

La tècnica TGT (“Teams-Game -Tournaments”)

La tècnica TGT fou ideada per De Vries i Edwards l’any 1974. Johnson, Johnson i Holubec (1999, pàg. 33-36) la descriuen de la següent manera:

- Es formen equips de base, heterogenis pel que fa al nivell de rendiment dels seus membres, i el professor els indica que l’objectiu és assegurar-se que tots els membres aprenguin el material assignat.
- Els membres de l’equip estudien junts aquest material, i un cop après comença el torneig, amb les regles del joc ben especificades. Per aquest torneig, el docent utilitza un joc de fitxes amb una pregunta cadascuna i un full amb les respostes correctes.
- Cada alumne juga en grups de tres, amb dos companys d’altres equips que tinguin un rendiment similar al seu, segons els resultats de la darrera prova que es fes a classe.
- El professor lliura a cada equip un joc de fitxes amb les preguntes sobre els continguts estudiats fins el moment en els equips cooperatius.
- Els alumnes de cada trio escullen, un rere l’altre, una fitxa de la pila (que està de cara avall), llegeix la pregunta i la respon. Si la resposta és correcta, es queda la fitxa. Si és incorrecta, torna la fitxa sota la pila.
- Els altres dos alumnes poden refutar la resposta del primer (començant pel que està a la seva dreta) si creuen que la resposta que ha donat no és correcta. Si el que refuta encerta la resposta, es queda la fitxa. Si no l’encerta, ha de posar una de les fitxes que ja ha guanyat (si en té cap) sota la pila.
- El joc finalitza quan s’acaben totes les fitxes. El membre del trio que, al final del joc, tingui més fitxes guanya la partida i obté 6 punts per al seu equip; el que queda segon, n’obté 4; i el que queda tercer, 2 punts. Si empaten els tres, 4 punts per a cadascú. Si empaten els dos

primers, 5 per a cadascú i 2 per al tercer. Si empaten els dos últims, es queden 3 punts cadascun i 6 per al primer.

- Els punts que ha obtingut cada membre del trio se sumen als que han obtingut els seus companys d'equip de base que formaven part d'altres tríos. L'equip que ha obtingut més punts és el que guanya.

A la figura 36 es poden veure les regles del joc. Parem atenció al fet que, en aquest joc, tots els membres de cada equip de base tenen la mateixa oportunitat d'aportar la mateixa quantitat de punts per al seu equip, ja que tots competeixen amb membres d'altres equips d'una capacitat similar. Inclús pot donar-se el cas que, en un equip de base, els membres amb menor capacitat aconseguixin més punts per al seu equip. Poden haver guanyat la seva partida, mentre que els que tenen més capacitat poden haver-la perdut.

Regles del joc TGT

1. Per començar el joc, el docent ha de barrejar les fitxes i col·locar la pila cara avall sobre la taula. Els torns per jugar segueixen el sentit de les agulles del rellotge.
2. Per jugar, cada alumne agafa la primera fitxa de la pila, llegeix la pregunta en veu alta i la contesta d'una de les dues maneres següents:
Diu que no en sap la resposta i pregunta si un altre jugador vol respondre-la. Si ningú no vol contestar-la, la fitxa es col·loca a sota de la pila. Si algun jugador la respon, se segueix el procediment que s'explica més avall.
Respon la pregunta i consulta si algú vol refutar la seva resposta. El jugador que està immediatament a la seva dreta té la primera oportunitat de refutar-la. Si no ho fa, el que està a la dreta d'aquest pot refutar-la.
 - a. Si no hi ha cap refutació, un altre jugador ha de verificar-ne la resposta.
 - Si la resposta és correcta, el jugador es queda la fitxa.
 - Si la resposta és incorrecta, el jugador ha de tornar la fitxa a sota de la pila.
 - b. Si hi ha una refutació i el que la planteja decideix no contestar, es verifica la resposta. Si la resposta original és errònia, el jugador ha de col·locar la fitxa a sota de la pila.
 - c. Si hi ha una refutació i el que la planteja en dona una resposta, s'ha de verificar:
 - Si el que la refuta encerta, es queda amb la fitxa.
 - Si el que la refuta no encerta i la resposta original és correcta, el que ha refutat ha de col·locar una de les fitxes que ja ha guanyat (si en té) sota la pila.
 - Si les dues respostes són errònies, la fitxa es col·loca sota la pila.
3. El joc finalitza quan ja no queden més fitxes a la pila. El jugador que té més fitxes és el guanyador.

Figura 36 (Tret de Johnson, Johnson i Holubec, 1999, pàg. 36)