

Reforzar memoria y mente.

En Japón, durante el periodo Edo (el que delimita el gobierno del Shogunato Tokugawa o Edo, que estableció oficialmente en 1603 el primer shōgun Tokugawa, Tokugawa Ieyasu, el periodo Edo terminó en 1868 con la restauración del gobierno imperial por parte del decimoquinto y último shōgun, Tokugawa Yoshinobu), los niños superdotados eran buscados con anhelo por los maestros de las principales Casas de Go, adoptándolos y ocupándose de su educación y entrenamiento.

El go permite reforzar y dominar la mente. También, desarrollar la memoria. Es prodigiosa la memoria de los jugadores profesionales, incluso de los jugadores aficionados con cierta experiencia.

Los profesionales son capaces de memorizar cientos de partidas (una partida normal se compone de aproximadamente 250 movimientos) No sólo la memoria permite estos logros, sino también la comprensión de la relación lógica que existe entre todas las piedras. A través de este juego, uno mantiene activa y despierta la mente. Se trata de un juego que pone en práctica la capacidad de cálculo, exige intuición, ecuanimidad, sentido común y un alto componente creativo, entre otras cualidades.



No hay una jugada tan simple que pueda ser omitida. Si pensáis que es muy complicado, veréis como los campesinos más iletrados lo juegan; pero si creéis que es fácil, observad que ni los más sabios llegarán nunca a comprenderlo.

(Proverbio chino).



Hokusei Go.

Desde 2017 comenzó a formarse en A Coruña este grupo para jugar al Go, compartir conocimientos del juego y organizar torneos y actividades de Go.

Visita nuestra página:
www.gohokusei.com

Escríbenos a:
gocoruna@gmail.com

¿Por qué jugar al Go?

La antigüedad del Go.

Aunque no se sabe exactamente su origen, el Go puede ser el juego de tablero y estrategia sin azar más antiguo del mundo. Según las tradiciones chinas, se inventó antes que la escritura, hace unos 4000 años. Confucio, siglos VI al V antes de Cristo, lo mencionó en las Analectas. Es mucho más antiguo que el ajedrez, que sería de época medieval.

Un juego oriental.

El Go está considerado como un elemento importante de la cultura oriental, que se ha venido esforzando en popularizarlo en Occidente. Es indiscutible su vinculación con la filosofía, la astrología, la mitología, el simbolismo, el Taoísmo y significativamente con el Budismo. También con aspectos humanos, la educación, la guerra y las artes marciales, el mundo de la economía y las empresas, la programación y las matemáticas, por mencionar algunos.

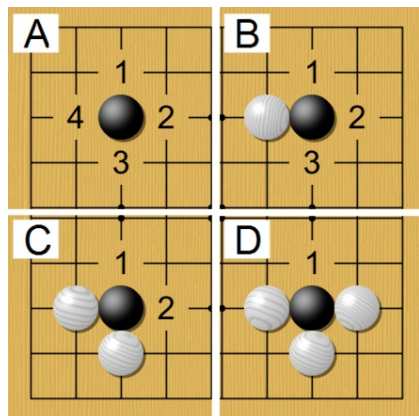
Junto con la música, la caligrafía y la pintura, formaba parte de las cuatro artes que debía dominar quien se tuviera por una persona culta en la antigua China. Estas artes eran especialmente cultivadas por la aristocracia.

Beneficios del Go.

Se han realizado muchos estudios para evaluar la práctica del Go en el desarrollo de la inteligencia, la sensibilidad estética y el pensamiento lógico, la creatividad y la habilidad para tomar decisiones acertadas, entre otras muchas destrezas, sus resultados confirman que el estudio y la práctica del Go facilitan el desarrollo de estas aptitudes.

Simplicidad y complejidad.

La extrema simplicidad de sus reglas contrasta con su enorme grado de profundidad, riqueza, sutileza y complejidad. En este sentido, resulta tan complejo y sutil como uno se lo proponga. El objetivo final del juego, rodear y conquistar más territorio que el oponente, es un instinto simple y primitivo. Se trata de un juego abstracto, al existir poca diferencia entre sus elementos, las piedras, salvo su color. Esta cualidad otorga una gran libertad, imaginación y creatividad a la hora de jugar.



Psicología del Go.

Muchos afirman que "El Go es como la vida". Su simplicidad, naturalidad y abstracción, hacen que muchas de las situaciones reflejadas en una partida puedan ser extrapolables a otro tipo de escenarios y contextos completamente ajenas al Go, y a cualquier otro juego. El Go exige una constante toma de decisiones, optando por una alternativa en detrimento de otras muchas. Al hacerlo se aceptan las consecuencias de dicha jugada, sean positivas o negativas. Este proceso ayuda en la maduración personal, afrontando tanto lo favorable como lo desfavorable, aprendiendo por tanto a enfrentarse a la adversidad.

Estrategia.

El Go requiere una mezcla de habilidades tácticas y estratégicas, premiando o castigando tanto el exceso de ambición como de conservadurismo a la hora de luchar las diferentes batallas que se van desarrollando sobre el tablero, tanto como la estrategia general. El Go era parte de la educación de los samurai, y se sigue enseñando en academias militares. Hubo grandes jugadores y jugadoras. Por la complejidad del juego, los ordenadores tardaron mucho en ganarles, pero en 2016, la inteligencia artificial de Alphago derrotó al coreano, campeón del mundo, Lee Sedol en un torneo, por 4 a 1.

El Go, instrumento de comunicación.

El Go constituye también un instrumento de comunicación. Otro de sus nombres es "shudan", que podría traducirse como "lengua de manos". A través de las manos es posible intuir el estilo y ciertos aspectos de la personalidad del oponente: autoconfianza, frialdad, serenidad, audacia, agresividad y pragmatismo, entre otros.



El Go y la educación.

Además de constituir un desafío intelectual, la práctica del Go estimula la percepción de las formas. Hay belleza y elegancia en algunas de las posiciones y secuencias de las jugadas. Las formas cambiantes que surgen a medida que transcurre una partida le otorgan al juego dinamismo y movimiento. En Japón, prácticamente todos los niños conocen el Go antes de entrar en la escuela, practicándose de forma habitual como una actividad extraescolar más.

Kazuaki Minami, autor del libro titulado Go y Educación, afirma: "Una de las cosas más importantes que el Go da a un niño es la capacidad de concentrarse.

El Dr. Akira Tano, un japonés investigador de la educación y director en el Departamento de Psicología Infantil en la Universidad Nacional Chiba, tras hacer públicos los resultados de una serie de test, ha llegado a la siguiente conclusión: "Estudiar y practicar el Go es la mejor manera de desarrollar las capacidades intelectuales innatas."

La mejor edad para empezar se considera que es a partir de los 4 o los 5 años.

Hay muchas evidencias que demuestran la mejora de los resultados académicos de aquellos que practican el Go con regularidad respecto a los que no lo practican. Un estudio realizado a lo largo de 7 años por el Ministerio de Educación japonés, pone de manifiesto que aquellos estudiantes que son miembros de clubs de Go en los centros educativos, junior y senior, tienen el doble de éxito al entrar en sus prestigiosas universidades.

