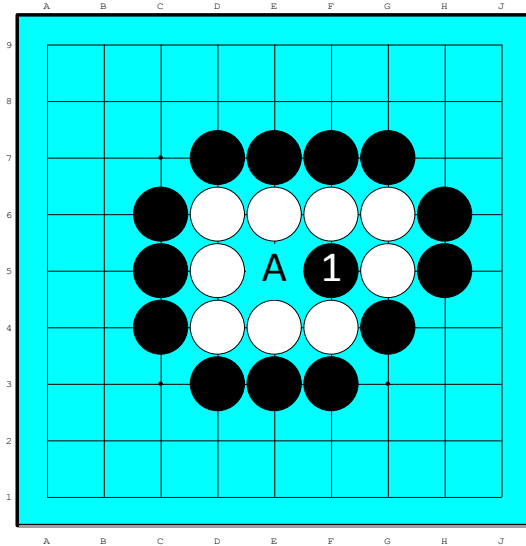


DIAGRAMA 10

Se comenta que la jugada de Negro no captura al grupo blanco, que todavía tiene una libertad en “A”. Pero la jugada es posible para Negro, ya que su piedra también tiene una libertad.

Se continúa diciendo que, como es el turno de Blanco, éste puede capturar la piedra negra, tal como se muestra en el diagrama 11. Se juega Blanco 2 y se retira la piedra capturada.

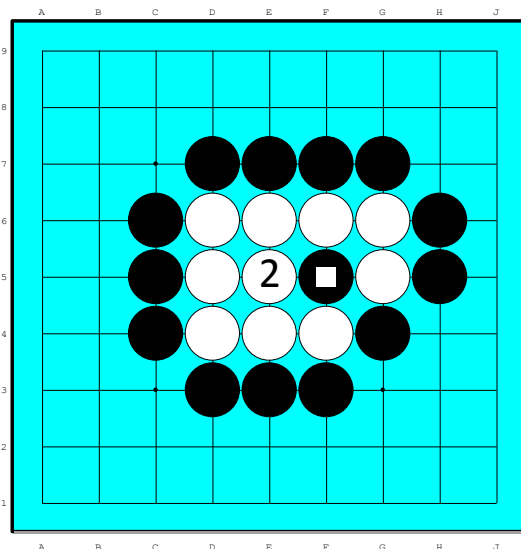


DIAGRAMA 11

La posición queda como se muestra en el diagrama 12, y se pregunta a los niños qué ha ocurrido con las piedras blancas. Los niños deberán advertir que están en atari.

Se da entonces una piedra negra a un niño para que haga la jugada que captura.

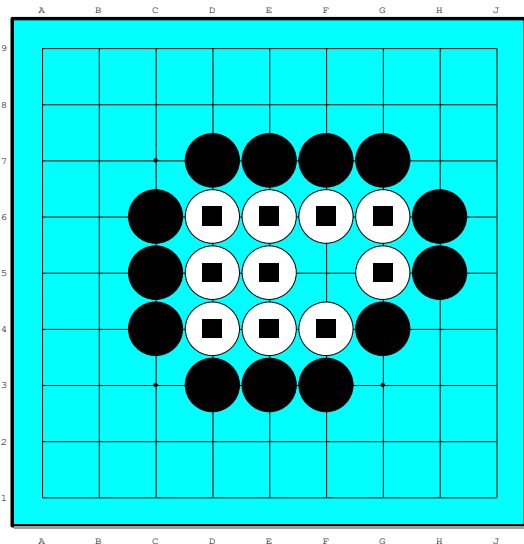


DIAGRAMA 12

El niño debe jugar Negro 3 en el diagrama 13 y retirar todas las piedras blancas.

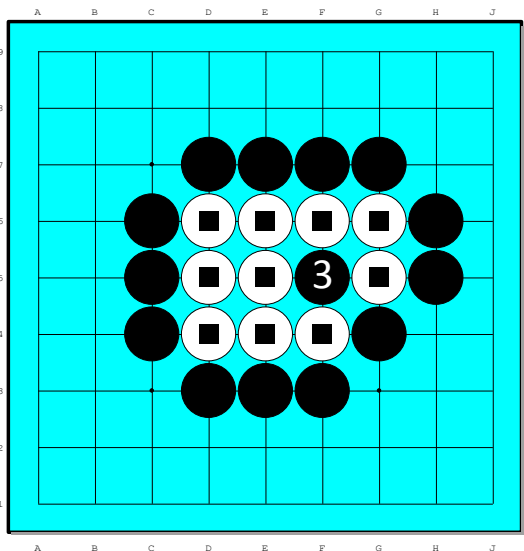


DIAGRAMA 13

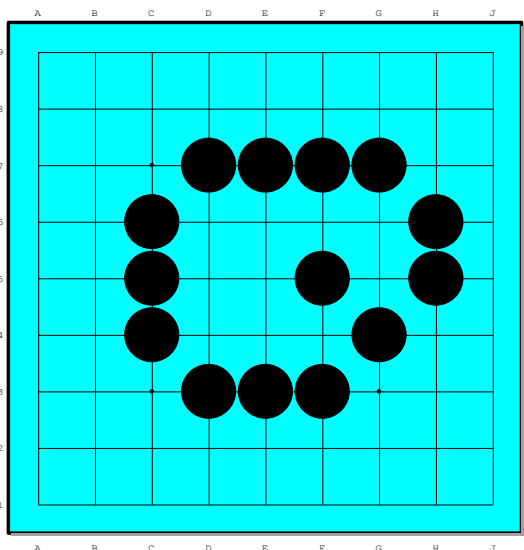


DIAGRAMA 14

La posición queda como se muestra en el diagrama 14.

Se concluye diciendo que, para capturar al grupo blanco que tenía un ojo grande, Negro debió rodearlo completamente por afuera, tapando sus libertades exteriores, y después jugar adentro del ojo.

Si bien la primera piedra que jugó Negro dentro del ojo fue capturada, el grupo blanco quedó finalmente en atari, y Negro pudo jugar nuevamente dentro del ojo para tapar la última libertad.

Se comenta también que, aunque Blanco capturó una piedra negra, el resultado favoreció claramente a Negro, que capturó una cantidad grande de piedras blancas.

Para completar la explicación, se arma una posición como la del diagrama 15 (se agranda el grupo blanco con respecto al que se tenía en el diagrama 9, se lo rodea de piedras negras, y se ubica una piedra blanca en el medio para formar los dos ojos).

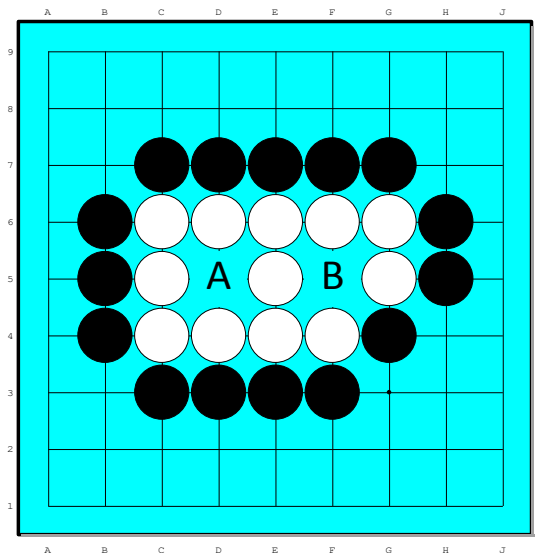


DIAGRAMA 15

Se pregunta, en primer lugar, cuántas libertades tiene el grupo blanco. Los niños no deberían tener problema en identificar que el grupo tiene dos libertades, en "A" y "B".

Entonces se pregunta si Negro puede capturar ese grupo.

Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se señala que las piedras blancas forman una sola cadena, con dos libertades. Por lo tanto, no hay piedras blancas en atari que puedan ser capturadas por una jugada de Negro en "A" o en "B".

Por otra parte, una piedra negra en "A" o en "B" no tendría libertades (al contrario del ejemplo anterior, en el que Negro podía jugar adentro del ojo grande porque su piedra quedaba con una libertad).

Entonces, no es posible para Negro jugar en “A” ni en “B”, y por lo tanto no hay manera en que Negro pueda capturar ese grupo blanco (ya que no podrá tapar sus libertades).

Se menciona que el grupo blanco, que no puede ser capturado, tiene “dos ojos”.

Para concluir la explicación, se pregunta a los niños si sería posible para Blanco jugar en “A” o en “B”.

Es probable que algunos niños contesten que sí (ya que el grupo tiene libertades todavía), y otros contesten que no (si advierten que no sería una jugada conveniente).

Se muestra entonces la jugada Blanco 1 del diagrama 16.

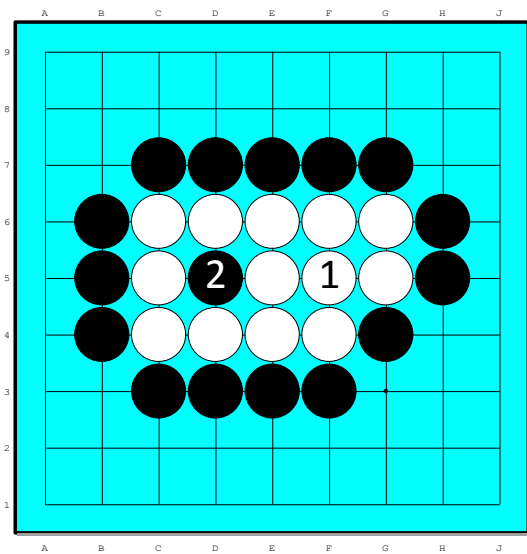


DIAGRAMA 16

Luego de ubicar la piedra blanca, se señala que el grupo completo queda en atari, y ahora sí es posible la jugada Negro 2, ya que captura todas las piedras.

Luego de ubicar la piedra negra de 2, se hace el ademán de retirar las piedras blancas capturadas (levantando algunas de ellas), y después se retrocede a la posición del diagrama 15 (volviendo a su lugar las piedras que se levantaron, y retirando la piedra negra de 2 y la blanca de 1).

Se repite entonces la explicación, jugando una piedra blanca en el punto de 2 y una negra en el punto de 1, para mostrar que también en ese caso se produce la captura (nuevamente se hace el ademán de retirar las piedras capturadas).

Se vuelve una vez más a la posición del diagrama 15, y se comenta que para Blanco no es conveniente jugar en “A” ni en “B”, porque eso ayudaría a Negro a que le coma sus piedras.

Dicho de otro modo, Blanco “puede” jugar allí, pero “no quiere” hacerlo.

Se pregunta entonces: ¿qué hace Blanco si no encuentra ninguna jugada que lo favorezca?

Así como Blanco no quiere jugar en “A” ni en “B”, podría ocurrir que no hubiera ningún punto en el tablero que le resultara conveniente ocupar.

Entonces, se recuerda lo dicho cuando se explicó (en el primer taller) la regla de la jugada: es posible pasar el turno.

Si uno considera que cualquier jugada que haga lo puede perjudicar, puede pasar el turno.

El adversario, si lo cree conveniente, puede seguir jugando. Luego de la jugada del adversario, si aparece entonces una jugada que resulte conveniente, se la puede hacer.

Y entonces cabe preguntarse: ¿qué ocurre si ambos bandos pasan el turno en forma consecutiva?

Esto significaría que ambos consideran que no tienen ninguna jugada que los pueda favorecer. En ese caso, la partida termina.

Dicho esto, se invita a los niños a realizar una nueva práctica de juego.

Actividad práctica: juego de atari-go.

Según lo que se acaba de decir, hay un modo simple de decidir el final de una partida de go: el momento en que ambos jugadores pasan el turno.

Se propone entonces a los niños que se ubiquen de a pares (preferentemente con algún compañero con el que no hayan jugado previamente), para jugar atari-go con reglas similares a las que se usaron en el taller anterior.

La novedad es que se continuará el juego hasta que ambos pasen el turno consecutivamente (o sea, hasta el momento en que ambos consideren que no tienen ninguna jugada que les resulte conveniente). En ese momento la partida termina, y gana el juego quien haya capturado más piedras del rival.

Se pueden jugar dos partidas, cambiando colores.

Se aclara que se trata todavía de atari-go, y no de go, porque no se ha terminado aún de ver todas sus reglas. Pero la definición del final de la partida con dos pases consecutivos se la puede considerar como una regla más.

Al estilo de lo que se hizo en talleres anteriores, se puede enunciar las reglas que se van a aplicar, del siguiente modo:

- 1) La jugada consiste en colocar una piedra del color propio en un punto vacío del tablero. La partida empieza con el tablero vacío, y Negro es el que hace la primera jugada. Luego juega Blanco, y siguen jugando ambos en forma alternada. Es posible pasar el turno.

2) La captura se produce cuando una piedra o una cadena de piedras queda sin libertades. Se llaman libertades a los puntos vacíos adyacentes a una piedra (unidos a ella por líneas). Las piedras del mismo color que están ubicadas de forma que cada una ocupa una libertad de la otra, forman una cadena, y suman sus libertades. Las libertades se pierden cuando son tapadas por piedras del otro color. Cuando un jugador tapa la última libertad de piedras del adversario, produce su captura y las retira del tablero. No pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.

3) Se llama ko a una situación en la que cada bando está en condiciones de producir la captura y recaptura de una piedra del adversario, en forma indefinida. En una situación así, cuando uno captura la piedra, el otro deberá hacer una jugada en otra parte del tablero, antes de retomar la piedra que acaba de jugar el adversario, evitando de ese modo que se produzca una repetición de la posición.

4) La partida termina cuando ambos jugadores pasan el turno en forma consecutiva. Gana el juego quien haya capturado más piedras del rival.

Nota sobre valores a transmitir: En esta oportunidad se puede introducir la idea de serenar los ánimos antes de comenzar el juego.

Para esto se invita a los niños a cerrar los ojos durante unos instantes y concentrar la mente en lo que han aprendido en el día de la fecha y en la partida que están por comenzar. Se puede comentar que un estado de ánimo sereno ayuda a encontrar las buenas jugadas y a tomar decisiones acertadas.

Nota pedagógica: En este taller se produce un avance en la comprensión de las reglas, aunque no se entra todavía de lleno en la regla del territorio.

Es posible que surjan dudas con relación a decidir el momento en que conviene pasar el turno.

Se recomienda resolver rápidamente y en forma práctica esas situaciones, sin extenderse en explicaciones acerca de por qué puede ser conveniente jugar o abstenerse de hacerlo.

Si algún niño quiere pasar el turno tempranamente, debe saber que es libre de hacerlo, pero el rival tendrá la posibilidad de hacer una nueva jugada.

Cierre del taller: actividad grupal.

A medida que los niños van finalizando sus partidas, se les pide que se dispongan para realizar una actividad grupal. Si alguna partida se alarga, se corta el juego y se decide el ganador contando las piedras que cada uno ha capturado hasta el momento.

La actividad a realizar ahora consiste en una partida a ser jugada sobre el tablero mural, entre el grupo (realizando una jugada cada niño) y el profesor.

Por lo general, el juego contra el profesor resulta estimulante para los niños, que se entusiasman tratando de decirle a quien le toque hacer la jugada, qué le conviene hacer. El profesor puede desarrollar su juego de modo que se produzca una variedad de situaciones a lo largo de la partida, como capturas simples, capturas de cadenas complejas, situaciones de ko u otras.

Asimismo, puede aprovechar en un comienzo los errores de los niños para capturar varias piedras, y luego preparar de a poco el escenario para que el grupo de niños llegue a la captura de un grupo grande con un solo ojo.

Finalmente, cuando no quedan posibilidades realistas de intentar la captura de piedras, el profesor puede pasar el turno y preguntar a los niños si consideran que tienen algo interesante para jugar, o si ellos también pasan.

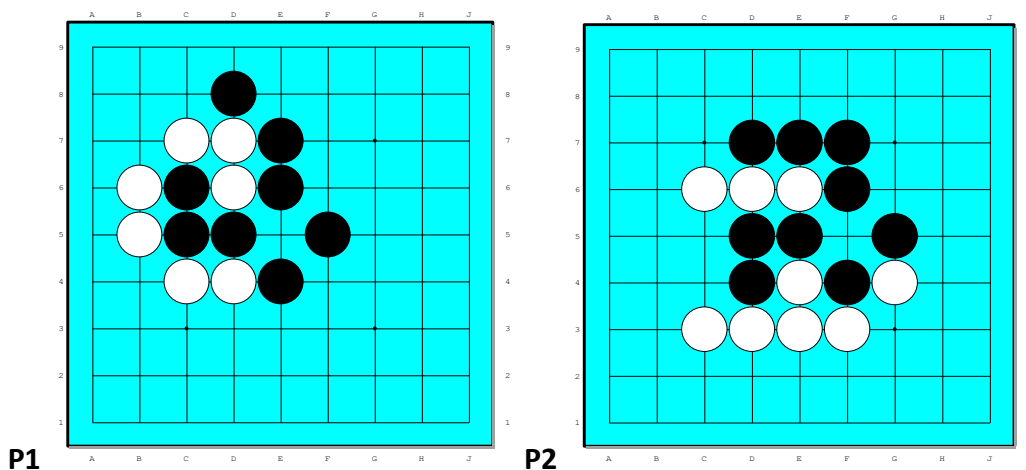
Luego de dos pases consecutivos, se cuenta la cantidad de piedras capturadas, las que se debieron ir guardando a lo largo de la partida.

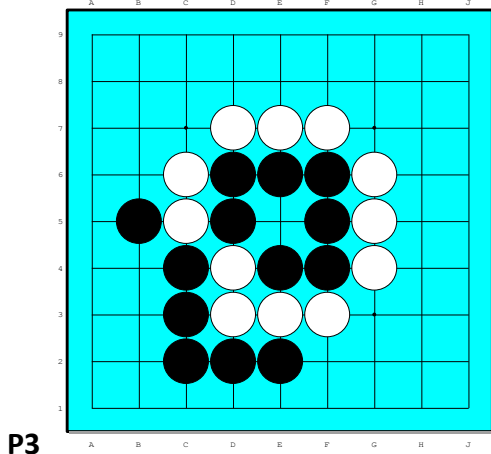
Una vez terminado el juego, se pasa a entregar la acostumbrada hoja de problemas. Al momento de hacerlo, se puede comentar que con esto, los niños están por pasar al nivel de 46-kyu.

La consigna es simple: marcar la jugada de Blanco que captura piedras del adversario, o que evita que sean capturadas piedras suyas.

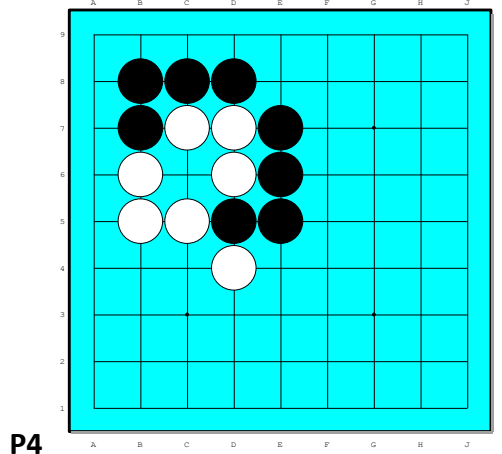
Se comenta que lo único que se pide es marcar la jugada en el papel. Dado que los niños ya tienen práctica por haber resuelto problemas en los talleres anteriores, no deberían tener ninguna dificultad con estos.

Como de costumbre, la propuesta es que los niños resuelvan los problemas en sus casas y entreguen la hoja al profesor en el taller siguiente.

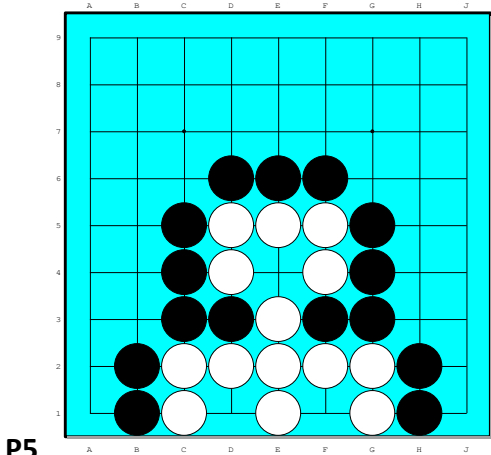




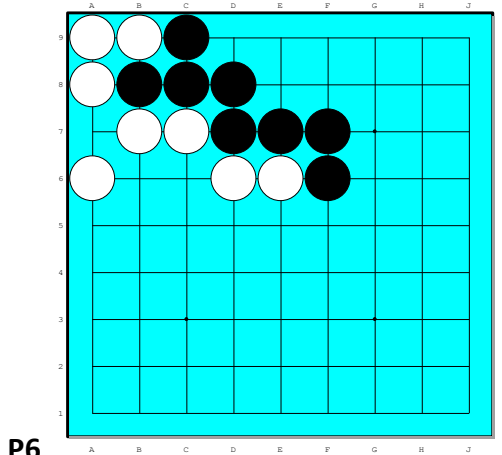
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 captura 3 piedras.

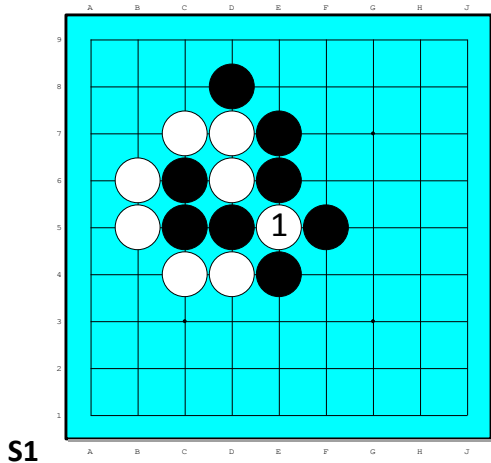
Problema 2: Blanco-F5 captura 1 piedra (se trata de un ko).

Problema 3: Blanco-E5 captura 7 piedras (que forman un ojo).

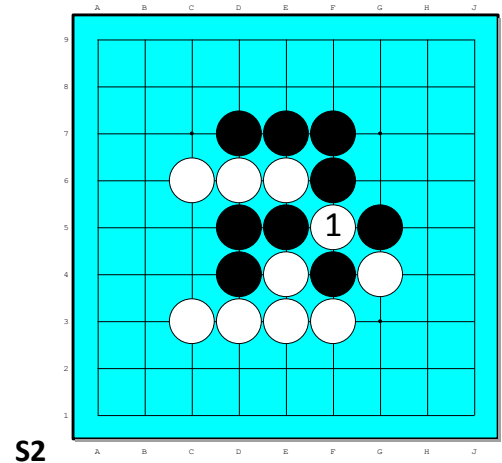
Problema 4: Blanco-C6 evita la captura de 3 piedras.

Problema 5: Blanco-E4 evita la captura de 5 piedras (queda un grupo con dos ojos).

Problema 6: Blanco-A7 evita la captura de 3 piedras (ubicadas en un rincón).



S1



S2

