

UN MÉTODO PROGRESIVO DE ENSEÑANZA DE LAS REGLAS DEL GO.

Fernando Aguilar.¹

INTRODUCCIÓN.

A la hora de enseñar las reglas del go a un principiante, el docente por lo general se encuentra ante la disyuntiva entre apelar a las características de simplicidad que ellas tienen, concentrándose en los aspectos más elementales, o extender las explicaciones hasta cubrir todos los aspectos que se necesita conocer para jugar una partida completa y determinar el ganador.

Si elige la primera opción, el aprendiz seguramente captará con facilidad los elementos esenciales del juego, pero encontrará dificultades para entender lo que sucede cuando se aproxima el final de la partida y se espera algún desenlace.

Si elige la segunda opción, puede que el aprendiz se sienta abrumado por las explicaciones y quede con la idea de que el go es difícil de jugar.

Esto es particularmente cierto con el método japonés de conteo, que supone el común acuerdo para la determinación del final de la partida y el retiro de las piedras muertas.

Esta idea del común acuerdo es poco intuitiva y relativamente difícil de asimilar (al fin y al cabo, el jugador que cree que está perdiendo, no se sentirá inclinado a dar su acuerdo).

Por contraste, las ideas de atrapar al rey rival en el jaque mate del ajedrez, o de eliminar todas las fichas del oponente en el juego de damas, se entienden con mayor facilidad por ser más concretas.

En los comienzos, se requiere jugar una cierta cantidad de partidas antes de adquirir las destrezas necesarias para detectar que no quedan más jugadas valiosas por hacer, ver los puntos neutrales y taparlos, identificar las piedras muertas y producir el conteo.

Hasta tanto adquieran esas habilidades, los aprendices corren el riesgo de sentirse abrumados por el hecho de practicar un juego cuyas reglas no terminan de entender.

Ese riesgo trae aparejada la tentación de abandonar la práctica, por el sentimiento de que "este juego es para otro tipo de gente".

Frente a la disyuntiva mencionada al comienzo, el docente por lo general busca una solución de compromiso: pone énfasis en la explicación de los aspectos más simples de las reglas y trata de transferir, mediante la práctica, los conocimientos necesarios para completar la partida y determinar el ganador.

En ese proceso es importante mantener el interés del aprendiz por el juego.

Lo ideal es que disfrute de él desde un comienzo, sin que los aspectos reglamentarios signifiquen un obstáculo.

Esto último es especialmente importante cuando se enseña go a niños, que están ávidos por jugar desde el primer minuto.

¹ El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Enseñanza de Go para Niños de Latinoamérica, impulsado por la Federación Internacional de Go (IGF - International Go Federation).

LA ENSEÑANZA DE GO CON NIÑOS EN JAPÓN.

El maestro Yasuda Yasutoshi 9-dan ha desarrollado un programa de enseñanza de go para niños y jóvenes en edad escolar de Japón.

La propuesta de Yasuda Sensei parte de una filosofía de enseñanza relativamente simple: el niño es sujeto de su aprendizaje; se busca que disfrute del juego desde un comienzo; el docente no sólo le entrega conocimientos, sino su corazón.

La metodología consiste en enseñar lo mínimo indispensable para tener una primera práctica de juego, para luego ir avanzando en la transmisión de conocimientos, alternando con partidas de práctica, con una complejidad creciente a medida que los niños lo necesitan.

O sea, se enseña la manera de hacer las jugadas y capturar piedras, y se pasa a jugar atari-go. De este modo los niños tienen una experiencia de juego casi de inmediato.

Una vez que los niños dominan este juego simple, se puede pasar a versiones cada vez más complejas, hasta llegar a jugar partidas completas de go.

En principio, puede que haya niños que se contenten con el atari-go, disfruten de él y no estén interesados en avanzar más allá. Según la filosofía de enseñanza mencionada, no hay nada malo en que queden en esta etapa del aprendizaje.

Lo común es, sin embargo, que los niños demanden y asimilen versiones más complejas del juego, que también ofrecen una diversión mayor (o más profunda).

En todos los casos, el rol del docente es fundamental para que la experiencia sea enriquecedora para los niños, independientemente del nivel de juego que alcancen.

Hace unos años, un grupo de jugadores occidentales (y en particular, latinoamericanos) tuvimos la oportunidad de conocer el programa del maestro Yasuda, visitamos varias escuelas y jugamos con los niños.

Esa experiencia dejó sembrada la inquietud de desarrollar programas similares de enseñanza en nuestra región.

LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS.

En el marco del Proyecto de Enseñanza de Go para Niños de Latinoamérica se elaboró una propuesta de talleres de go, para niños en edad escolar, con una duración de un año.²

La propuesta está plasmada en una serie de guías, que orientan al docente en el proceso de enseñanza a lo largo de los sucesivos talleres.³

El primer objetivo en esta serie de talleres es la enseñanza de las reglas.

Para esto se propone a continuación un método de pasos sucesivos que ha sido inspirado en la metodología del maestro Yasuda.

La idea es avanzar de lo más simple a lo más complejo, alternando las explicaciones de conceptos con prácticas de juego.

2 La propuesta que se explica a continuación, se desarrolló en talleres de capacitación docente en el marco del Programa de Enseñanza de Go para Niños "Gakko no Go", en Caracas, Venezuela.

3 "Guía para la Realización de los Talleres", en 30 capítulos, uno por cada taller.

Los juegos de práctica se realizan introduciendo cada vez un aspecto nuevo de las reglas, hasta llegar a determinar el resultado de una partida de go con el método de conteo japonés.

Se trata de que en cada actividad los niños practiquen un juego cuyas reglas puedan entender bien, que les resulte divertido y en el que se pueda determinar claramente el ganador de la partida.

Las reglas se pueden ir complejizando a medida que los niños aumentan sus habilidades.

Cabe recordar que las reglas del go son simples, incluida la del territorio.⁴

Lo que resulta complejo para un principiante es el modo usual de contar los puntos, que en realidad supone una simplificación para el jugador que ha llegado a un cierto nivel de juego.

Podemos identificar dos etapas en la enseñanza de las reglas.

En la primera, los niños aprenden en pasos sucesivos las reglas básicas (regla de la jugada, de la captura, del ko, del territorio). Las explicaciones se intercalan con prácticas de atari-go en modalidades cada vez más complejas, hasta llegar a una primera aplicación de la regla del territorio.

En la segunda etapa, los niños incorporan los conocimientos necesarios para aplicar los métodos de conteo chino y japonés (cierre de los territorios, ocupación o tapado de los puntos neutrales, identificación y retiro de las piedras muertas, conteo de los puntos).

Las explicaciones sucesivas se intercalan con prácticas de juego, con modalidades que van cambiando a medida que se introducen ideas como la de retirar las piedras muertas de común acuerdo, contar las piedras del color propio presentes en el tablero o bien las piedras capturadas al rival, etcétera.

Tanto en una etapa como en la otra, es conveniente introducir la explicación de unas primeras técnicas sencillas, que orienten a los niños en sus juegos de práctica y sirvan de apoyo para la comprensión de los conceptos que se refieren estrictamente a las reglas.⁵

A continuación se detalla la sucesión de los pasos correspondientes a las explicaciones de conceptos, así como las prácticas de juego con distintas modalidades que se van intercalando con las anteriores.

Los diagramas que ilustran las descripciones que siguen, están seleccionados y copiados textualmente de las guías que se han mencionado arriba.

PRIMERA PARTE: LAS REGLAS BÁSICAS.

Paso 1: la regla de la jugada.

Se presenta el equipo con el cual se juega (tablero y piedras), y se explica que la jugada consiste en colocar alternadamente una piedra en un punto del tablero (o bien pasar el turno).

⁴ Esto se desarrolla en el escrito titulado “Las Reglas del Go”.

⁵ En el escrito titulado “Las Técnicas del Juego” aparece una discusión acerca de las técnicas y su enseñanza.

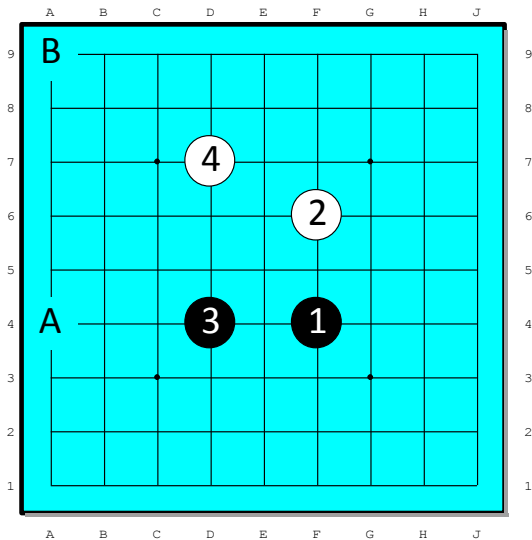


Diagrama 1. *Regla de la jugada.*

Paso 2: la regla de la captura.

Se explica el concepto de captura simple (tapando las libertades de una piedra o de una cadena de piedras) y de defensa de una piedra en atari (agregando otra piedra para formar una cadena y ganar libertades).

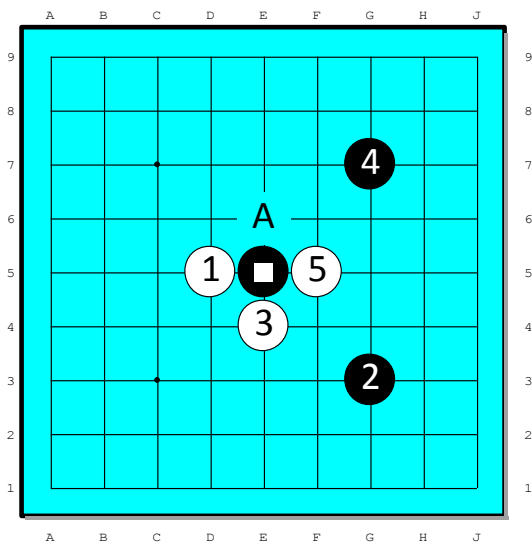


Diagrama 2. *Atari.*

Luego de estas explicaciones es posible pasar a una primera práctica de juego.

Práctica 1: atari-go (versión simple).

Se juega con la regla de que el primero que realiza una captura (de una piedra o de una cadena de piedras), gana.

Puede ocurrir que los niños vean con facilidad el atari de cadenas pequeñas (dos o tres piedras), pero les cueste visualizar qué ocurre con cadenas de muchas piedras.

Paso 3: captura de cadenas complejas.

Se presentan ejercicios consistentes en contar las libertades de cadenas de distintos tamaños y formas, para identificar las condiciones que se requieren para lograr su captura.

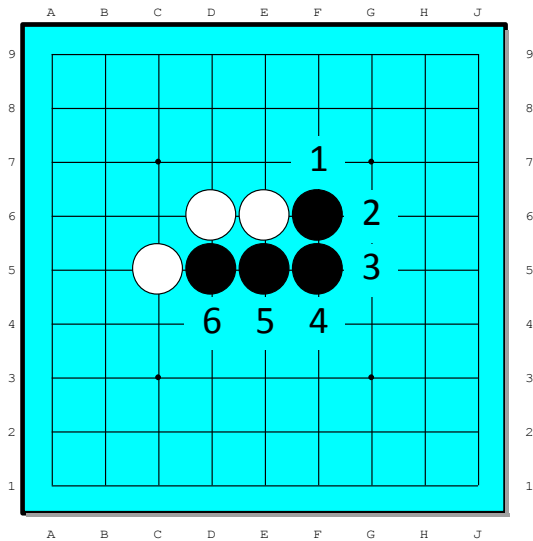


Diagrama 3. *Conteo de libertades.*

Práctica 2: atari-go con más de una captura.

Se juega con la regla de que el primero que captura 5 piedras, gana.

Se alcanza el objetivo capturando una cadena de 5 o más piedras, o bien con más de una captura de menor cantidad de piedras.

Posiblemente aparezcan situaciones de suicidio, o posibilidades de captura jugando en puntos en los que la piedra aparentemente no tiene libertades.

Paso 4: captura jugando en un punto en el que la piedra aparentemente no tiene libertades.

Se muestra una secuencia en la que se produce la captura de una piedra y, más adelante, quedan en atari algunas piedras del bando que hizo esa primera captura, de modo que el rival puede capturarlas jugando en el punto en que su piedra aparentemente no tiene libertades.

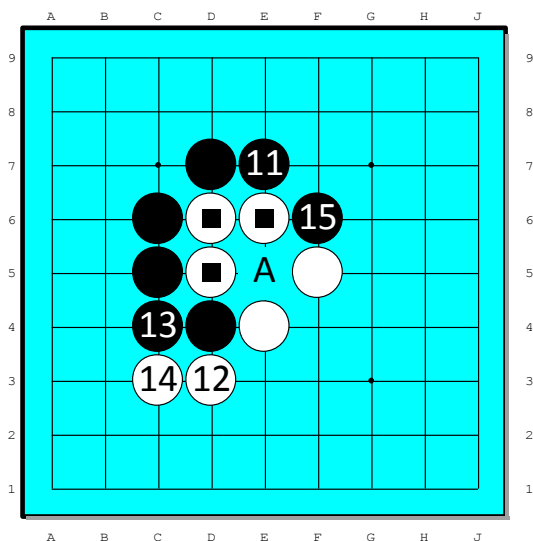


Diagrama 4. *Tres piedras en atari.*

También se puede mostrar un caso de captura mediante una jugada que provoca una situación en la que una cadena propia queda aparentemente sin libertades.

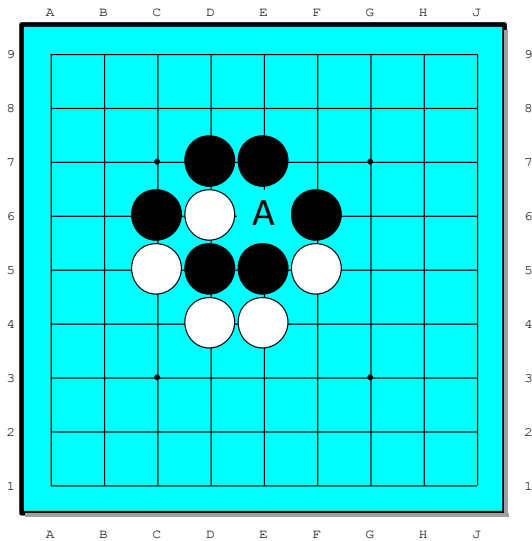


Diagrama 5. *Captura de dos piedras.*

Luego se puede comparar con un caso en el que la jugada no realiza la captura pero produce una situación en la que quedan piedras propias sin libertades (lo que habitualmente se llama “suicidio”).

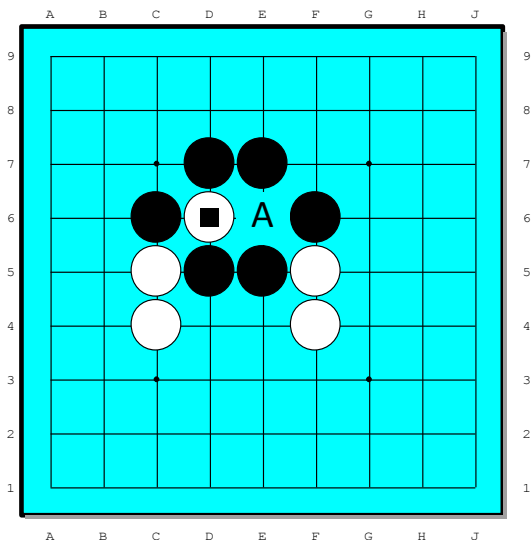


Diagrama 6. *Suicidio de dos piedras.*

Por el momento no es necesario hablar de la prohibición reglamentaria del suicidio (que aparece en las reglas chinas y japonesas). Sí es importante recalcar que no pueden permanecer en el tablero piedras que no tengan libertades (debido a lo cual, una jugada que produce una situación de suicidio provoca que salgan del tablero las piedras propias).

Estas explicaciones completan la regla de la captura, al abordar distintos casos en los que quedan piedras sin libertades.

Práctica 3: atari-go con límite de tiempo.

Se juega durante 5 minutos. Al cabo de ese tiempo, el que capturó más piedras, gana.

Se trata de ejercitar una diversidad de situaciones de captura, según aparezcan en cada partida.

Paso 5: situaciones de captura y recaptura.

Se continúa viendo casos complejos de captura de piedras y se presentan situaciones en las que, luego que un bando produce una captura, le quedan piedras en atari que el adversario puede capturar en el turno siguiente.

Este es un paso previo a la presentación de la situación de ko y la regla correspondiente.

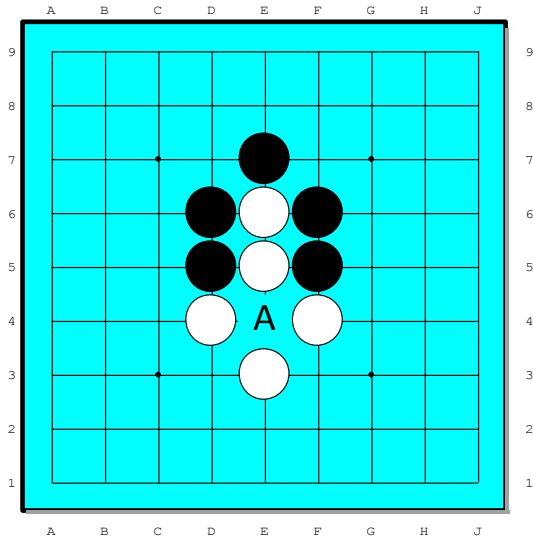


Diagrama 7. *Situación de captura y recaptura.*

Práctica 4: atari-go con capturas múltiples.

Se juega con la regla de que el primero que captura 15 piedras, gana.

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.

Asimismo, es posible que se produzcan situaciones de ko.

Paso 6: la regla del ko.

Se muestra una situación de ko y se menciona la regla que prohíbe la recaptura inmediata (que provocaría la repetición de la posición anterior).

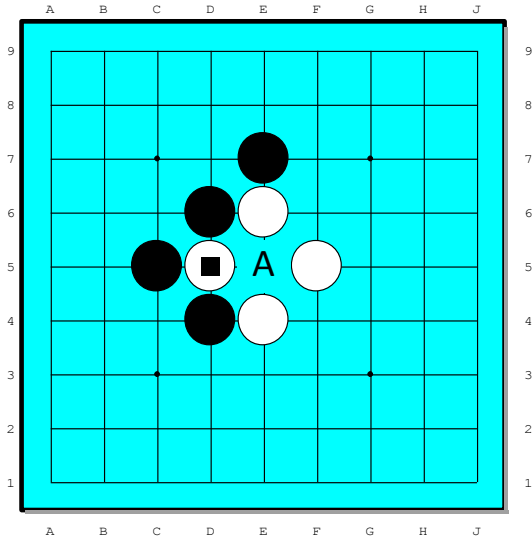


Diagrama 8. *Situación de ko.*

Se repite la explicación para un ko ubicado en el borde o en el rincón.

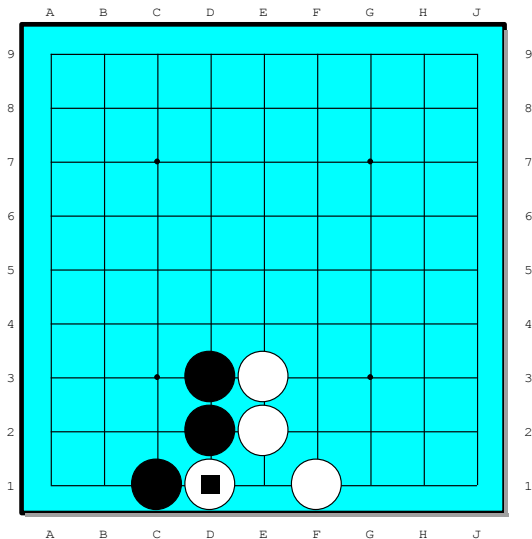


Diagrama 9. *Ko en el borde.*

Práctica 4 (bis): atari-go con capturas múltiples.

Se repite la modalidad anterior, jugando con la regla de que el primero que captura 15 piedras, gana.

Si surgen situaciones de ko, se las aprovecha para ejercitar la regla.

Paso 7: concepto de ojos.

Se continúan viendo situaciones diversas de captura jugando en un punto en el que la piedra aparentemente no tiene libertades, presentando ahora casos de captura de grupos con ojos.

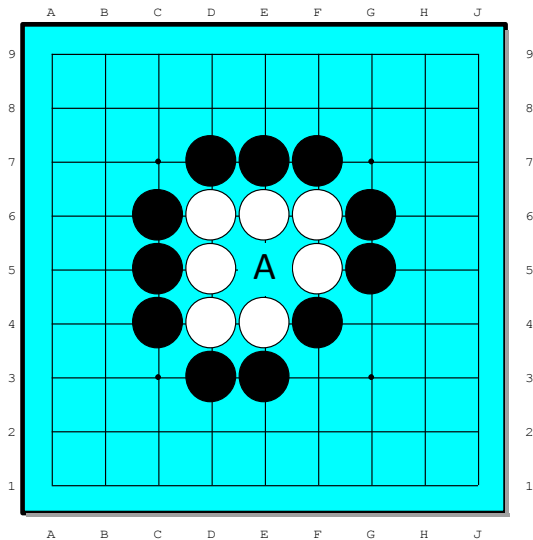


Diagrama 10. Grupo con un ojo en atari.

Luego se muestra un caso de grupo con dos ojos y se explica que ese grupo no puede ser capturado.

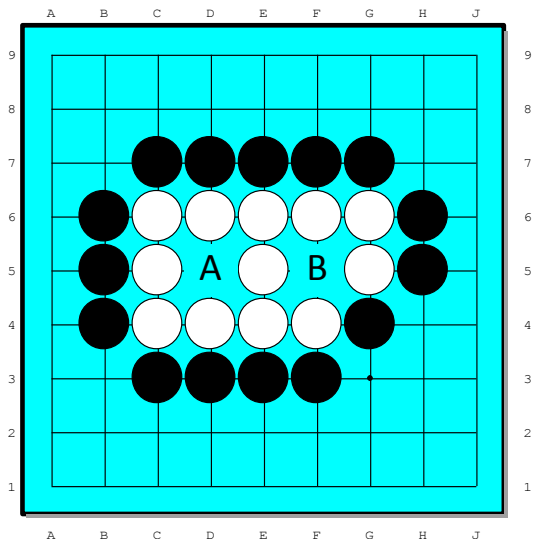


Diagrama 11. Grupo con dos ojos.

Se aprovecha este último caso para ilustrar la idea de que hay situaciones en las que no conviene jugar.

O sea, el bando del grupo que tiene dos ojos no quiere agregar una jugada allí, dado que eso significaría taparse un ojo y poner a su grupo en atari.

Práctica 5: atari-go sin límite de tiempo (hasta que se producen dos pases consecutivos).

La consigna es continuar jugando mientras haya espacio en el tablero, salvo que sólo queden jugadas que ponen a las piedras propias en atari (como en el ejemplo que se acaba de ver del grupo con dos ojos). En ese caso, es posible pasar el turno.

Cuando ambos jugadores pasan en forma consecutiva, se detiene el juego y se cuenta la cantidad de piedras que capturó cada uno. El que capturó más piedras, gana.

En esta práctica se introduce la idea de terminar la partida con dos pases consecutivos.

Paso 8: introducción de las primeras técnicas de captura y conexión.

Hasta el momento, la única técnica de juego que aprendieron los niños es detectar grupos que están en atari, ya sea para capturarlos o defenderlos.

Ahora se trata de enriquecer su repertorio con algunas técnicas simples.

La idea es ofrecer una serie de herramientas para aplicar en el juego, al mismo tiempo que se aportan ciertos conocimientos que serán útiles para una mejor comprensión de las reglas.

Se muestra una secuencia correspondiente a una partida hipotética de atari-go para ilustrar técnicas de captura como el atari doble, la escalera y el atari contra el borde, así como la conexión directa como técnica defensiva.

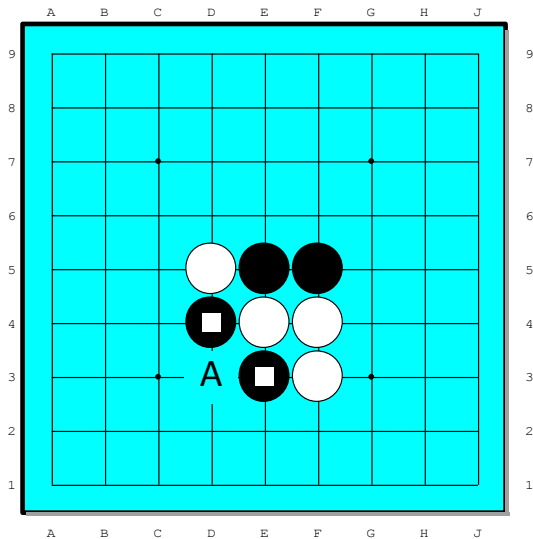


Diagrama 12. *Atari doble y conexión directa.*

La posición que surge de la captura de un grupo relativamente grande de piedras (como la que ocurre por ejemplo al ilustrar la técnica de la escalera), puede servir para mostrar la relación existente entre la cantidad de piedras capturadas al adversario y la ventaja en cuanto a piedras propias presentes en el tablero.

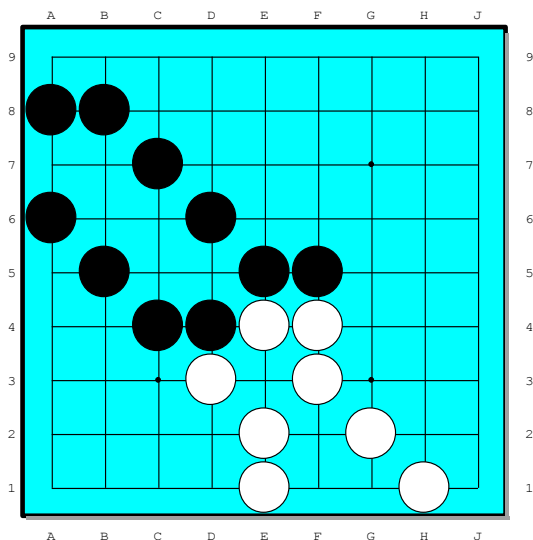


Diagrama 13. *Escalera y atari contra el borde.*

Práctica 6: atari-go computando piedras presentes en el tablero.

De la explicación anterior surge la idea de computar piedras propias presentes en el tablero en lugar de piedras capturadas al adversario.

Se repite la consigna de continuar jugando mientras haya espacio disponible, con la salvedad de que no se hará una jugada que ponga en atari a las piedras propias. Cuando uno ya no tiene lugar donde jugar, pasa el turno. Cuando ambos jugadores pasan el turno, la partida termina.

Se cuenta la cantidad de piedras que tiene cada uno sobre el tablero. El que tiene más piedras, gana.

Esta práctica es la que produce la transición entre el atari-go y el go.

Paso 9: casos de grupos con ojos.

Se presentan distintas situaciones de grupos con ojos simples y grandes y se muestran los procedimientos para su captura o técnicas para su defensa.

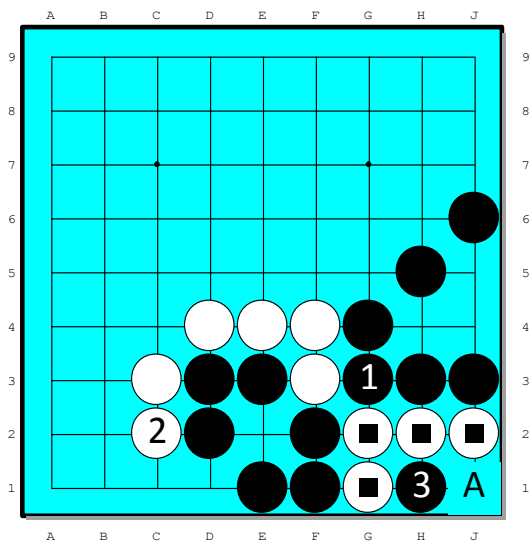


Diagrama 14. *Captura de un grupo con un ojo.*

Se presenta la formación de dos ojos como técnica defensiva y la maniobra para evitar su formación como técnica de ataque.

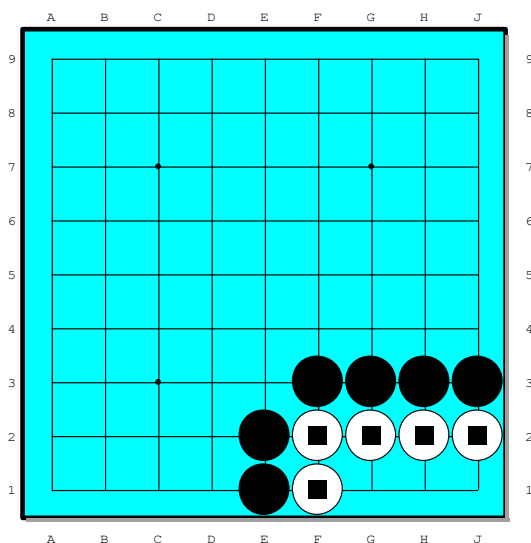


Diagrama 15. *Grupo que puede formar dos ojos.*

Práctica 6 (bis): atari-go computando piedras presentes en el tablero.

Se juega con las mismas reglas de la práctica anterior. La partida termina cuando ambos jugadores pasan el turno. Se cuenta la cantidad de piedras que tiene cada uno sobre el tablero. El que tiene más piedras, gana.

La presentación de casos diversos de grupos con ojos, realizada en el paso anterior, aporta elementos para identificar las situaciones en las que no conviene agregar más jugadas, lo que da lugar a pasar el turno.

Si bien esta práctica se presenta como de atari-go, en los hechos se trata de go como probablemente se jugaría en la antigüedad remota.

Paso 10: grupos con dos ojos.

Se presentan distintos ejemplos de grupos que están en condiciones de formar dos ojos, y en cada uno de ellos se identifica el punto vital.

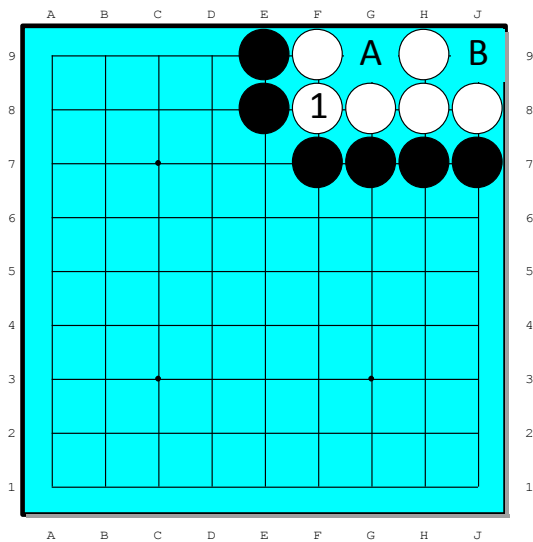


Diagrama 16. *Punto vital.*

Se aprovecha el tema de los dos ojos para introducir la idea de puntos rodeados por piedras de un mismo color.

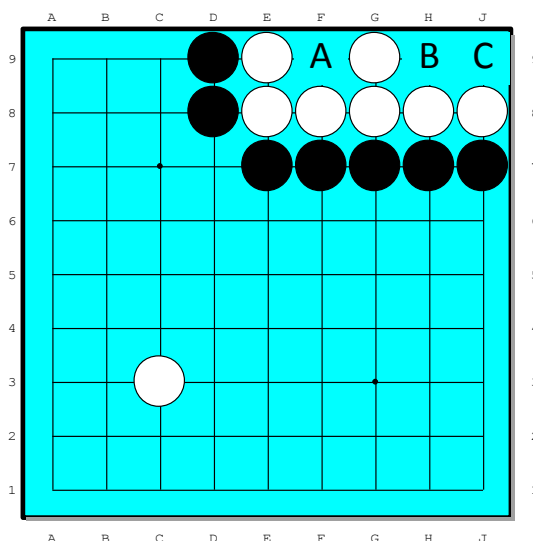


Diagrama 17. *Puntos rodeados por el grupo.*

De este modo se completa la presentación de la regla del territorio: la partida termina con dos pases consecutivos, se cuentan los puntos ocupados por piedras propias y se le suman los puntos rodeados por esas piedras.

Práctica 7: juego de go con reglas básicas.

Se hace un repaso de las cuatro reglas básicas aprendidas: regla de la jugada, de la captura, del ko, del territorio. Lo que se computa en la regla del territorio son los puntos ocupados más los rodeados por piedras de cada color.

Con estas reglas se realiza una práctica de juego, que ya no será de atari-go sino de go.

Se pasa el turno cuando se considera que no hay jugadas que ganen puntos.

El juego termina con dos pases consecutivos. Se hace la suma de puntos (ocupados más rodeados) de uno y otro bando, para determinar el ganador.

Con esto se han introducido las reglas básicas. El siguiente paso del aprendizaje consiste en asimilar los métodos de conteo chino y japonés.

SEGUNDA PARTE: LOS MÉTODOS DE CONTEO.

Paso 11: nuevas técnicas y ojos grandes.

Ahora que los niños empiezan a jugar sus primeras partidas de go, puede ser un buen momento para introducir nuevas técnicas de captura y de conexión, tales como el atari sobre el borde y la conexión abierta, entre otras.

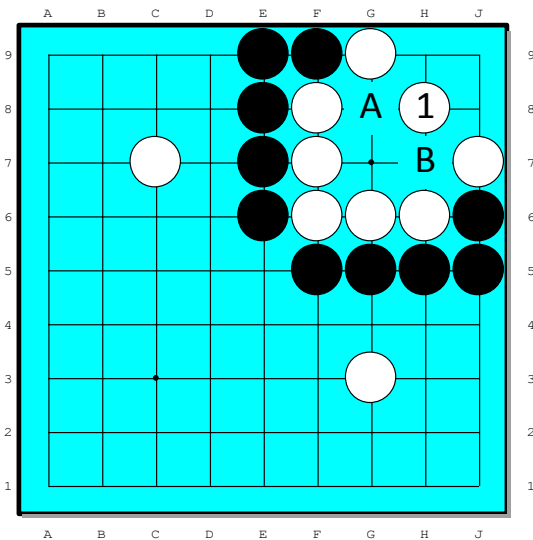


Diagrama 18. *Doble conexión abierta.*

Para profundizar en la comprensión de la regla del territorio, se presentan casos de grupos con ojos grandes.

Se trata de una transición entre el concepto de puntos rodeados por un grupo que tiene dos ojos, que fue presentado en el paso anterior, y la idea general de espacio (amplio) rodeado por piedras de un mismo color.

En un ojo grande el adversario tiene la posibilidad de jugar adentro (ya que su piedra normalmente tendrá libertades), pero será rápidamente capturado por la aplicación de alguna de las técnicas conocidas.

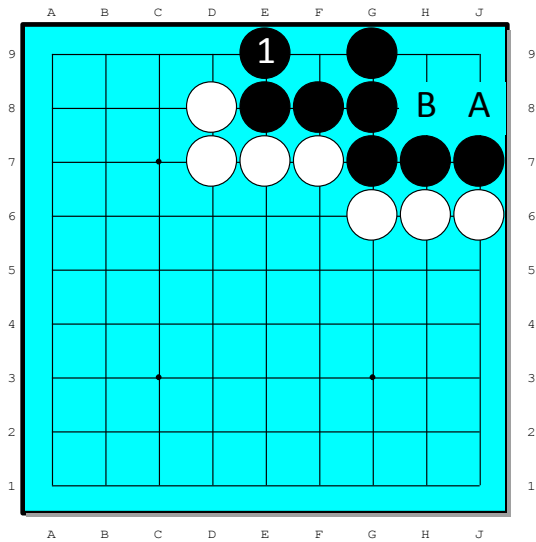


Diagrama 19. Ojo simple y ojo grande.

Práctica 7 (bis): juego de go con reglas básicas.

Mientras se avanza con las explicaciones mencionadas en el paso anterior, se continúa con la práctica de juego aplicando las reglas básicas ya aprendidas.

De ese modo los niños adquirirán mayor habilidad para detectar el momento en el que no quedan jugadas útiles para hacer y corresponde pasar el turno.

Se computan al final de la partida los puntos ocupados más los vacíos rodeados por piedras de cada color.

Esta es la base del método chino de conteo, pero todavía no se ha introducido la idea de retirar las piedras muertas de común acuerdo.

Por otra parte, se puede aprovechar la oportunidad para introducir la práctica del *nigiri* (uno toma un puñado de piedras y el otro adivina si se trata de un número par o impar) para el sorteo de los colores.

Paso 12: concepto de espacio rodeado por piedras de un mismo color.

Luego de haber introducido la idea de sumar los puntos vacíos rodeados que constituyen los ojos de un grupo, y de advertir que los ojos pueden ser de gran tamaño, se pasa a ver casos de espacios amplios rodeados por piedras de un mismo color, que se pueden interpretar como ojos muy grandes y dar lugar a la suma de los puntos correspondientes.

Esto se puede introducir mediante una partida de ejemplo.

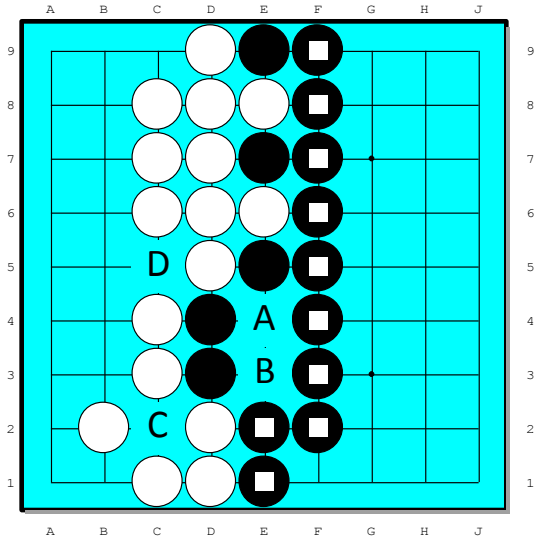


Diagrama 20. Final de una partida de ejemplo.

Para completar el concepto, se presentan mediante ejemplos las ideas de cerrar el espacio y de capturar cualquier piedra adversaria que entre en él.

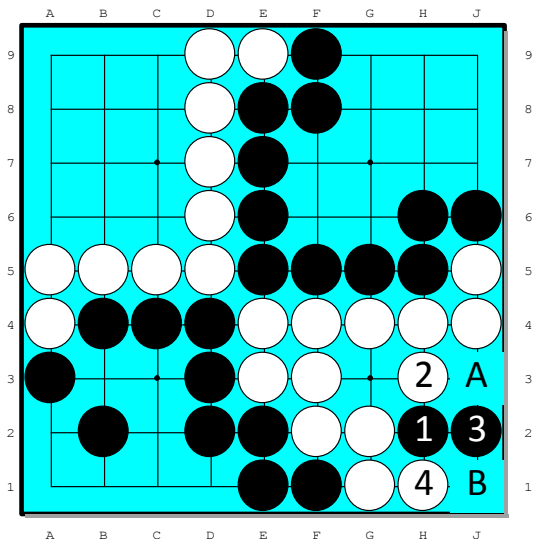


Diagrama 21. Ejemplo de espacios cerrados.

Práctica 8: juego de go con reglas básicas.

Alternando con las explicaciones anteriores, se continúan realizando prácticas de juego de go aplicando las reglas básicas.

Una vez que los niños han adquirido cierta habilidad para el conteo de los puntos, se puede introducir la propuesta de jugar con *komi*.

El valor recomendado para el *komi* es 5,5 puntos.

Esta cantidad es razonable para partidas jugadas en tableros de 9 x 9 líneas.

Además, esto facilita la transición al método chino y el japonés de conteo, porque con ese valor del *komi* y salvo casos especiales, una partida es ganada por el mismo bando independientemente del método de conteo que se aplique.

Paso 13: nuevas técnicas, casos de *seki* y prácticas de conteo.

Mediante partidas de ejemplo, se puede enriquecer aún más el repertorio de técnicas de captura y de conexión de los niños, con la introducción de la captura por red o la conexión diagonal, entre otras.

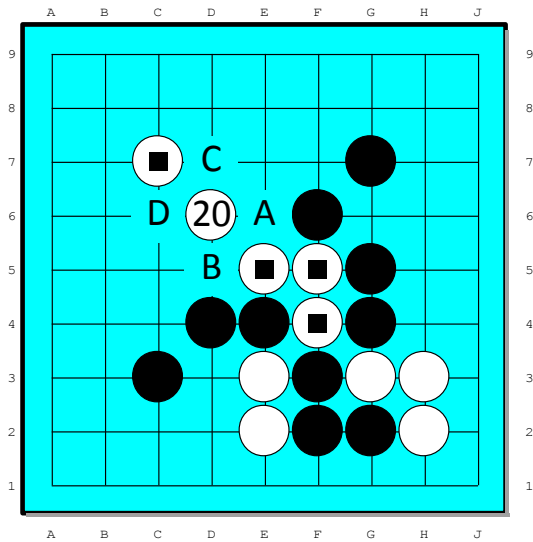


Diagrama 22. *Conexión diagonal.*

Al ver ejemplos de ataques recíprocos o carreras para capturar, se pueden introducir casos de *seki* para ver lo que ocurre en esa situación especial.

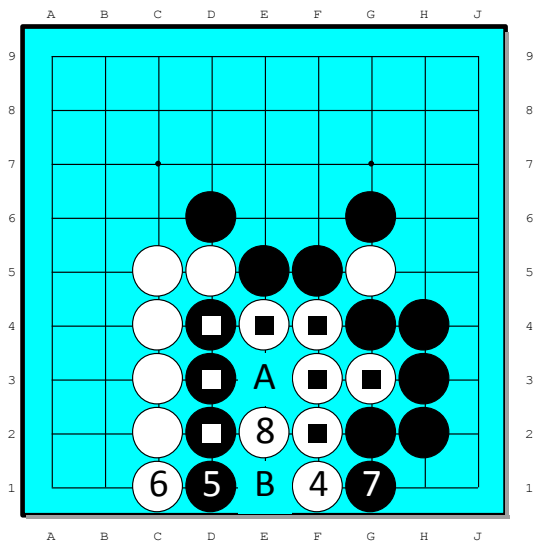


Diagrama 23. *Ejemplo de seki.*

Por otra parte, se pueden aprovechar las diversas partidas de ejemplo para practicar el conteo de puntos y mostrar modos de simplificar las cuentas.

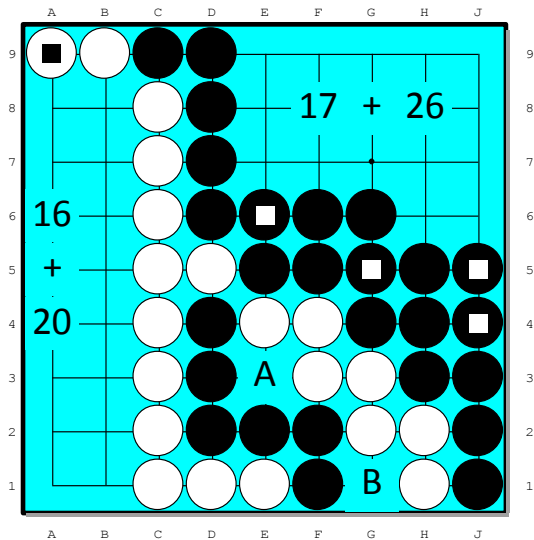


Diagrama 24. Ejemplo de conteo de puntos.

Práctica 9: juego de go con reglas básicas.

Se continúa alternando las explicaciones con prácticas de juego de go. En estas prácticas se va adquiriendo cada vez más habilidad en el conteo de los puntos y se ejercita la aplicación del *komi*.

Una variante de juego posible consiste en que los niños se enfrenten en dos equipos, con la modalidad de que los miembros de cada equipo se alternan para realizar una jugada cada uno. El profesor puede acompañar el juego y asesorar a ambos equipos en el final de la partida y el conteo de puntos.

Paso 14: concepto de territorio.

Mediante ejemplos, se explican las condiciones para que un espacio rodeado por piedras de un color pueda ser considerado como territorio de ese color.

Estas son: que los límites estén completos, sin que haya huecos; que el adversario no pueda capturar ninguna de las piedras que definen los límites; que sea posible capturar cualquier piedra del adversario que invada ese espacio.

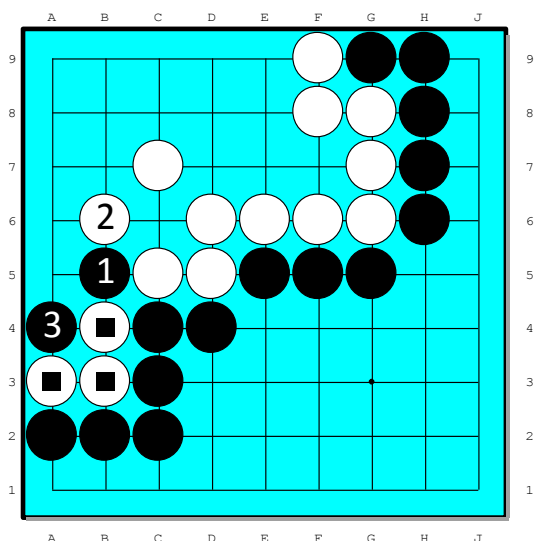


Diagrama 25. Ejemplo de territorio incompleto.

Práctica 10: juego de go con reglas básicas.

Se mantienen las mismas reglas que en las prácticas anteriores. Otra variante de juego posible consiste en que el grupo de niños juegue en equipo contra el profesor.

Durante el juego, el profesor puede intentar que se produzca alguna situación (como por ejemplo un *seki*) que sirva para ilustrar algún aspecto particular que los niños necesiten ejercitar en lo que se refiere a la definición de los territorios y el conteo de los puntos.

Paso 15: ejercicios para detectar que la partida ha terminado.

Una vez que se ha incorporado el concepto de territorio, el paso siguiente es determinar con precisión el momento en que no hay en el tablero más puntos que se puedan ganar, debido a lo cual corresponde pasar el turno.

Esto ocurre cuando los espacios que rodean las piedras de ambos bandos han sido cerrados y asegurados, se han ocupado todos los puntos ubicados entre piedras de ambos colores (los que habitualmente se llaman “puntos neutrales”, pero que de acuerdo a las reglas básicas que se han postulado tienen valor) y, dado que todavía no se incorporó la idea de retirar las piedras muertas de común acuerdo, habrá jugadas que hacer en el interior de cada espacio para capturar esas piedras y poder contar los puntos rodeados como territorio.

Para ejercitar esto se puede mostrar una posición y luego ver las jugadas que siguen hasta el final de la partida, determinar el momento en que ambos pasan el turno y proceder al conteo de puntos.

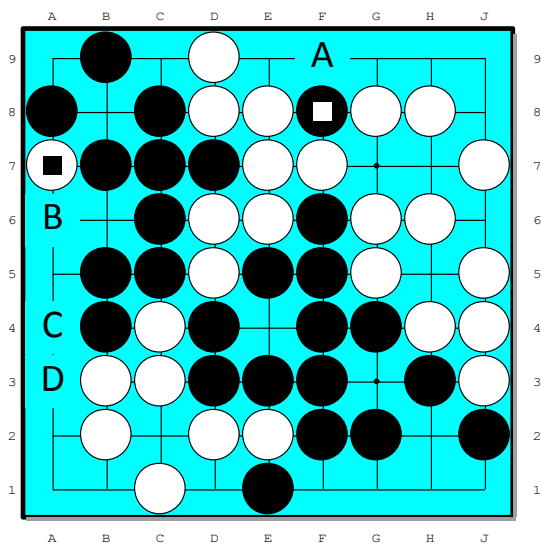


Diagrama 26. Ejercicio de final de una partida.

Los ejercicios pueden tener distinta complejidad. En general, se trata que aparezcan:

- Jugadas de cierre de espacios.
- Jugadas que evitan la captura de piedras que definen límites de los espacios.
- Puntos neutrales para ocupar, y jugadas defensivas en los territorios (por ejemplo, conectar una piedra que queda en atari cuando se tapa un punto neutral).
- Piedras muertas del adversario, que deben ser capturadas para contar los puntos del territorio como propios.

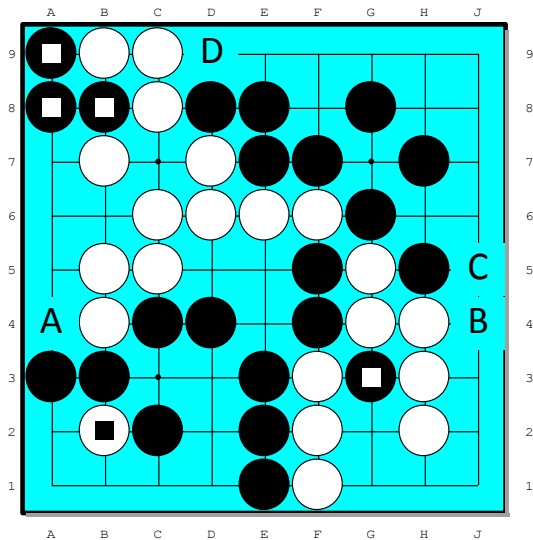


Diagrama 27. Otro ejercicio (más complejo).

Estos ejercicios apuntan a poner atención en los detalles a tener en cuenta cuando se aproxima el final de la partida.

Práctica 11: juego de go con reglas básicas.

Alternando con los ejercicios mencionados, se continúa con las prácticas de juego, manteniendo las mismas reglas que en las prácticas anteriores.

Los ejercicios mencionados en el paso anterior habrán aportado a los niños la habilidad necesaria para detectar (cerca del final de la partida) las jugadas que les permiten ganar puntos (tanto por el cierre de territorios como por la ocupación de puntos vacíos ubicados entre piedras de ambos colores), dejando para el final las jugadas necesarias para capturar las piedras adversarias que quedaron atrapadas en el territorio propio (jugadas que no afectan la cuenta final).

Paso 16: concepto de piedras muertas y retiro de las mismas de común acuerdo.

Mediante un ejercicio similar a los del paso anterior, se introduce la idea de retirar las piedras muertas de común acuerdo, ahorrando aquellas jugadas que no alteran la cuenta de puntos pero serían necesarias para tapan todas las libertades de las piedras muertas.

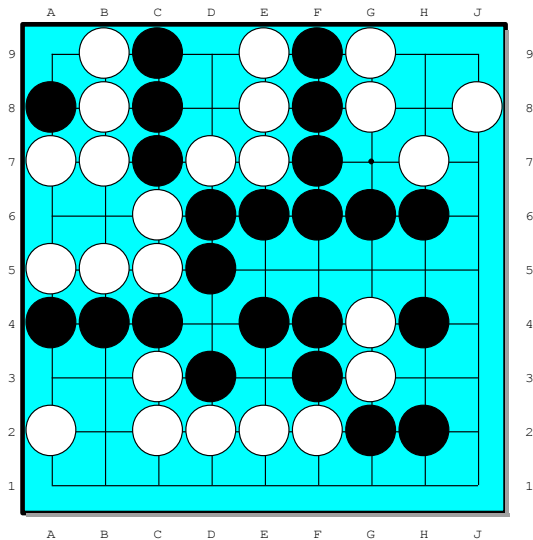


Diagrama 28. Ejercicio de final de una partida.

El mismo ejercicio puede ilustrar casos de grupos que no pueden ser capturados, ya sea porque tienen dos ojos asegurados o porque están vivos en *seki*.

Eso puede ayudar a marcar el contraste entre las piedras vivas y muertas.

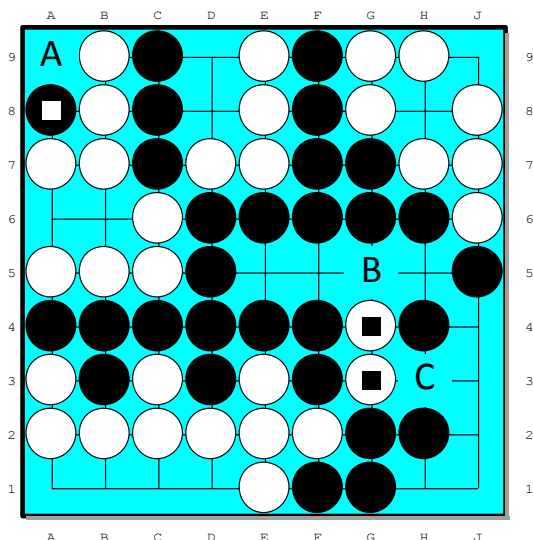


Diagrama 29. Retiro de piedras muertas.

Práctica 12: juego de go usando el método de conteo chino.

Hasta aquí se han completado las explicaciones necesarias para determinar el momento en que no hay más jugadas que ganen puntos, identificar las piedras muertas y retirarlas de común acuerdo, y proceder a contar los puntos de cada bando como la suma de los ocupados más los rodeados por piedras de su color.

Estas explicaciones son la base para realizar las prácticas de juego usando el método de conteo chino.

Cabe señalar que las reglas que se están aplicando son las reglas básicas que se presentaron con ocasión de la práctica N° 7.

O sea, no se han enseñado las reglas chinas en detalle (con todas sus disposiciones reglamentarias), sino que se ha incorporado el método de conteo chino (incluyendo el retiro de piedras muertas de común acuerdo) en el marco de las reglas básicas.

Las prácticas siguientes se realizan entonces jugando al go con las reglas básicas y aplicando el método de conteo chino.

Paso 17: introducción de técnicas diversas y partidas de ejemplo.

Los niños están jugando go y vale la pena ahora destinar un tiempo a la incorporación de técnicas de juego en las distintas temáticas.⁶

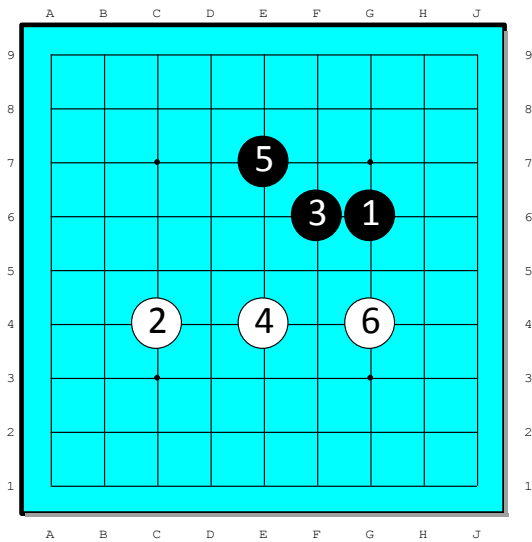


Diagrama 30. *Conectividad y velocidad.*

Para la presentación de las técnicas se pueden desarrollar partidas de ejemplo.

Estas partidas pueden servir a su vez para ejercitar distintos aspectos relacionados con la determinación del final de la partida, el retiro de las piedras muertas y el conteo de puntos.

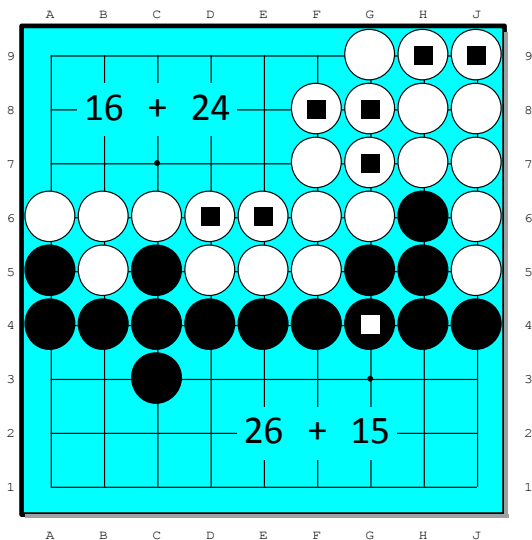


Diagrama 31. *Puntos rodeados más piedras.*

⁶ Este tema se desarrolla extensamente en el artículo titulado “Las Técnicas del Juego”.

Para facilitar la transición del método de conteo chino al japonés, conviene que las partidas de ejemplo contengan la misma cantidad de jugadas de Negro y de Blanco, o sea, que Blanco haga la última jugada. Esto lleva a que el resultado de la partida sea el mismo ya se aplique un método o el otro.

Práctica 12 (bis): juego de go usando el método de conteo chino.

El aprendizaje de las técnicas se intercala con prácticas de juego usando el método de conteo chino.

Estas prácticas sirven para probar las técnicas aprendidas y para ejercitarse en la determinación del final de la partida, el retiro de piedras muertas y el conteo de puntos.

Paso 18: introducción de la idea de computar puntos vacíos rodeados menos piedras capturadas por el oponente.

Una vez que los niños se han afianzado en los procedimientos para el conteo de puntos, se introduce en una de las partidas de ejemplo la idea de contar al estilo japonés, esto es, computando puntos vacíos rodeados menos las piedras capturadas por el oponente.

Para esto se guardan aparte las piedras capturadas a medida que se avanza con la partida, y se las hace intervenir en el conteo al final.

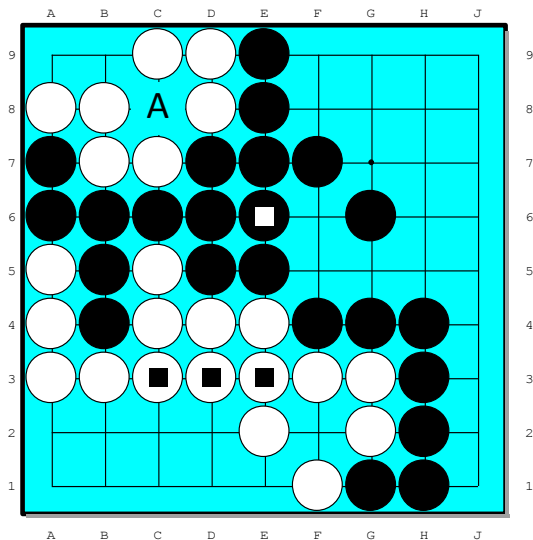


Diagrama 32. Ubicando las piedras capturadas.

Asimismo, se pueden ilustrar en el ejemplo, los modos posibles de reordenar los territorios y facilitar las cuentas.

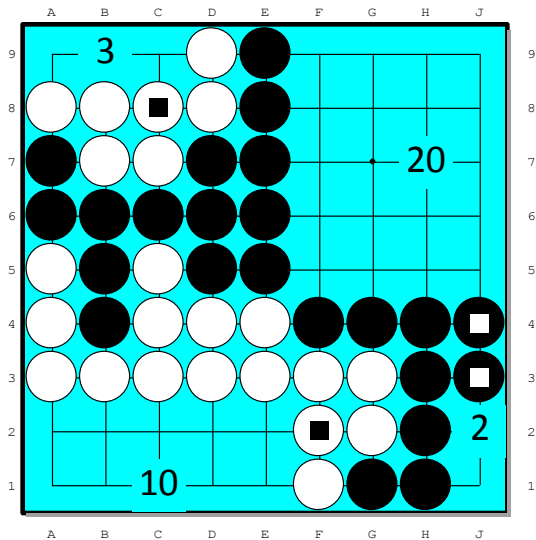


Diagrama 33. *Puntos vacíos rodeados.*

Práctica 13: juego de go entre el grupo y el profesor.

Para afianzar los conocimientos necesarios para aplicar el método de conteo japonés, el profesor puede jugar una partida enfrentando al grupo completo, con la modalidad de que cada jugada del grupo es realizada por un niño distinto.

El profesor puede desarrollar su juego de modo que se produzcan situaciones que le interese ilustrar, como por ejemplo, que se produzcan capturas (para usar las piedras capturadas en el conteo) y que queden al final algunas piedras muertas a ser retiradas.

Asimismo, conviene jugar de modo que Blanco haga la última jugada de la partida.

Paso 19: presentación de características del método de conteo japonés.

En nuevas partidas de ejemplo, paralelamente a la introducción de diversas técnicas de juego, se pueden señalar algunas características del método de conteo japonés.

Por ejemplo, el hecho de que con este método de conteo es imprescindible realizar el retiro de las piedras muertas de común acuerdo, ya que si se hacen las jugadas necesarias para tapan sus libertades y capturarlas, se pierden puntos de territorio, afectando la cuenta final.

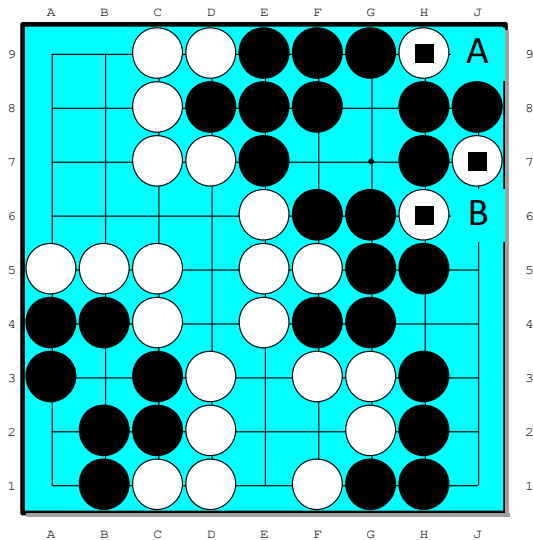


Diagrama 34. Retiro de piedras muertas.

Otra característica es que los puntos ubicados entre piedras de ambos colores no tienen valor, ya que su ocupación no afecta el conteo. De ahí que habitualmente se les da el nombre de puntos neutrales.

Se acostumbra tapar los puntos neutrales para evitar confusiones durante el conteo.

Asimismo, es posible que en el proceso de llenado de los puntos neutrales aparezca la necesidad de hacer jugadas defensivas en el interior de los territorios.

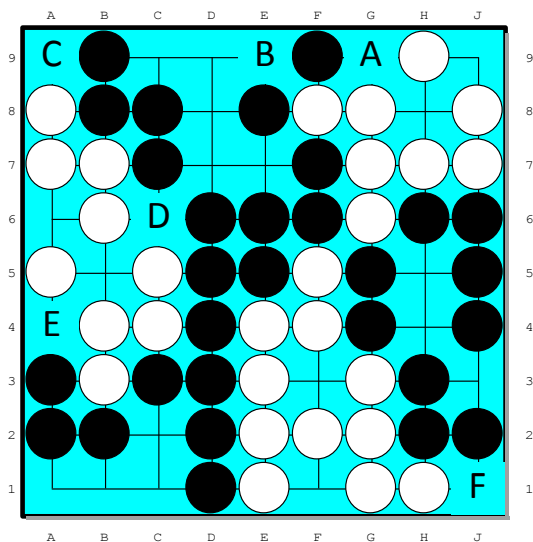


Diagrama 35. Puntos neutrales.

El método chino y el japonés de conteo arrojan normalmente el mismo resultado para una partida, siempre y cuando Negro y Blanco hayan realizado la misma cantidad de jugadas.

Sin embargo, es posible que Negro haga la última jugada (ocupando el último punto neutral), lo cual llevaría a que la cuenta por el método chino dé un punto más para Negro que si se aplica el método japonés.

Si se usa un komi de 5,5 puntos, puede ocurrir que una partida sea ganada por Negro por 1,5 puntos (7 puntos en el tablero) según el método chino, y por 0,5 puntos (6 puntos en el tablero) según el método japonés.

Si bien hay una diferencia de 1 punto, en ambos casos la partida la gana Negro.

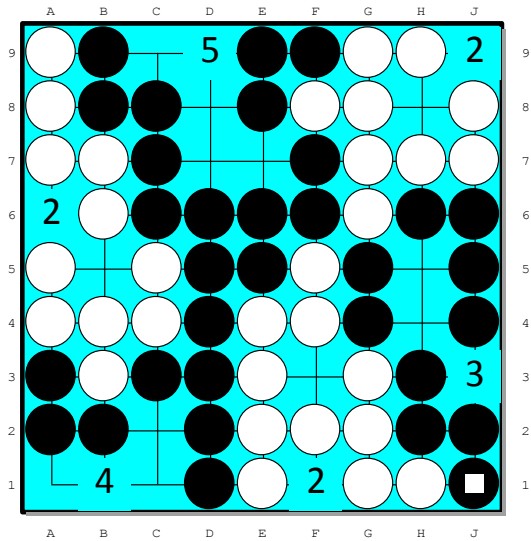


Diagrama 36. Negro hace la última jugada.

Una ventaja del método de conteo japonés es que lleva a contar cantidades relativamente pequeñas, ya que no hay necesidad de contar las piedras de ambos colores presentes en el tablero.

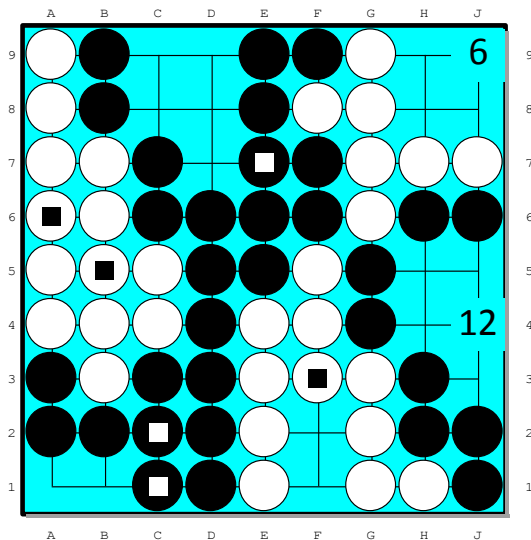


Diagrama 37. Conteo de puntos vacíos.

Práctica 14: juego de go usando el método de conteo japonés.

La asimilación del método de conteo japonés se produce en las partidas de práctica.

Una posibilidad es organizar una partida grupal, enfrentándose los niños en dos equipos con la modalidad de que realiza una jugada un niño diferente cada vez.

El profesor puede ayudar a ambos equipos para resolver los detalles del cierre de los territorios, llenado de los puntos neutrales, determinación y retiro de las piedras muertas, conteo final.

En general, si surge una disputa con relación al retiro de piedras muertas, el profesor puede actuar como árbitro.

Paso 20: ejercitación sobre grupos vivos y muertos.

En el aprendizaje de las técnicas de juego conviene incorporar especialmente diversos conceptos correspondientes a la temática de vida y muerte de grupos.

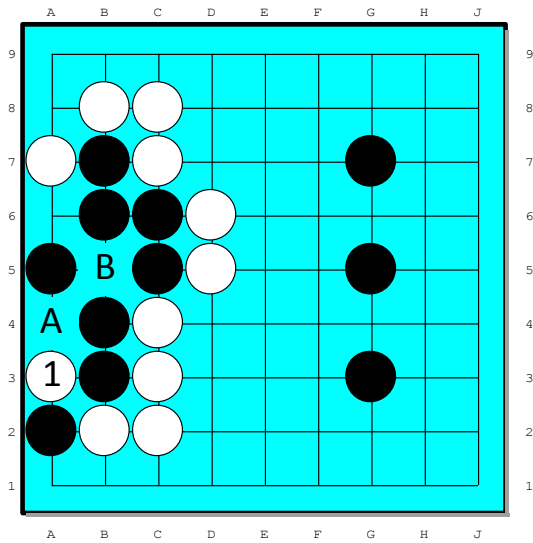


Diagrama 38. *Grupo muerto.*

Eso dará elementos a los niños para determinar sin dudas cuáles grupos están vivos, vivos en *seki* o muertos, y de ese modo proceder al retiro de las piedras muertas al final de la partida sin necesidad de agregar jugadas en el interior de los territorios.

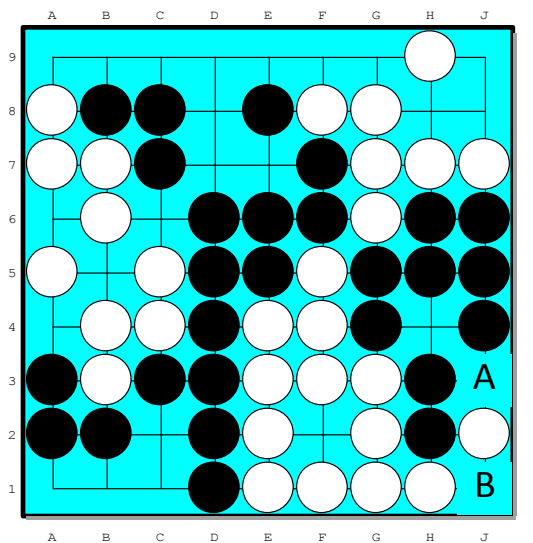


Diagrama 39. *Caso de seki.*

Para los casos de *seki*, las reglas chinas y japonesas difieren en lo que respecta al cómputo de los puntos vacíos rodeados por grupos que intervienen en dicha situación.

En esta etapa del aprendizaje no se abordan esas cuestiones reglamentarias. Lo que se ha desarrollado son los métodos de conteo chino y japonés en el marco de las reglas básicas.

Práctica 15: juego de go usando el método de conteo japonés.

Los niños disponen ahora de los elementos necesarios para jugar una partida completa de go y determinar el resultado por el método de conteo japonés.

Es tiempo entonces de aplicarlo en las partidas de práctica.

Si surge alguna disputa con relación a la determinación de las piedras muertas, se puede acudir al profesor para que haga de árbitro.

Una alternativa es dirimir la disputa mediante el juego, pasando entonces a contar los puntos mediante el método chino (que permite jugar adentro del territorio propio sin perder puntos).

La etapa siguiente del aprendizaje consistirá en profundizar la incorporación de técnicas de juego. Ciertas cuestiones reglamentarias, como por ejemplo las referidas al caso del “codo de 4 puntos en el rincón”, podrán ser abordadas más adelante, cuando los niños dispongan de un bagaje conceptual que les permita entender la situación claramente.

EN SÍNTESIS.

Se ha presentado una sucesión de pasos conceptuales, yendo de lo más simple a lo más complejo, para la incorporación de los elementos necesarios para jugar una partida de go y determinar el resultado mediante el método de conteo japonés.

Esos pasos, que tienen validez general, han sido presentados de manera detallada para ser recorridos en forma progresiva cuando se enseña el go a niños.

Reproducimos aquí el listado completo de pasos:

- 1) La regla de la jugada.
- 2) La regla de la captura.
- 3) Captura de cadenas complejas.
- 4) Captura jugando en un punto en el que la piedra aparentemente no tiene libertades.
- 5) Situaciones de captura y recaptura.
- 6) La regla del ko.
- 7) Concepto de ojos.
- 8) Introducción de las primeras técnicas de captura y conexión.
- 9) Casos de grupos con ojos.
- 10) Grupos con dos ojos.
- 11) Nuevas técnicas y ojos grandes.
- 12) Concepto de espacio rodeado por piedras de un mismo color.
- 13) Nuevas técnicas, casos de *seki* y prácticas de conteo.
- 14) Concepto de territorio.

- 15) Ejercicios para detectar que la partida ha terminado.
- 16) Concepto de piedras muertas y retiro de las mismas de común acuerdo.
- 17) Introducción de técnicas diversas y partidas de ejemplo.
- 18) Introducción de la idea de computar puntos vacíos rodeados menos piedras capturadas por el oponente.
- 19) Presentación de características del método de conteo japonés.
- 20) Ejercitación sobre grupos vivos y muertos.

Alternando con los pasos anteriores, se propone la realización de prácticas de juego con reglas cada vez más complejas:

- Atari-go (versión simple).
- Atari-go con más de una captura.
- Atari-go con límite de tiempo.
- Atari-go con capturas múltiples.
- Atari-go sin límite de tiempo (hasta que se producen dos pases consecutivos).
- Atari-go computando piedras presentes en el tablero.
- Juego de go con reglas básicas (computando puntos ocupados más vacíos rodeados).
- Juego de go usando el método de conteo chino.
- Juego de go usando el método de conteo japonés.

Como recurso alternativo, se pueden realizar prácticas de juego entre el profesor y el grupo de niños jugando como equipo, o bien entre dos equipos formados por los niños.