

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

## GUÍA DEL TALLER Nº 8.<sup>2</sup>

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

En el comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar.

En este caso, la idea es que no se repasen las respuestas en clase, sino que el profesor revise luego las hojas para evaluar la comprensión que alcanzaron los niños del tema.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 ocupa el punto vital. Blanco puede contar 18 puntos.

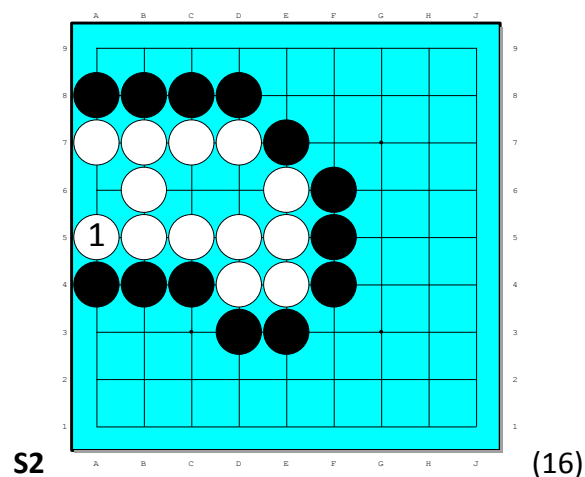
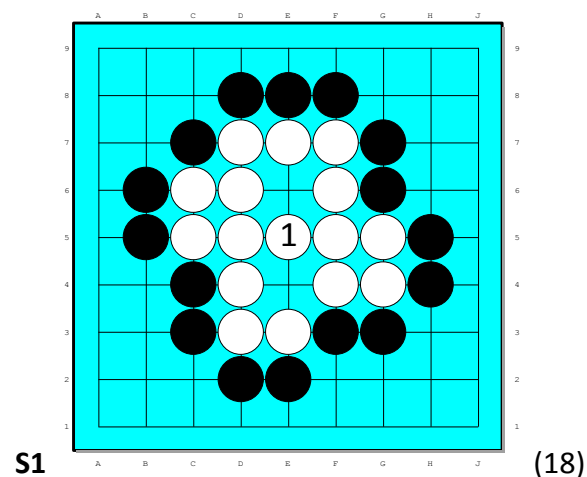
Problema 2: Blanco-A4 forma el segundo ojo del grupo. Blanco puede contar 16 puntos.

Problema 3: Blanco-E6 asegura el segundo ojo del grupo (evitando que Negro lo transforme en un ojo falso jugando allí). Blanco puede contar 16 puntos.

Problema 4: Blanco-D1 forma el segundo ojo (conectando cuatro piedras que estaban en atari). Blanco puede contar 14 puntos.

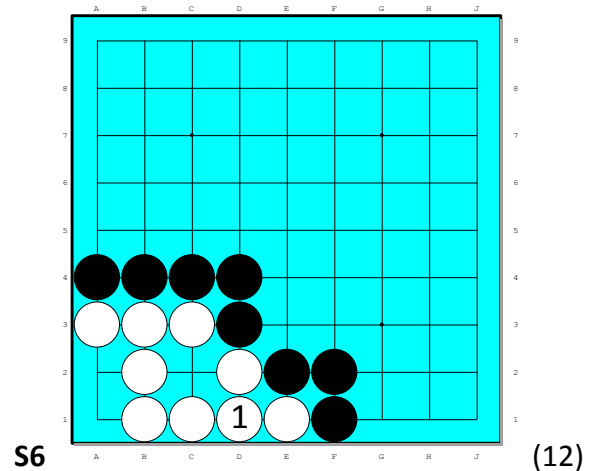
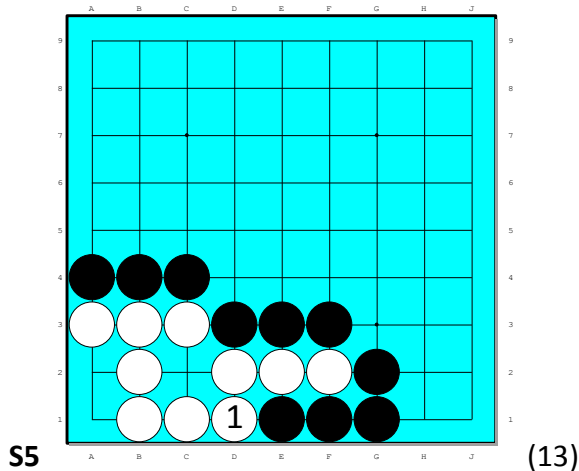
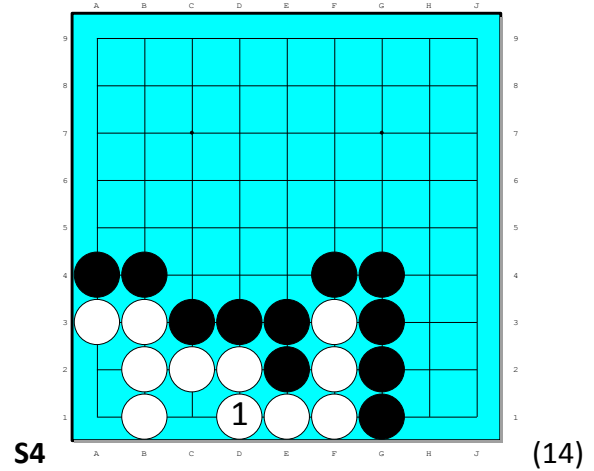
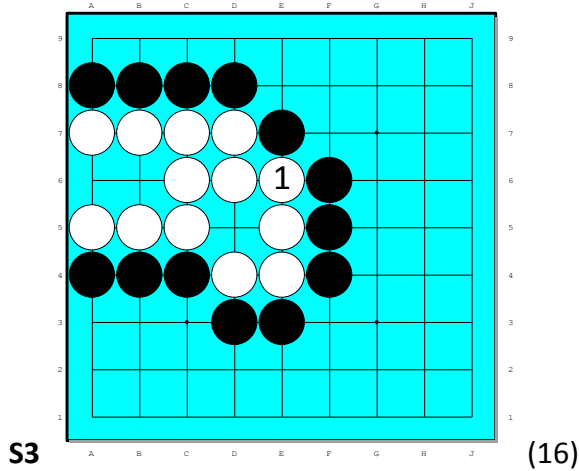
Problema 5: Blanco-D1 asegura el segundo ojo del grupo (evitando que Negro lo transforme en un ojo falso jugando allí). Blanco puede contar 13 puntos.

Problema 6: Blanco-D1 asegura el segundo ojo del grupo (evitando que Negro juegue allí, capturando una piedra en ko y transformando en falso el ojo). Blanco puede contar 12 puntos.



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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Mientras los niños entregan las hojas, se conversa con ellos para ver si tuvieron dificultades con la comprensión de los problemas. Se comenta asimismo que este tema se retomará más adelante.

Luego se dispone al grupo para atender a una nueva explicación teórica.

**Explicación teórica: nuevas técnicas para la captura y la conexión.**

Se recuerda a los niños que, en talleres anteriores, se aprendieron algunas técnicas para perseguir y capturar piedras del adversario, como el atari doble, la escalera o el atari contra el borde.

También se vieron técnicas defensivas, como la unión sólida, que se usa para conectar las piedras propias en una sola cadena con varias libertades.

Luego se comenta que en este taller se verán nuevas técnicas para la captura de piedras del adversario y para la conexión de piedras propias.

Para esto se mostrará una partida hipotética que servirá de ejemplo. Las primeras jugadas se ven en el diagrama 1.

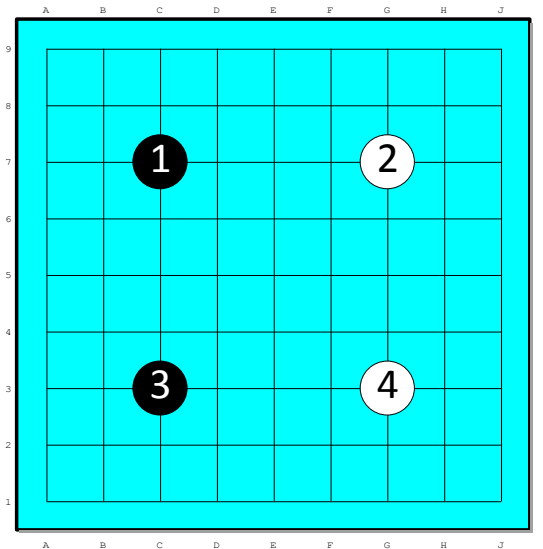


DIAGRAMA 1

Mientras se hacen las primeras jugadas sobre el tablero, se comenta que en este caso, Negro y Blanco optaron por iniciar su juego en sectores distantes entre sí.

Luego se muestra la jugada Negro 5 del diagrama 2, en contacto con una piedra blanca, comentando que con ella, Negro busca atacar.

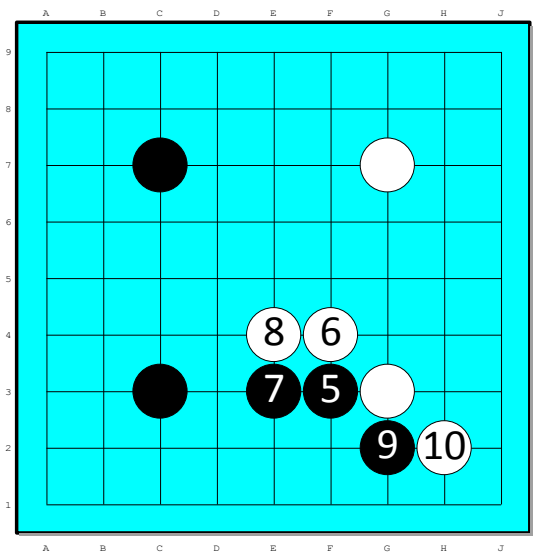


DIAGRAMA 2

Blanco responde con su jugada 6, tratando de rodear a la piedra negra, y luego que Negro la refuerza con su jugada 7, Blanco persiste en su intento con Blanco 8.

Negro responde con 9, quitándole otra libertad a la piedra blanca, y Blanco juega en 10 con la intención de capturar la piedra negra.

Se comenta entonces que, luego de esta última jugada y pese a las intenciones de Blanco, Negro está en condiciones de aplicar una técnica de captura.

El juego continúa como se muestra en el diagrama 3.

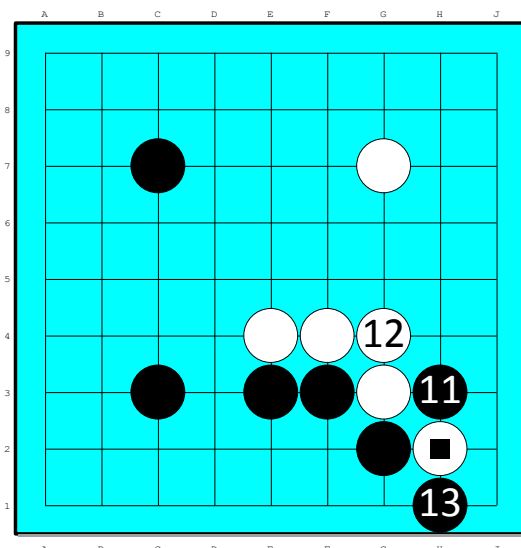


DIAGRAMA 3

Negro 11 pone en atari a una piedra blanca. Blanco saca a su piedra del atari con su jugada 12, que la conecta con las otras dos blancas del centro, formando una unión sólida.

Negro entonces continúa con su jugada 13, poniendo en atari a la piedra blanca marcada. Como se sabe, esa piedra no tiene escapatoria, ya que Negro la puede capturar contra el borde.

Negro ha aplicado la técnica de “ataris sucesivos”.

La técnica consiste en poner primero en atari a una piedra (o cadena de piedras), como hace Negro 11, y luego que el adversario la defiende (Blanco 12), continuar con el atari a otra piedra (o cadena de piedras), como hace Negro 13. Dado que este último atari se realiza contra el borde, Negro logra su objetivo de capturar la piedra blanca marcada.

El juego continúa como se muestra en el diagrama 4.

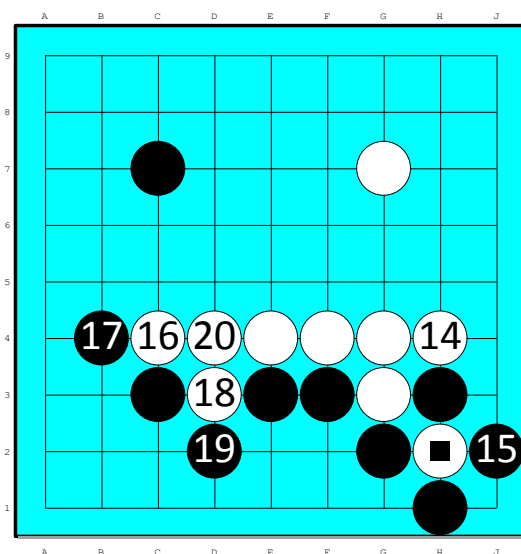


DIAGRAMA 4

Blanco 14 pone una piedra en atari y Negro 15 completa la captura de la piedra marcada, sacando a la piedra negra del atari.

Blanco continúa su juego sobre la izquierda con Blanco 16 y 18. Negro 19 pone en atari a una piedra blanca, y Blanco 20 la conecta formando una cadena de varias piedras.

En el diagrama 5 se ve que Negro tiene varias piedras (las piedras marcadas) que no forman una sola cadena entre sí. Negro debe tener cuidado, porque es probable que Blanco esté en condiciones de aplicar alguna técnica de captura.

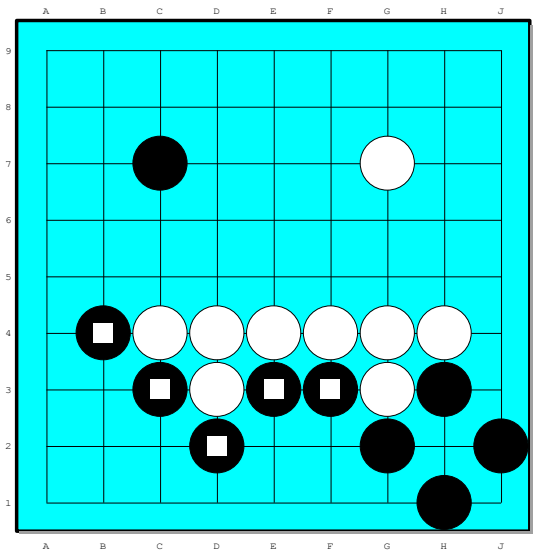


DIAGRAMA 5

Por ejemplo, si sigue Negro 1 como se muestra en el diagrama 6, Blanco puede jugar en 2 poniendo en atari a una de las piedras marcadas. Cuando Negro la conecta con 3, sigue Blanco 4, que produce un atari doble sobre las otras piedras marcadas.

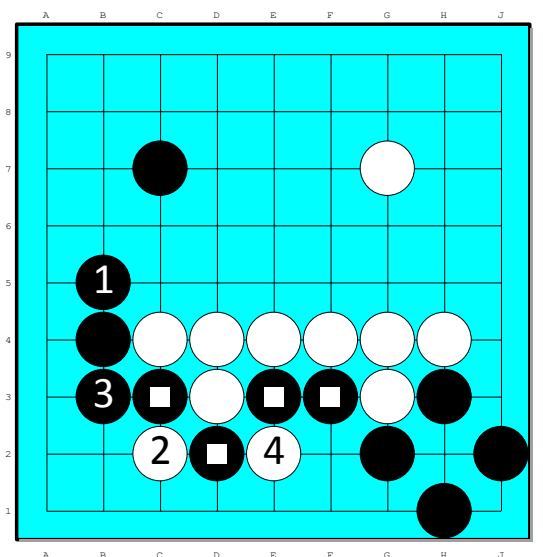


DIAGRAMA 6

En este caso, Blanco aplica la técnica de ataris sucesivos: primero Blanco 2 (atari a una piedra) y luego Blanco 4. Esta última produce un atari doble a una cadena de dos piedras y a otra piedra (que además está en atari contra el borde).

En el diagrama 7 se ve otro caso.

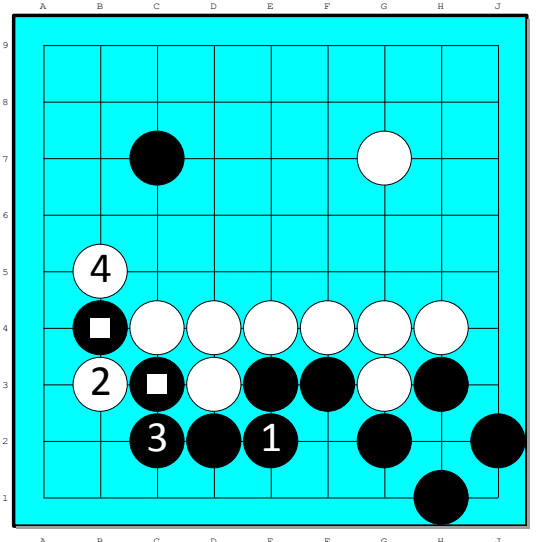


DIAGRAMA 7

Negro 1 realiza una conexión directa en el punto en que Blanco dio su atari doble en el ejemplo anterior.

Pero ahora Blanco puede aplicar la técnica de ataris sucesivos por el otro lado: Blanco 2 pone en atari una de las piedras marcadas y, cuando Negro la conecta con 3, Blanco 4 pone en atari contra el borde a la otra piedra marcada.

En el diagrama 8 se muestra la continuación de la partida.

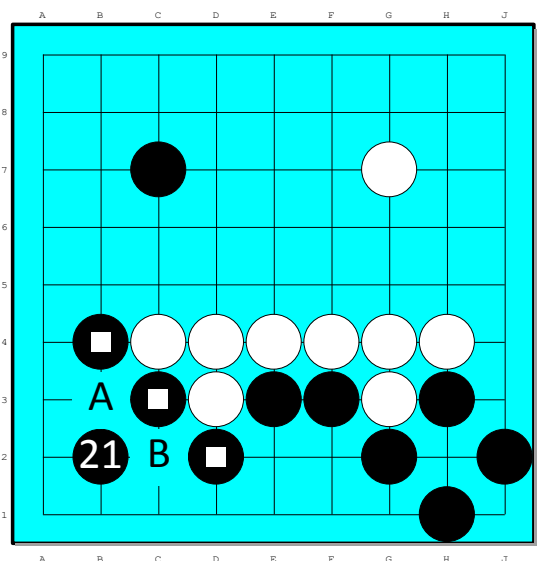


DIAGRAMA 8

Negro 21 constituye una técnica defensiva, conocida como “conexión abierta”.

En primer lugar, se señalan las tres piedras negras marcadas, que forman lo que en un taller anterior se había denominado “los tres cuervos”. Esa formación presenta debilidades, ya que ofrece la posibilidad a Blanco de jugar en “A” o en “B” poniendo en atari a una piedra negra, como se vio en los ejemplos anteriores.

Ahora, el agregado de la piedra negra de 21 previene las posibles jugadas de Blanco en “A” o en “B”, ya que de hacerlo, se pondría a sí mismo en atari.

La piedra negra de 21 no forma cadena con las piedras marcadas, pero como Blanco no puede producir un corte en “A” ni en “B” (ya que sería capturado inmediatamente), las piedras negras funcionan como si formaran una cadena.

De ahí el nombre de “conexión abierta” para esta técnica defensiva. Negro 21 ha producido una doble conexión abierta, ya que cubre al mismo tiempo los posibles cortes de “A” y “B”.

En el diagrama 9 se muestra la continuación de la partida.

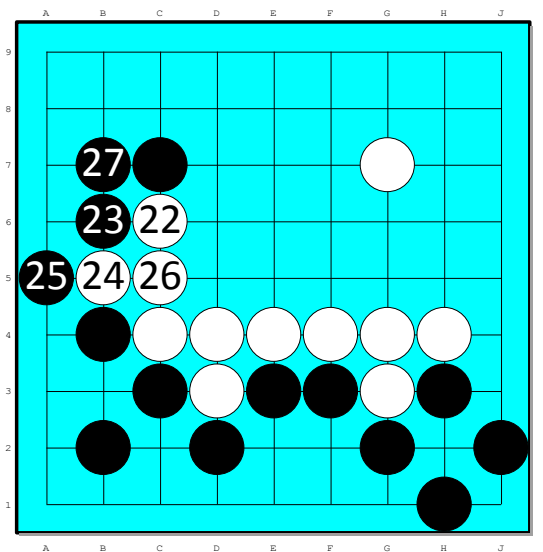


DIAGRAMA 9

Blanco juega en contacto con una piedra negra con Blanco 22 y, luego de la respuesta de Negro 23, continúa con Blanco 24 en un intento de avanzar hacia el borde izquierdo.

Negro 25 pone en atari a la piedra blanca, y Blanco 26 la conecta.

Luego Negro realiza una conexión directa con su jugada 27, para formar una cadena de tres piedras, evitando una jugada de Blanco en ese mismo punto, que produciría un corte con atari a la piedra de 23 (se puede mostrar esto último colocando una piedra blanca en ese punto).

En el diagrama 10 se ve la posición resultante.

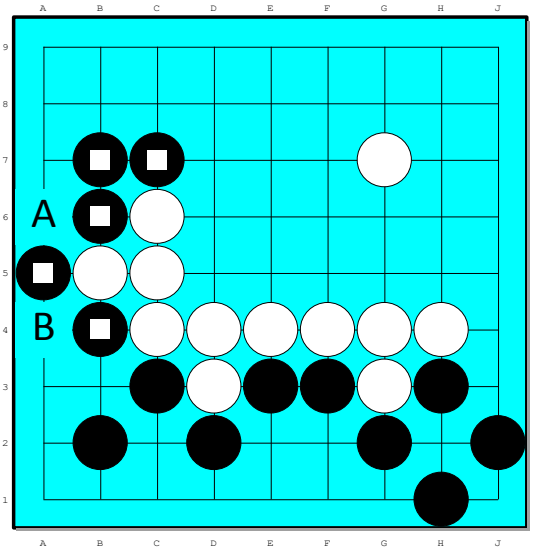


DIAGRAMA 10

Se señalan las piedras marcadas, comentando que no forman una sola cadena, sino que por un lado está la cadena de tres piedras de arriba, luego otra piedra sobre el borde que no forma cadena con las anteriores, y la otra piedra marcada que tampoco forma cadena con la del borde.

Entonces se comenta que, si bien las piedras marcadas no forman una sola cadena, Blanco no puede producir un corte en "A" ni en "B". Esto se debe a que una jugada en cualquiera de esos puntos dejaría a la piedra blanca en atari, dada su ubicación sobre el borde, y por lo tanto Negro podría capturar inmediatamente.

Negro ha aplicado aquí una técnica de conexión, que se conoce como "conexión por el borde".

La partida continúa como se ve en el diagrama 11.

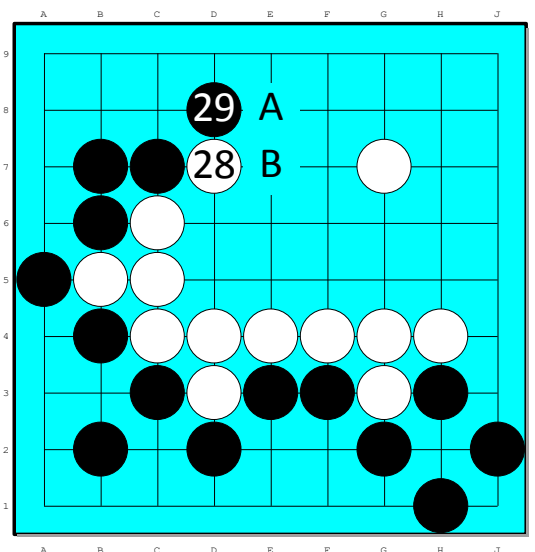


DIAGRAMA 11



Se comenta que Blanco trata de rodear a las piedras negras con su jugada 28, mientras que Negro 29 busca rodear la piedra blanca.

A continuación, se pregunta al grupo si, en caso que Blanco juegue en "A", sería posible para Negro aplicar una técnica de captura. Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se señala que Negro podría responder en "B" y aplicar la técnica de ataris sucesivos.

Se comenta entonces que Blanco evita eso jugando Blanco 30 en el diagrama 12.

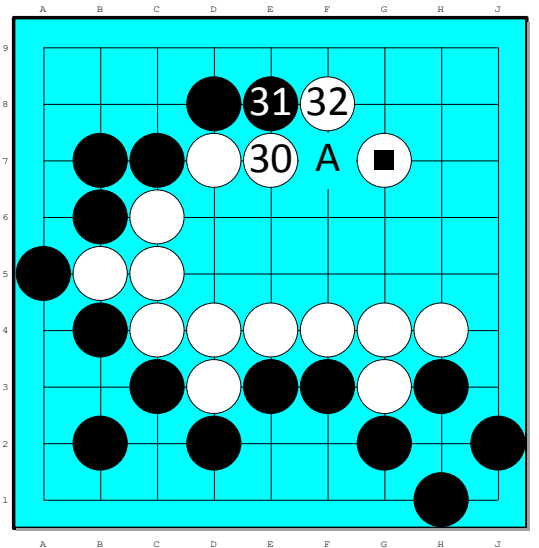


DIAGRAMA 12

La secuencia continúa con Negro 31 y Blanco 32. Se señala ahora que las piedras blancas forman una conexión abierta con la piedra marcada, ya que si Negro pretendiera cortar en "A", se pondría a sí mismo en atari.

La partida continúa como se ve en el diagrama 13.

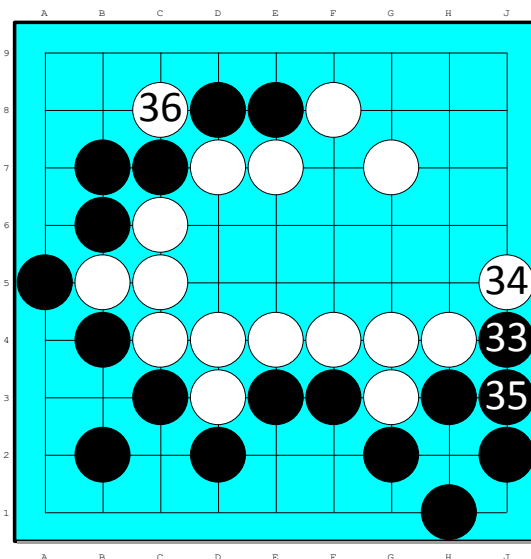


DIAGRAMA 13

Ante Negro 33, Blanco responde con su jugada 34, poniendo en atari a la piedra negra. Negro 35 conecta la piedra en atari, evitando una jugada de Blanco en ese mismo punto, que capturaría la piedra en una situación de ko.

A continuación, Blanco 36 produce un corte, pero esto deja a Negro en situación de aplicar técnicas de captura, como se verá enseguida.

En el diagrama 14 se muestra una de las posibilidades que tiene Negro.

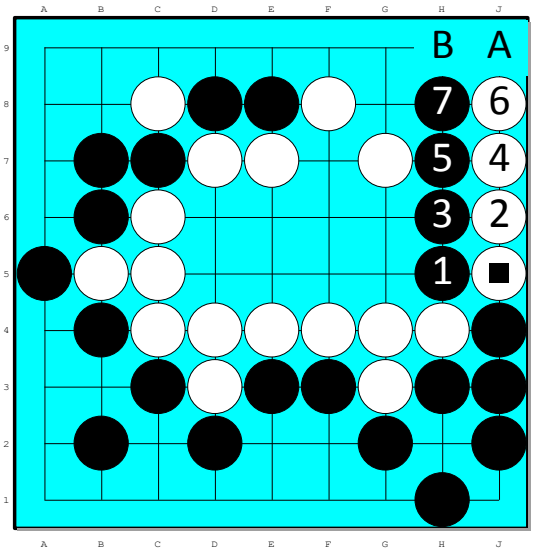


DIAGRAMA 14

Negro 1 pone en atari a la piedra blanca marcada. Si Blanco quiere sacar del atari a esa piedra, debe jugar en 2, pero entonces Negro continúa dando atari con sus jugadas 3 hasta 7. Las cuatro piedras blancas están en atari, pero si ahora Blanco juega en "A", Negro de todos modos puede capturar jugando en "B".

Esta secuencia ilustra la técnica de captura conocida como "atari sobre el borde".

Una vez que Negro 1 pone en atari a la piedra marcada, esa piedra no tiene escapatoria. Para Blanco no tiene sentido agregar las jugadas de Blanco 2 hasta 6, porque lo único que logra con ellas es agrandar la pérdida (para ilustrar esto se pueden retirar las tres piedras blancas y las tres negras correspondientes, dejando sólo la piedra negra de 1 que pone en atari a la blanca marcada).

Luego de mostrar la técnica del atari sobre el borde, se comenta que, en la partida que se está viendo, Negro no jugó de ese lado (se retira la piedra de 1 mientras se dice esto), sino que aplicó otra técnica para capturar la piedra que acababa de jugar Blanco.

Esto se ve en el diagrama 15.

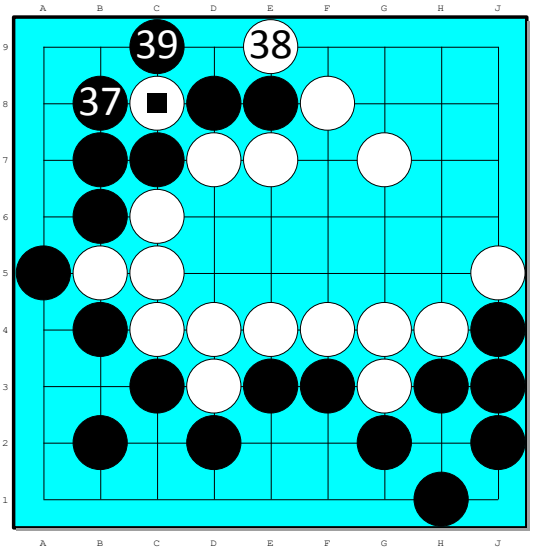


DIAGRAMA 15

La partida continúa con Negro 37, que captura la piedra blanca marcada mediante la técnica de atari contra el borde.

Blanco 38 pone a dos piedras en atari, pero Negro 39 completa la captura de la piedra blanca y saca del atari a las piedras propias.

El juego continúa como se ve en el diagrama 16.

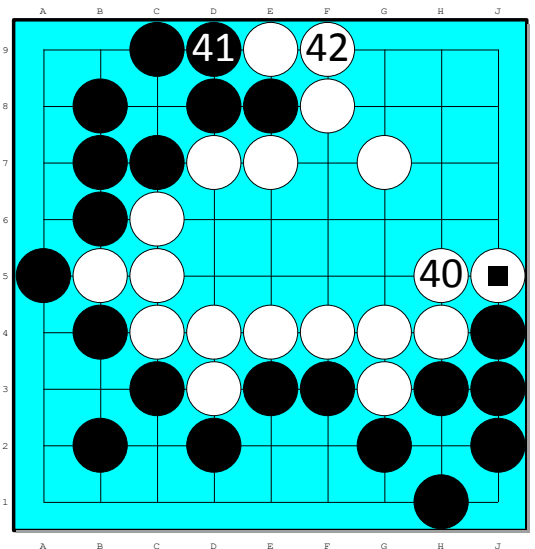


DIAGRAMA 16

Blanco juega en 40 y produce una conexión directa de la piedra marcada con la cadena grande de piedras blancas del centro. De ese modo, Blanco evita que su piedra sea capturada mediante la técnica de atari sobre el borde que se había visto.

Negro 41 pone en atari una piedra, que Blanco conecta con 42.

En este punto se hace una reflexión sobre la posición resultante, tal como se muestra en el diagrama 17.

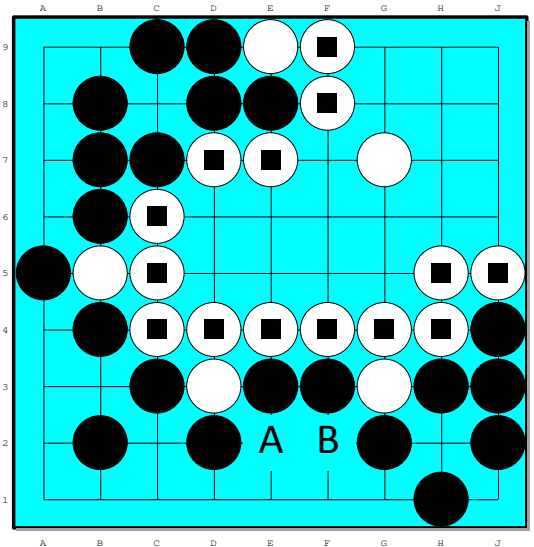


DIAGRAMA 17

En primer lugar, se llama la atención a los niños sobre el espacio que ha quedado rodeado por piedras blancas en el rincón superior derecho y el centro del tablero.

Se señalan los límites de ese espacio, que en el diagrama aparecen indicados con las piedras marcadas.

Se recuerda lo que se había visto en la práctica del taller anterior, en la que se jugaron partidas de go, contando no sólo los puntos ocupados por las piedras de cada bando, sino también los puntos vacíos rodeados por esas piedras.

Aquí se puede ver que, a la hora de contar los puntos, según las reglas mencionadas todos los puntos vacíos rodeados por las piedras marcadas suman para Blanco.

Luego se señala el espacio rodeado por piedras negras, que se extiende desde el rincón superior izquierdo hasta el inferior derecho. Se comenta que Blanco podría jugar adentro de ese espacio, pero de hacerlo, probablemente sería capturado.

Por ejemplo, Blanco puede jugar en “A”, poniendo en atari dos piedras negras, pero en ese caso Negro responde en “B” y pone en atari contra el borde a la piedra blanca de “A” (se puede ilustrar esto ubicando una piedra blanca en “A” y una negra en “B” para luego retirarlas).

A continuación, se menciona que el espacio de tablero que ha sido rodeado por piedras de un determinado color, se llama “territorio” de ese color.

Entonces, Blanco rodea un territorio en el rincón superior derecho y centro del tablero, mientras que Negro rodea un territorio que se extiende desde el rincón superior izquierdo hasta el rincón inferior derecho.

Ahora es el turno de Negro, quien tiene dos opciones: jugar adentro del territorio blanco, con el riesgo de ser capturado, o jugar adentro de su propio territorio (por ejemplo en "A"), adelantándose a una posible incursión de Blanco.

Negro no tiene interés en hacer ninguna de las dos cosas y pasa el turno.

Blanco también pasa, porque considera que no tiene posibilidades de incursionar con éxito en el territorio negro. De ese modo, la partida termina.

**Nota pedagógica:** En esta explicación se introduce la idea de un espacio amplio rodeado por piedras de un color, y el término de "territorio".

Se trata de una primera aproximación al tema, que se profundizará en talleres posteriores. Por este motivo no se entra en detalles acerca de lo que puede ocurrir si un bando invade el territorio del otro.

El tema principal de este taller es el de las técnicas de captura y de conexión.

A continuación se hace el ejercicio de contar los puntos de ambos bandos.

En el diagrama 18 se señala la cantidad de puntos vacíos rodeados por las piedras marcadas del color respectivo.

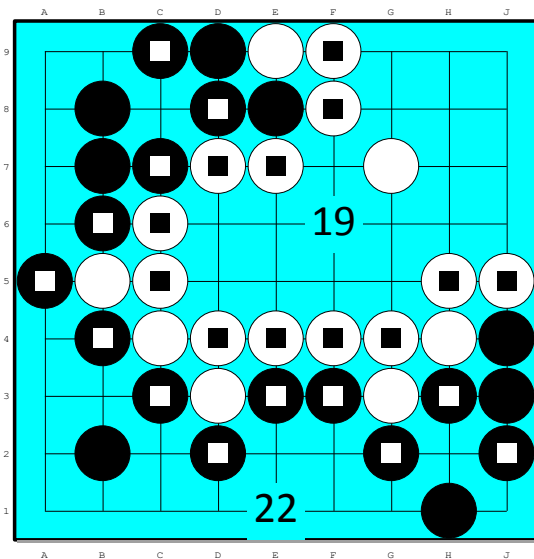


DIAGRAMA 18

Blanco tiene 19 piedras en el tablero y rodea 19 puntos vacíos, lo que da un total de 38 puntos.

Negro tiene 21 piedras en el tablero y rodea 22 puntos vacíos, lo que da un total de 43 puntos.

Por lo tanto, gana Negro por 5 puntos.

Terminada la explicación, se pasa a la acostumbrada práctica de juego.

**Actividad práctica: juego de go.**

Se invita a los niños a jugar al go, con las mismas reglas que se usaron en la práctica del taller anterior.

Se recomienda cambiar de oponente con respecto al que tuvieron en el taller pasado y se sugiere jugar dos partidas, alternando colores.

Ante cualquier duda que surja con relación al conteo de puntos, la consigna es preguntar al profesor.

**Nota sobre valores a transmitir:** Vale la pena recordar el sentido de amistad que se pretende desarrollar con estas prácticas.

Al mismo tiempo que se enfrenta y se trata de vencer al rival, se lo trata como un amigo con el que se comparte el juego. Por ese motivo se lo saluda al comienzo, deseando buen juego, y al final, agradeciendo por la partida.

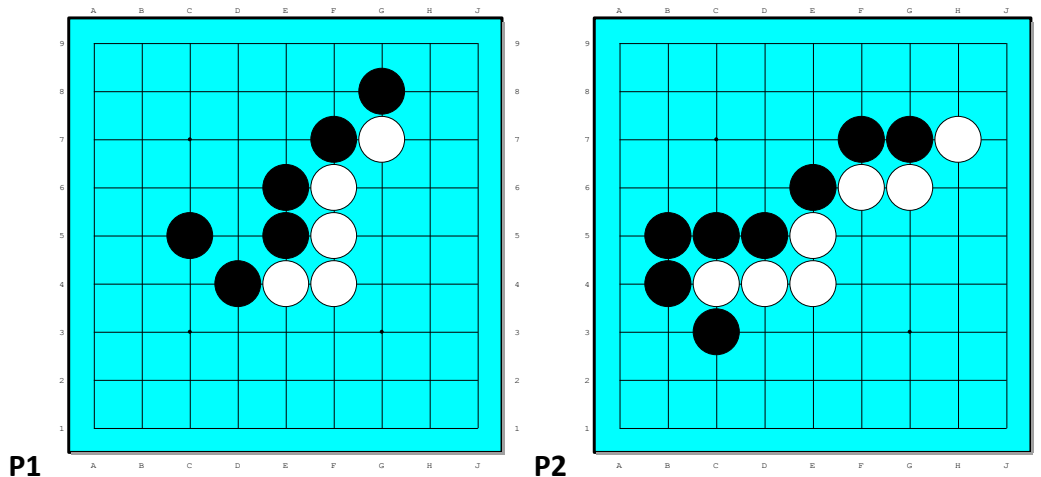
Asimismo, se puede hablar del valor de aceptar el resultado de la partida, aunque haya sido adverso, trocando el sentimiento de frustración que produce la pérdida del juego, por la intención de hacerlo mejor la próxima vez, ya que “el go siempre da revancha”.

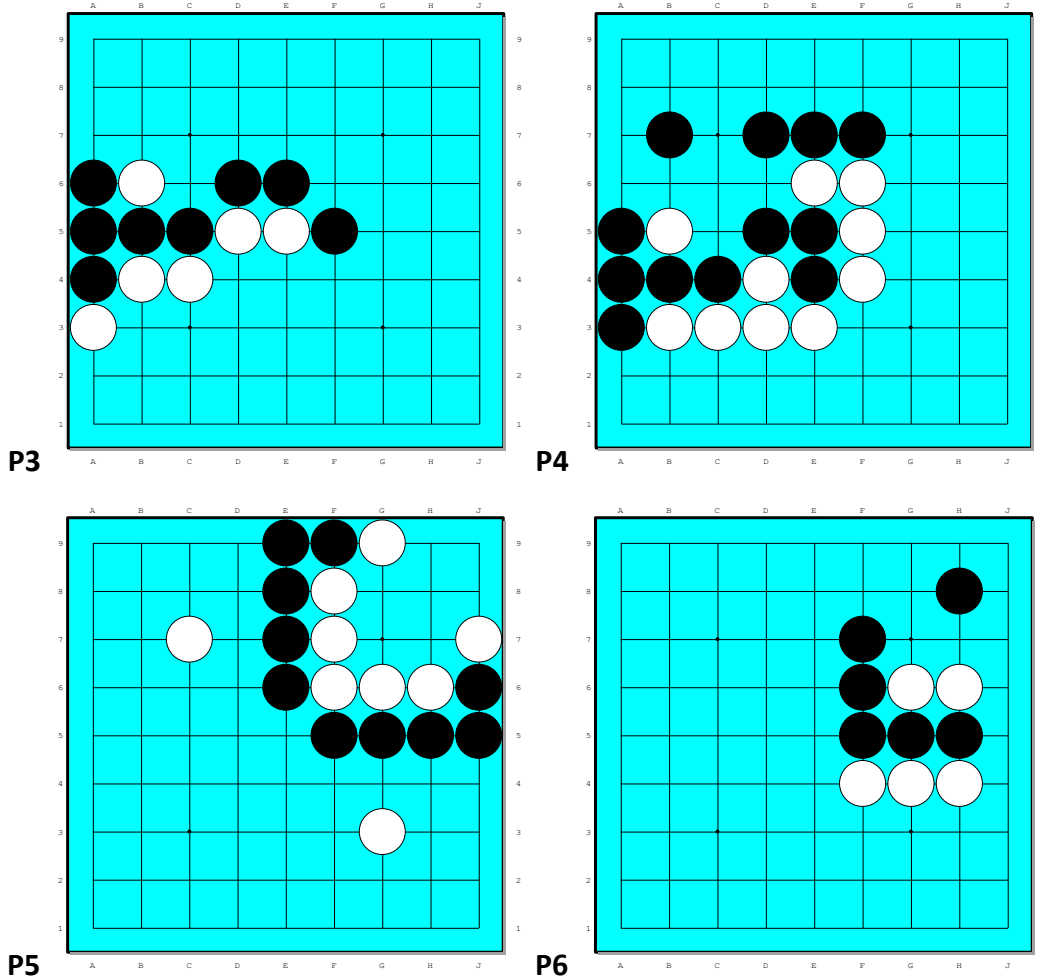
Si aparece una disputa acerca de un resultado por el que no hay acuerdo, eso no debe dar lugar a un conflicto personal, sino a la búsqueda de la resolución de la misma, con la ayuda del profesor.

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

Terminadas las partidas, se entrega a los niños la acostumbrada hoja de problemas, comentando que en este taller avanzaron a 43-kyu y el próximo paso es subir a 42-kyu.

La consigna es marcar la jugada de Blanco que aplica alguna de las técnicas vistas en este taller. Puede ser una técnica de captura, ya sea de ataris sucesivos o atari sobre el borde, o bien una técnica de conexión, ya sea conexión abierta o conexión por el borde.





Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-F8 aplica la técnica de ataris sucesivos (a una piedra y luego atari contra el borde a otra piedra).

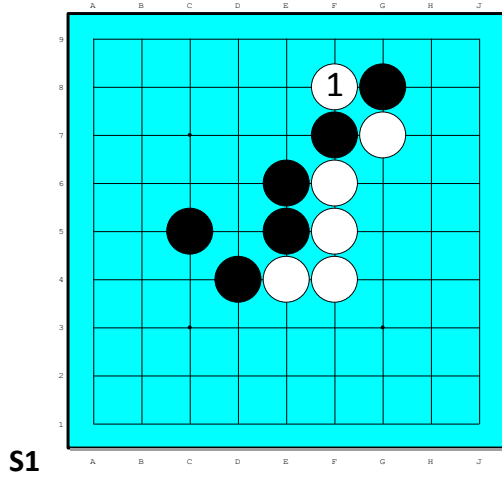
Problema 2: Blanco-E7 aplica la técnica de ataris sucesivos (a una piedra y luego atari a dos piedras, capturándolas mediante una escalera).

Problema 3: Blanco-C6 aplica la técnica de atari sobre el borde (captura cinco piedras).

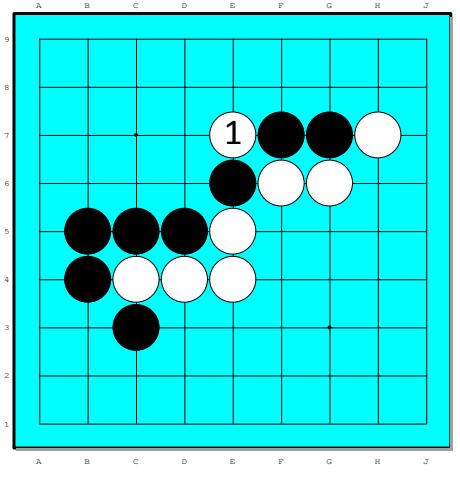
Problema 4: Blanco-C5 aplica la técnica de ataris sucesivos (a tres piedras y luego atari sobre el borde a cinco piedras; Negro puede elegir cuáles piedras deja que sean capturadas).

Problema 5: Blanco-H8 aplica la técnica de la conexión abierta (hace dos conexiones al mismo tiempo, evitando simultáneamente la captura de dos piedras mediante la técnica de atari sobre el borde).

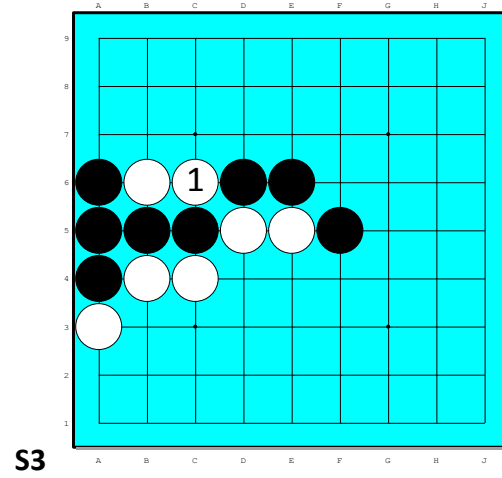
Problema 6: Blanco-J5 aplica la técnica de la conexión por el borde (evitando que dos piedras blancas queden aisladas, al conectarlas con las tres de afuera).



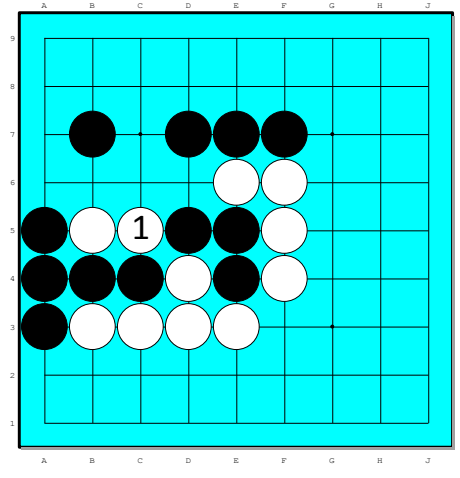
S1



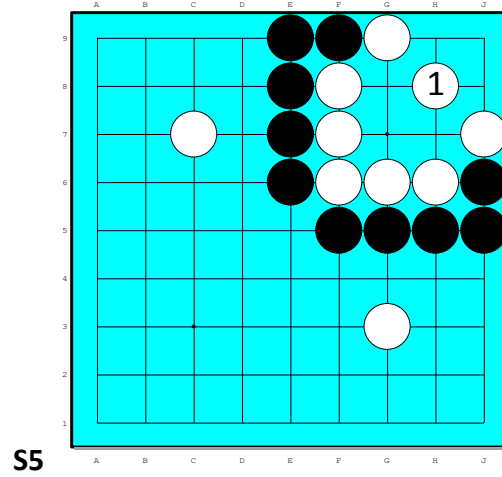
S2



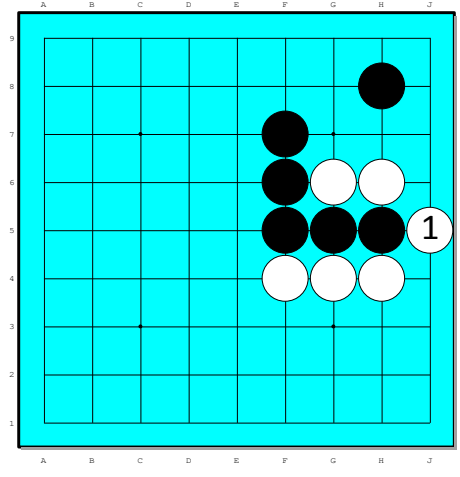
S3



S4



S5



S6