Torneos de juegos por equipos (TJE)/ Teams - Games Tournaments (TGT)

***Autoría**:* De Vries y Edwards; R. Slavin

Descripción

Aunque se basa en la cooperación, esta técnica se combina con elementos competitivos, ya que, en un momento de su desarrollo, los equipos competirán entre sí. Se trata de que el alumnado aprenda a competir de una forma "sana", a través del trabajo cooperativo.

Características

- El profesor o profesora presenta el material académico dividido en lecciones que el alumnado trabaja en sus Equipos de Base hasta asegurarse de que todas y todos dominan bien todos los temas.
- Se realizan "torneos académicos" semanales en los que el alumnado de cada equipo se enfrenta a integrantes de los demás equipos, con similares niveles de rendimiento, con el fin de ganar puntos para su Equipo de Base.

Objetivos

- Preparar pruebas basadas en torneos
- Aclarar dudas, realizar correcciones, contrastar respuestas
- Fomentar el trabajo autónomo y la autorregulación
- Asegurar el procesamiento de la información
- Promover el apoyo y la ayuda mutua
- Interiorizar destrezas, procedimientos, rutinas…
- Responder preguntas, realizar ejercicios, resolver problemas…

Desarrollo

1. Se divide el grupo clase en un determinado número de Equipos de Base que han de ser heterogéneos.

2. El profesor o profesora, al igual que en TELI, presenta los contenidos teniendo presentes los cuestionarios con los que trabajará el alumnado.
3. Los grupos trabajan sobre el tema sirviéndose de una hoja de ejercicios y otra de respuestas. Quienes integran cada equipo trabajan juntos y van ejercicio a ejercicio, discutiendo las soluciones, comparando sus respuestas y corrigiendo los posibles errores.
4. Una vez acordada la solución la comparan con la hoja de respuestas. Si la respuesta es correcta siguen adelante. Si no, vuelven sobre el ejercicio hasta conseguir resolverla.
5. Se divide la clase en mesas de torneos de tres estudiantes cada una (o de cuatro, en caso necesario). Para el primer torneo, se ubica al alumnado en estas mesas por competencias: a la mesa 1 van las tres alumnas o alumnos con mejor rendimiento (pero de Equipos de Base diferentes), a la mesa 2 los tres siguientes, etc. Luego, las mesas irán cambiando de integrantes en función de los resultados de los diferentes juegos. Quien gana el juego pasa a la mesa anterior y quien menor puntuación saque pasa a la mesa inmediatamente posterior.
6. Quienes integran cada mesa compiten respondiendo a un cuestionario de 30 preguntas (10 por cada participante) relacionadas con los contenidos que se están trabajando y construidas de una forma similar a las de la hoja de ejercicios. Los puntos que consigan los aportarán a su Equipo de Base.
7. Se entrega a cada mesa un juego de tarjetas numeradas del 1 al 30, una hoja de preguntas numeradas de igual modo y una hoja con las respuestas correctas.
8. Un alumno o alumna elige la tarjeta e intenta contestar la pregunta correspondiente al número que le ha tocado. Existe una “regla del desafío” que permite cuestionar respuestas de los compañeros o compañeras de mesa. El jugador o jugadora que da la respuesta correcta se queda con la carta. Si falla la respuesta devuelve la carta al fondo del montón y si falla después de desafiar una respuesta que resultó ser correcta, tiene que devolver una tarjeta ya ganada (si tiene)
9. Finalizado el juego se reparten los puntos a cada estudiante en función del número de respuestas contestadas correctamente.

10. Los puntos del alumnado de cada equipo se suman y se dividen entre el número de sus integrantes, obteniéndose la calificación grupal.
11. Se reparten las recompensas grupales siguiendo el baremo establecido.
12. Para el siguiente torneo las mesas cambian en función de los siguientes criterios:
    a. El alumno o alumna que más respuestas contestó en cada mesa pasa a la mesa inmediatamente superior (salvo en el caso de la mesa nº 1)
    b. El alumno o alumna que menos respuestas contestó pasa a la mesa inmediatamente inferior (salvo en el caso de la última mesa)
    c. El alumno o alumna que ocupó el segundo lugar en cuanto al número de respuestas permanece en la misma mesa.

Pautas de actuación para el profesorado

- Utilizar la técnica cuando el alumnado cuenta ya con un nivel de autonomía y de destrezas cooperativas.
- Explicar muy claramente las distintas fases de la técnica, especialmente el torneo.
- Explicar los criterios de éxito y las recompensas.
- Establecer roles para asegurar un funcionamiento eficaz del grupo.
- Asegurar el apoyo y ayuda mutuos estableciendo la siguiente consigna: "*no podemos pasar al ejercicio siguiente hasta que hayamos comprendido el anterior*".
- Adecuar la hoja de ejercicios a las necesidades de cada estudiante.