

EL GO: UN JUEGO EDUCATIVO

INTRODUCCIÓN

El go es un juego de estrategia en el que se enfrentan dos jugadores sobre un tablero. Nació en China, donde se lo conoce con el nombre de *wei-chi*.

Siendo muy antiguo, no hay datos precisos acerca de cómo surgió y, al respecto, se han esbozado teorías diversas. Una leyenda señala al emperador Yao como su inventor, lo cual ubica su origen alrededor del año 2300 a.C.

De China pasó a Corea, donde se lo conoce actualmente con el nombre de *baduk*.

De Corea pasó, alrededor del siglo VI, a Japón, donde se lo llama *i-go*, o bien *go* en su forma abreviada. Con este último nombre se lo ha difundido en Occidente a partir del siglo XX.



Se lo juega con elementos muy simples: fichas negras y blancas de forma redondeada, que habitualmente se denominan “piedras”, y un tablero con forma de cuadrícula de 19 x 19 líneas. También se suelen usar tableros reducidos, por ejemplo de 9 x 9 líneas, para el aprendizaje y la práctica.

Las reglas, también simples, dan una gran libertad de movimientos, con una cantidad inmensa de variaciones posibles.

El potencial del go como herramienta educativa está reconocido desde sus orígenes en Oriente. La leyenda mencionada postula que el emperador Yao inventó el juego con el propósito de instruir a su hijo a través de él. Esto da una idea del valor cultural que se le asigna a este juego.

La práctica del go produce un estímulo muy eficaz para el desarrollo de las capacidades de razonamiento e intuición relacionadas con el pensamiento estratégico. Asimismo, la belleza de las formas y las combinaciones que se producen, estimula el sentido artístico de quienes lo juegan.

El go es, al mismo tiempo, juego, ciencia y arte. Un verdadero tesoro cultural que vale la pena descubrir.

BREVE MENCIÓN DE LAS REGLAS

El go tiene cuatro reglas básicas:

1. Regla de la alternancia de las jugadas.
2. Regla de la captura de piedras.
3. Regla del ko.
4. Regla del conteo de territorios.

Regla de la alternancia de las jugadas: Una jugada consiste en colocar una piedra del color propio en una intersección vacía del tablero. Una vez colocada, la piedra no se mueve de su posición. Se empieza con el tablero vacío y, comenzando por Negro (jugador que lleva las piedras negras), ambos bandos alternan sus jugadas. Es posible también pasar el turno.

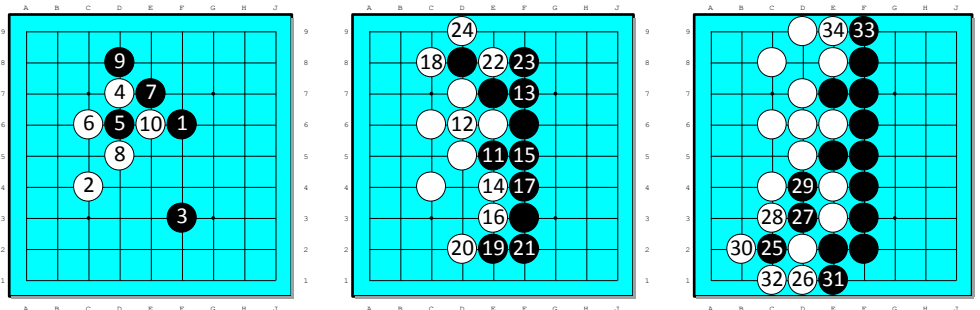
Regla de la captura de piedras: Se produce la captura de una o más piedras cuando las mismas son estrictamente rodeadas (por sus lados) por piedras del adversario. Las piedras capturadas se retiran del tablero.

Regla del ko: El ko es una situación repetitiva de capturas y recapturas, que impide continuar el juego. Para evitar eso, la regla establece la prohibición de realizar una jugada que provoque la repetición de una posición anterior.

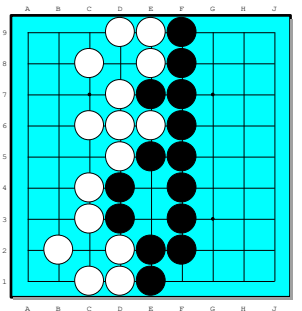
Regla del conteo de territorios: A medida que avanza la partida, el tablero se va poblando con piedras de ambos colores. Llega un momento en que no hay jugadas útiles para hacer y ambos bandos pasan el turno. Se produce así el final de la partida.

Entonces se contabiliza el espacio de tablero que ha ocupado cada bando, llamado territorio. Gana la partida quien tiene un territorio mayor.

A continuación se muestra el diagrama de una partida hipotética en tablero de 9 x 9 líneas.



Notas: Los números indican el orden de las jugadas. Blanco 10 captura la piedra negra de 5, que sale del tablero. Blanco 12 se juega en el punto que dejó la piedra de 5 al salir del tablero. Blanco 24 captura la piedra negra de 9. Negro 29 captura las piedras blancas de 14 y 16. Blanco 32 captura la piedra negra de 25. Luego de Blanco 34, ambos bandos pasan el turno. El diagrama siguiente muestra la posición final.



Negro tiene 14 piedras en el tablero y rodea 30 puntos vacíos (total 44 puntos). Blanco tiene 15 piedras en el tablero y rodea 22 puntos vacíos (total 37 puntos). Gana Negro por 7 puntos.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El go tiene un alto valor educativo, ya que estimula el desarrollo del pensamiento y la creatividad.

El go puede ser aprendido por personas de todas las edades, desde muy pequeños hasta jóvenes y adultos.

Cuando considera su jugada, un jugador de go analiza secuencias, al tomar en cuenta las respuestas posibles del adversario, y también imagina las formas que definirán las piedras al término de una escaramuza.

De ese modo, el go estimula por igual la capacidad de análisis y de percepción de formas. En ese sentido es una herramienta eficaz para el desarrollo de la mente.



Estas cualidades del juego se ponen en evidencia desde el primer momento que se toma contacto con él. Las primeras maniobras que intenta un principiante para lograr la captura de piedras significan un desafío a su capacidad de razonamiento e intuición. Este desafío no es menospreciable, si se tiene en cuenta que se necesitan varias jugadas para rodear una piedra o un grupo de piedras rivales. El adversario se encuentra en la misma situación, así que se trata de un desafío recíproco.

Cabe destacar que en el go no se busca la destrucción completa de las fuerzas del adversario. En la posición final de una partida, ambos bandos coexisten en el tablero.

El objetivo final del juego es la ocupación de espacios del tablero, con un tamaño mayor que los que ocupa el rival. Para lograr eso, ambos bandos realizan maniobras que tienen por objeto rodear, ya sea piedras adversarias o espacios vacíos del tablero.

El arte consiste en enfrentar al rival en una dinámica de tomar y ceder, que puede llegar a niveles de gran sutileza, según la técnica de juego de los contendientes. Es posible que uno invada con éxito un espacio que pretendía el adversario, pero éste a su vez compense la pérdida tomando otro sector del tablero o invadiendo un espacio que el primero reclamaba.

Se da un juego de equilibrios entre lo que pretende y obtiene uno y otro, y las mejores estrategias se fundamentan en ese sentido del equilibrio.

En todo caso, cada uno obliga al otro a sacar lo mejor de sí para desarrollar su juego y juntos producen una obra: la partida de go.

EL GO EN EL ESPACIO ESCOLAR

En diversos países hay experiencias piloto de enseñanza del go en escuelas, que confirman su potencialidad para el desarrollo del pensamiento conceptual y de la capacidad de aprender.

El contexto lúdico en el que se plantea el desafío de enfrentar al rival, estimula al estudiante a buscar un método que le permita alcanzar sus objetivos, a través de la prueba y el error.

Cada posición que se presenta en el tablero, a lo largo de una partida, constituye un nuevo problema a resolver.



Para cada jugada, la decisión a tomar puede basarse en diversos criterios: la intención de capturar piedras del adversario, la necesidad de defender piedras propias, planes a largo plazo para la ocupación de espacios del tablero, etcétera.

Los niños que practican go en sus escuelas, además de participar de una actividad entretenida y estimulante, se ejercitan en la resolución de problemas de lógica (ya que deben razonar lo que ocurrirá luego de su jugada y las posibles respuestas del adversario), de matemática (el juego involucra el conteo de puntos y, en general, el manejo de cantidades), de comprensión de formas (hay situaciones que se resuelven al alcanzar determinadas formas con las piedras), entre otros.

Asimismo, el juego desarrolla en los niños cualidades como la capacidad de concentración, la paciencia y la perseverancia, ya que los esfuerzos en el aprendizaje y la práctica son generalmente recompensados, en los resultados de las partidas y por el placer que da el descubrimiento de nuevas ideas.

Todo esto se ve reflejado de manera natural en el rendimiento escolar.

A medida que se profundiza en el conocimiento del juego y se incorporan conceptos, se producen desafíos con estructuras más complejas. Por eso, no hay límites en las posibilidades de aprendizaje que proporciona el go.



EL GO Y LA INCLUSIÓN SOCIAL

El potencial educativo que tiene el go permite su aprovechamiento como herramienta para favorecer la inclusión social.

La simplicidad de sus reglas, así como del equipo con que se lo juega, facilita su aprendizaje por parte de todas las personas, sin importar su condición.

La práctica del juego produce situaciones que impulsan a enfrentar obstáculos y tratar de superarlos. Al mismo tiempo, dada la particularidad de las reglas, se puede transmitir la idea de que ambos contendientes tienen espacio en el tablero para ocupar.



Las mejores estrategias en el go involucran un ejercicio dinámico de entregar y tomar, para afianzarse en un espacio propio, teniendo en cuenta que el adversario también obtendrá un espacio suyo.

Este ejercicio puede ayudar al jugador a tomar conciencia de la sociedad como una trama de relaciones, en la que las personas y los grupos se insertan, dando de lo propio para recibir lo que necesitan.

La práctica social de este juego afianza la autoestima y refuerza el sentido de compañerismo. Se aprende a ver al rival, no sólo como alguien a quien uno enfrenta, sino también como un par que colabora y disfruta con uno en la realización de la partida.

Como se practica con elementos muy simples, el go es ideal para espacios barriales de encuentro, como por ejemplo aquellos destinados a los jóvenes.

Asimismo, puede resultar un complemento eficaz para programas de formación laboral, al aportar al desarrollo personal, los hábitos de pensamiento y los aspectos lúdicos y artísticos, entre otros.

Subyace en el go, en sus reglas y en las estrategias que se ponen en juego, la idea de que, más allá de los conflictos, cada uno tiene derecho a existir. Es posible reclamar el espacio propio apelando, no a la destrucción de lo que pretende el otro, sino a la negociación con él.

Estas ideas se afianzan de una manera u otra en quienes practican el juego. En este sentido se puede decir que el go, como juego de estrategia, aporta fuertemente al desarrollo de estrategias para la convivencia.