

GUÍA PARA LA REALIZACIÓN DE LOS TALLERES.

Fernando Aguilar.

INTRODUCCIÓN.

Este escrito constituye una introducción a una propuesta de talleres de go para niños en edad escolar que se desarrolló como parte del Proyecto de Enseñanza de Go para Niños de Latinoamérica.¹

El trabajo se realizó en conjunto con el equipo docente de la Asociación Venezolana de Go (AVG).²

La experiencia se llevó a cabo en el marco del Programa de Enseñanza de Go para Niños Gakko no Go.³

La propuesta se elaboró a partir de una serie de talleres experimentales que se realizaron a lo largo de un año en escuelas primarias de Caracas, Venezuela.⁴

La metodología de trabajo consistió en la preparación de material provisorio, puesta a prueba del mismo en los talleres con los niños, discusión y corrección posterior, para llegar al material que se presenta como resultado final de este proceso.

Los talleres experimentales estuvieron a cargo de un equipo permanente de dos docentes⁵, que además de desarrollar las actividades fueron tomando nota de las respuestas de los niños, para ajustar luego el método de enseñanza.

Otros miembros de la AVG participaron ocasionalmente en los talleres como auxiliares y aportaron en las reuniones de discusión y corrección del material.⁶

El objeto del material producido es brindar apoyo al docente de go para la realización de una serie de 30 talleres.

Se han preparado guías para el docente y material de ejercitación para los alumnos, a razón de un capítulo por taller.

Este escrito tiene por objeto orientar la lectura de ese material, de modo que se lo pueda aprovechar en otras experiencias que se realicen a futuro en la región.

PLANTEO DE LOS TALLERES.

Las guías están pensadas para la realización de talleres en escuelas primarias, con un número variable de niños, que en principio no debería superar el que constituye normalmente una división para las actividades escolares regulares.

1 El proyecto fue patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

2 Participó un grupo numeroso de miembros de la Asociación con la coordinación de María Dolores (Loli) Puerta.

3 Este programa de talleres de go surgió por un convenio entre la Asociación Venezolana de Go (que aporta el equipo docente) y el Movimiento Fe y Alegría (que coordina una red de escuelas primarias).

4 Fueron 5 colegios: Jesús Maestro, María Inmaculada, Presidente Kennedy, Manuel Aguirre, Juan Pablo Bonnet. Se trabajó a lo largo de un año lectivo, desde septiembre de 2012 hasta julio de 2013.

5 Omar Pacheco y Julio Melchert.

6 El grupo de voluntarios estuvo compuesto por alrededor de 20 personas.

La experiencia piloto se realizó con niños de entre 10 y 12 años de edad, pero se evaluó que sería más conveniente comenzar el proceso de enseñanza con niños de 8 a 10 años.

De acuerdo a esta experiencia, se sugiere un equipo docente compuesto por un profesor y un auxiliar, para un grupo promedio de unos 20 niños.

El profesor debe estar a cargo de las explicaciones de los temas y de la marcha general del taller.

Para esto se requiere que tenga un nivel de juego que garantice la comprensión de los conceptos.

Idealmente debería tener una categoría de por lo menos 1-dan, pero es posible encarar la explicación de los temas que se ven en los 30 talleres si se cuenta con una categoría de alrededor de 5-kyu.

El auxiliar asistirá al profesor en las diversas actividades que se proponen para los talleres.

Es posible asumir este rol teniendo una categoría de al menos 15-kyu, lo que le permitiría incluso realizar explicaciones de temas sencillos.⁷

Puede ser de gran ayuda si se involucra en la organización de los talleres algún personal del establecimiento educativo (un docente de grado, personal de la biblioteca, etcétera).

Si el grupo de niños es numeroso (30 niños o más), se puede justificar el refuerzo del equipo docente (incorporando otro auxiliar).

En la experiencia piloto se realizaron talleres en una escuela especial para sordos. En un caso como ese, la cantidad de niños que componen el grupo es naturalmente menor, pero la enseñanza se puede realizar con igual eficacia.⁸

La frecuencia de realización de los talleres, así como el tiempo que se dedica a cada uno, puede variar de acuerdo a la realidad de cada grupo de niños y de cada establecimiento educativo.

Como criterio general, se recomienda tener actividades dos veces por semana, para sostener el interés de los niños y la continuidad del grupo.

El contenido de los 30 talleres se puede desarrollar a lo largo de un año lectivo, a razón de un taller por semana. La segunda actividad a realizar en la semana podría ser un refuerzo de la práctica de juego y/o un repaso de los temas del último taller.

Es posible que en el grupo haya uno o más niños que se destaquen y demanden una mayor cantidad de contenidos que los que se dan en el taller.

En un caso así, conviene disponer de material adicional (por ejemplo, una colección más grande de problemas) para ofrecer a esos niños.

7 En la experiencia piloto, los talleres estuvieron a cargo de dos profesores de categoría 2-dan. El grupo de voluntarios que participaron ocasionalmente como auxiliares estuvo compuesto por jugadores de categorías 1-dan hasta 15-kyu. En todos los casos, la participación de los involucrados en las actividades fue óptima.

8 En la experiencia referida fue clave el aporte de una auxiliar docente hipoacúsica que hacía de intérprete entre el castellano y la lengua de señas venezolana. A lo largo de los talleres se fue desarrollando un lenguaje común entre los niños y los profesores, con señas específicas para las cuestiones técnicas. El go, como “lenguaje de manos”, hizo el resto.

Al mismo tiempo que se estimula su afección por el aprendizaje, conviene alentarlos para que contagien su entusiasmo al resto de los compañeros, de modo que no se aparten del grupo, sino que lo lideren en lo que hace a las cuestiones técnicas del juego.

El espacio físico dependerá también de las posibilidades que brinde el establecimiento educativo, pudiendo ser un aula, la biblioteca, el gimnasio u otro.

Dependiendo de las características del lugar, se pueden desarrollar las prácticas de juego sobre mesas, bancos o sentándose en el suelo.

En la serie de 30 talleres se propone desarrollar las explicaciones y las prácticas de juego sobre tableros de 9 x 9 líneas.

El material de trabajo que se requiere es un juego mural magnético de 9 x 9 y juegos individuales (también de 9 x 9) para las prácticas de los niños (un juego cada dos niños).

Ocasionalmente se puede llevar un juego de tablero de 19 x 19 con sus piedras para mostrar, así como algún material de tipo audiovisual (si el establecimiento cuenta con elementos técnicos para proyectarlo) que muestre distintas facetas del juego (culturales, deportivas u otras).

También puede ser interesante disponer de un tablero gigante de 9 x 9 líneas con las piedras del tamaño correspondiente, para jugar en el suelo, ubicándose el grupo completo alrededor del tablero, de modo de organizar partidas por equipos.

LA METODOLOGÍA.

La serie propuesta de talleres sigue un planteo metodológico que combina el aprendizaje paso a paso de conceptos (relacionados con las reglas y las técnicas de juego) con prácticas de juego de complejidad creciente.⁹

Se enseñan las reglas empezando por los aspectos más simples y avanzando paso a paso hasta completar todos los elementos que se requieren para jugar una partida completa y realizar el conteo de los territorios.¹⁰

Las técnicas de juego se introducen también en forma progresiva, desde las primeras técnicas simples que se muestran paralelamente a la enseñanza de las reglas, hasta otras más elaboradas que se incorporan luego de que los niños adquieren una cierta habilidad en el juego.¹¹

En los talleres se trata de transmitir, no sólo conocimientos relacionados con el juego, sino también valores, aprovechando el potencial educativo del go.¹²

La propuesta que se presenta tiene la impronta del estilo de trabajo del equipo docente de la Asociación Venezolana de Go.

9 El planteo metodológico se explica en el escrito titulado “Un método progresivo de enseñanza de las reglas del go”.

10 El escrito titulado “Las reglas del go” aborda los aspectos esenciales de las reglas que requieren ser comprendidos y transmitidos.

11 El escrito titulado “Las técnicas del juego” presenta un panorama general de las técnicas, que puede orientar el proceso de enseñanza.

12 El escrito titulado “El go: un juego educativo” está dirigido a los docentes y personal de los establecimientos educativos. Resalta las cualidades del go como herramienta educativa y para favorecer la inclusión social.

Muchas recomendaciones que aparecen en ella provienen de su experiencia de trabajo, que lleva ya varios años (desde antes del desarrollo de este Proyecto).

El material es lo suficientemente detallado como para que pueda ser seguido estrictamente, si esa es la decisión del docente.

También es posible combinar diversos aspectos del planteo metodológico con otros aspectos que sean propios del estilo de trabajo del docente.

Ya sea que se aplica esta propuesta de manera estricta y detallada o se hace una adaptación de ella, es importante que el docente tenga una comprensión cabal de sus contenidos.

Para facilitar esa comprensión, se ha tratado de exponer los conceptos de la forma más clara y detallada posible.

LAS GUÍAS.

Para cada uno de los 30 talleres se ha confeccionado una guía para el docente, con explicaciones precisas acerca de las actividades a desarrollar, los conceptos a transmitir y los modos más convenientes de hacerlo.

Para cada taller se ha preparado un conjunto de problemas para la ejercitación de los niños.

Cada conjunto está compuesto por 6 problemas, presentados en una página, con la idea de que ésta pueda ser multicopiada y se entregue una hoja a cada niño, para resolver en el hogar.

El esquema propuesto para los talleres combina tiempos de explicación teórica, tiempos de práctica de juego y tiempos destinados al planteo de los problemas y la revisión de las soluciones.

Los talleres Nº 10, Nº 20 y Nº 30 están pensados como instancias de repaso y evaluación. En ellos se propone que los niños resuelvan en clase los problemas correspondientes.

Esto último se puede hacer marcando las respuestas sobre la hoja (como ocurre con los problemas que se llevan para resolver en el hogar) o armando la posición correspondiente a cada problema en un tablero.

Para facilitar esta segunda opción, se han preparado los diagramas de los problemas correspondientes a los tres talleres mencionados, con un formato tal que puedan ser impresos en un tamaño similar al de un tablero.

Las guías contienen explicaciones de lo que se propone al docente que diga a los alumnos, acompañadas de diagramas que ilustran lo que se propone al docente que muestre en el tablero mural.

Las explicaciones son detalladas y los diagramas contienen pocas jugadas cada uno (si aparece una secuencia larga, se la reparte en varios diagramas). Esto apunta a facilitar la lectura y comprensión de las guías, no sólo por parte de los profesores sino también de los auxiliares que participen en los talleres.

Junto con las explicaciones, aparecen a cada tanto notas de tipo pedagógico, que señalan los motivos por los cuales se propone abordar el tema de tal o cual manera.

Asimismo, dado el propósito de transmitir valores además de conocimientos, en las guías aparecen ocasionalmente notas en las que se sugiere aprovechar tal o cual circunstancia del taller para hacer mención de alguno de los valores referidos.

Otras notas que figuran ocasionalmente en las guías se refieren a aspectos organizativos diversos a ser tenidos en cuenta por el docente, ya sea para el seguimiento de la marcha del grupo (como por ejemplo, registros de asistencia o de resolución de los problemas por parte de los alumnos) o la realización de actividades complementarias (tales como conformar un club de go u organizar un torneo interno).

De acuerdo al planteo metodológico, las prácticas de juego que se proponen en los talleres van cambiando de modalidad a medida que avanza el proceso de enseñanza. Esto también se explica en detalle, junto con las consideraciones de tipo pedagógico que resulten pertinentes.

Hacia el final de cada guía, se reproducen los diagramas correspondientes a los problemas que se entregan a los alumnos para resolver en el hogar, así como las soluciones de los mismos, para referencia del docente.

Además de las guías, para cada taller se ha preparado una ayuda-memoria, que contiene la totalidad de los diagramas que figuran en la correspondiente guía, con un pie breve para cada uno, más unas referencias acerca de las prácticas de juego o de las actividades complementarias que se proponen.

La intención de esto es que el docente pueda contar con un material de apoyo relativamente sintético para el seguimiento del taller.

En resumen, el material con que se cuenta para la realización de los talleres es el siguiente:

- Guías con explicaciones detalladas (30 en total).
- Hojas de problemas para entregar a los alumnos (30 en total).
- Ayudas-memoria para el seguimiento de los talleres (30 en total).
- Opcionalmente, se dispone de los diagramas correspondientes a los problemas de los talleres Nº 10, Nº 20 y Nº 30 para imprimir en tamaño similar al de un tablero (6 problemas para cada taller, 18 en total).

COMENTARIOS GENERALES.

El contenido de las guías presenta algunas características que vale la pena mencionar.

Por lo general, cuando se presenta una posición armada para su análisis, tanto si es un ejemplo de un tema o un problema a resolver, contiene una cantidad de piedras negras y blancas tal que sea posible llegar a ella mediante juego alternado. Esto es así salvo que haya algún motivo que lleve a no respetar ese criterio.

En varias oportunidades se realizan las explicaciones mediante partidas de ejemplo hipotéticas. El criterio de mostrar partidas completas obedece a la necesidad de ilustrar cómo se desarrolla el juego hasta el final.

Los contenidos han sido adaptados a las características generales de los grupos de niños que participaron en los talleres experimentales.

De las observaciones de los profesores que llevaron adelante la experiencia surgieron algunos criterios con relación a la longitud de las secuencias que se muestran y la cantidad total de contenidos a dar en un mismo taller (cantidad total de jugadas que se comentan).

En las guías se trató de respetar esos criterios, pero algunos temas que tienen una cierta complejidad se excedieron un poco de esos límites. En esos casos, se incluyen sugerencias para el docente por si necesita buscar variantes para simplificar la explicación.

También se ha observado la necesidad de mantener permanentemente la atención del grupo, para lo cual se requiere hacer algún comentario (aunque sea mínimo) de cada jugada que se muestra en el tablero mural.

Por este motivo, en las explicaciones de las guías se sugieren comentarios que el docente puede hacer mientras va mostrando las jugadas que aparecen en los diagramas.

A la hora de aplicar esta propuesta de talleres con nuevos grupos de niños, es posible que se necesiten ajustar algunos detalles a sus características propias.

Asimismo, es posible que el docente se sienta inclinado a adaptar algunos contenidos a su estilo particular de enseñanza.

Ya sea que se lo aplica en forma directa o adaptándolo de un modo u otro, este material habrá cumplido su cometido si sirve como referencia, orientación o inspiración para los docentes que asumen el desafío de enseñar a jugar al go en los distintos países de nuestra región.