

Informe Final

Taller Introductorio de Go (Weiqi 围棋)

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE CONOCIMIENTO Y TOMA DE DECISIONES.

Guatimozín, Córdoba, Argentina - Universidad Popular Guatimozín – Programa Universidades Populares (UNC)

Docente capacitadora: Gissella Gastin

Articulación: Asociación Argentina del Juego del Go (AAGO), Instituto Confucio UNC, Municipalidad de Guatimozín.

Introducción

El presente informe sistematiza una **experiencia formativa desarrollada en Guatimozín**, una localidad del sudeste de Córdoba, Argentina con una población de aproximadamente 2.400 habitantes. Desde este territorio, muchas veces relegado por su lejanía respecto de los grandes centros urbanos y académicos, se llevó adelante una propuesta que busca no solo ampliar las oportunidades educativas, sino también contribuir a la visibilización y consolidación de una comunidad en torno a un juego ancestral: el Go (también conocido como Weiqi en chino o Igo en japonés).

El proyecto se inscribe en el marco del Programa Universidades Populares de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), en articulación con la Universidad Popular de Guatimozín, el Instituto Confucio UNC y la Asociación Argentina de Go (AAGO).

Su objetivo fue doble: por un lado, ofrecer una propuesta lúdica, pedagógica y accesible para públicos diversos; por otro, aportar al fortalecimiento del Go como práctica cultural y herramienta de formación en pensamiento estratégico, gestión emocional, toma de decisiones y trabajo colaborativo.

La introducción del juego en el país se remonta a mediados del siglo XX, de la mano del ingeniero Hilario Fernández Long, ex rector de la UBA, quien fue un ferviente difusor del juego en ámbitos académicos y científicos. Desde entonces, el Go ha crecido sostenidamente en la Argentina, conformando una comunidad activa que articula espacios presenciales y virtuales, encuentros internacionales y talleres formativos, con apoyo de instituciones culturales de China y Japón, que consideran estratégica su proyección internacional.

En este marco, **el desarrollo del curso introductorio en la provincia de Córdoba —y particularmente desde una localidad tan pequeña— representa un hito en la historia del Go en Argentina.** Este curso no se limitó a transmitir reglas de juego, sino que se propuso como una experiencia de formación integral, orientada a recuperar el sentido del juego como herramienta de inclusión, encuentro y pensamiento crítico.

Lo que aquí se presenta es el resultado de un proceso pedagógico que combinó clases virtuales, y prácticas en línea. Una experiencia que demuestra que es posible, desde el interior del interior, generar impacto, pensamiento crítico y construir redes que trascienden fronteras.

Objetivos

Objetivo general:

Introducir a los participantes en el juego de Go como herramienta de conocimiento, pensamiento estratégico, autogestión emocional y vínculo intercultural.

Objetivos específicos:

- Enseñar las reglas, fundamentos y progresiones básicas del Go.
- Promover habilidades cognitivas como concentración, planificación y resolución de problemas.
- Desarrollar la toma de decisiones en contextos complejos e inciertos.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo y la cooperación lúdica.
- Vincular a la comunidad local con propuestas de nivel universitario y alcance internacional.
- Construir comunidad.
- Facilitar el acceso a conocimientos culturales, históricos y filosóficos orientales.
- Estimular la continuidad autónoma del aprendizaje del juego tras el curso.
- Visibilizar una experiencia innovadora en el marco del Programa Universidades Populares

Metodología

El curso fue dictado de forma virtual, a través de videollamadas, con encuentros sincrónicos y seguimiento asincrónico. Se desarrollaron un total de 5 encuentros, de 1,5 horas de duración con materiales complementarios distribuidos por carpeta compartida, y se utilizó la plataforma OGS (Online Go Server) para las prácticas.

Todas las clases fueron grabadas y cada participante tiene acceso cuando lo desee.

La metodología combinó:

- **Clases expositivas** con fundamentos teóricos y análisis de partidas.
- **Prácticas guiadas** con revisión de jugadas.
- **Juegos libres** entre participantes.
- **Intercambios** colaborativos entre los estudiantes.
- **Entrevista** a un referente latinoamericano del juego: Fernando Aguilar 7D
- **Material complementario** (Lecturas, documentales, películas, arte)
- Creación de un **“GO PARA CURIOSOS”**
- **Elaboración y entrega de un ejercicio final** para acceder a la certificación.

Se habilitó un grupo de comunicación para el acompañamiento entre clases, el intercambio de materiales, dudas y partidas jugadas fuera del horario formal.

La cursada estuvo acompañada también por informes de avance generados con inteligencia artificial (read.ia), y todos los participantes jugaron en línea al menos una vez, llegando algunos a las 300 partidas.

Resultados

- Participaron activamente 32 personas, de distintas edades, ocupaciones y puntos geográficos de Argentina y Uruguay.
- Todos los participantes lograron jugar una partida completa, comprender las reglas básicas y reflexionar sobre la estrategia del juego.
- Se desarrolló una comunidad regional de jugadores, con interés en continuar su formación y replicar el juego en otros espacios.
- Se creó un match entre la UNC y la UBA programado para agosto 2025.
- Se promovió la inclusión digital al incorporar herramientas como tableros interactivos, servidores online y recursos de ia.

Evaluación

La evaluación fue de carácter formativo, orientada a acompañar los procesos de apropiación del juego, más que a verificar saberes cerrados. Se valoró la participación activa, la curiosidad, la disposición al trabajo colaborativo y el respeto por las dinámicas del juego.

La entrega final consistió en un trabajo de análisis y sistematización sobre la experiencia con el juego. Esta instancia sirvió como cierre del proceso y apertura hacia nuevas posibilidades formativas.

Conclusiones

El curso introductorio de Go en Guatimozín constituye un antecedente valioso en múltiples planos: educativo, cultural, y comunitario. No solo permitió acercar a un grupo heterogéneo de personas a un juego con profunda tradición, sino que también generó un espacio de encuentro, un entorno de aprendizaje lúdico y un hito concreto en la descentralización de saberes, ubicando a Guatimozín en el mapa.

Asimismo, visibilizó el rol activo que pueden asumir las Universidades Populares en la promoción de saberes alternativos y la importancia de las alianzas estratégicas con organizaciones especializadas como son el Instituto Confucio y la AAGo.

Esta experiencia deja abierta la posibilidad de seguir ampliando la red de aprendizaje, organizar nuevos cursos en niveles más avanzados y modalidades, promover eventos presenciales y consolidar clubes locales y regionales de Go como legado cultural y

herramienta pedagógica.

Cabe destacar que **el Go fue el último gran juego estratégico en el que la inteligencia artificial logró superar al ser humano**. A diferencia del ajedrez, el Go presenta una enorme complejidad combinatoria y una profundidad estratégica tal que, durante décadas, se lo consideró inaccesible para las máquinas. El hito se produjo recién en 2016, con el programa AlphaGo, desarrollado por DeepMind, marcando un antes y un después en la historia de la inteligencia artificial y el pensamiento humano.

Por eso, conocer el Go hoy no es solo aprender un juego: es acercarse a una tradición milenaria, y adentrarnos en el entramado complejo entre matemática, forma, emoción y estrategia.

Desde un pequeño pueblo del interior argentino, este curso reafirma que todas las personas, en cualquier territorio, tienen derecho a acceder a estas experiencias. Porque pensar, jugar, divertirnos y aprender —colectivamente— sigue siendo una forma de construir futuro.

Agradecimientos

Cada alianza fue una jugada estratégica.

Como piedras sobre el tablero, la UP Guatimozín, UNC; Instituto Confucio UNC, Municipalidad de Guatimozín, Asociación Argentina del Juego del Go, construyeron un territorio en común.