

(TGT) Teams Games Tournaments (*Torneos de Equipos de Aprendizaje*)

Este método de aprendizaje cooperativo fue desarrollado por D. DeVries y R. E. Slavin (DeVries y Slavin, 1978) en la Universidad John Hopkins de Baltimore, con la finalidad de resolver tres problemas a los que habitualmente se enfrentaban los profesores cuando se trataba de motivar a los alumnos. En primer lugar, había un problema vinculado al sistema de valores que subyace a las relaciones entre los alumnos; en segundo lugar, un problema relativo a la propia heterogeneidad del aula; finalmente, un problema ligado a las lagunas cognitivas que presentan los alumnos.

La metodología que se propone es, por tanto, una organización competitiva del aula en la que los elementos de competición son unidades cooperativas grupales.

El TGT presenta tres elementos básicos: equipos, torneos y juegos. El funcionamiento del método es el siguiente: el profesor explica la materia a toda la clase y, a continuación, se forman los equipos que trabajarán en relación de tutoría sobre el material explicado con el fin de prepararse para las distintas sesiones de juego en el seno de torneos donde cada estudiante compite contra estudiantes de otros equipos.

Desarrollo:
<p>FASE 1</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentación inicial por parte del profesor de los objetivos a conseguir y de la técnica a aplicar.2. Formación de grupos de 4 - 5 alumnos, con adecuados niveles de heterogeneidad y con la finalidad de preparar al equipo para la fase 2 o de torneo.3. Explicación del profesor y entrega a los equipos de ficha - recordatorio de los contenidos explicados por el profesor. Sobre estos contenidos se pregunta en el torneo.4. Los alumnos de cada equipo estudian, resuelven dudas, se explican y se examinan entre sí, buscando la

preparación idónea para el día del torneo.

FASE 2

1. Asignación de los alumnos a mesas de torneo de tres miembros cada mesa. La asignación se realiza colocando en la mesa 1 a los alumnos que obtuvieron las tres mejores puntuaciones en el torneo anterior, en la mesa 2 a los tres siguientes y así sucesivamente. En la primera sesión del torneo, como no existen puntuaciones previas, se hace la asignación en función de los datos que el profesor maneje sobre los rendimientos de los alumnos.
2. Celebración del torneo, normalmente una vez por semana. Los alumnos compiten en representación de su equipo y sobre los contenidos preparados cooperativamente en grupo.
3. Los alumnos preparados en grupo se asignan, por tanto, a mesas de torneo donde se encuentran con competidores de capacidades homogéneas y donde todos tienen las mismas posibilidades de contribuir a la puntuación global de su equipo.
4. El profesor puede plantear a cada mesa del torneo tareas de distinto nivel de dificultad, con tal que estas dificultades estén incluidas en la preparación previa del grupo.