

## DESARROLLANDO RELACIONES MEDIANTE LOS CÍRCULOS

"En una aula restaurativa vamos en círculo y llegamos a algún lugar"

Hopkins, B. (2011). The restorative classroom. Using restorative approaches to foster effective learning. London: Optimus Education.

(P.49-90)

Traducción S. Alamillo i M. Albertí, 2018.

Con el permiso de la autora para fines formativos.

### Introducción

Nadie se siente seguro si está rodeado de desconocidos. Sin embargo, si no creamos oportunidades para que la gente se conozca puede haber alumnos de una misma aula que sólo se conozcan por el nombre y por la cara.

Una de las primeras tareas a la hora de crear un aula donde las relaciones importen es ayudar a todos a crear relaciones y vínculos, como individuos y como grupo.

El objetivo se centra en crear una comunidad en el aula donde se tengan en cuenta las necesidades y los sentimientos de todos, y donde todo el mundo cuide de todos. De esta manera se construirán conexiones pro-sociales que serán vitales para la salud y el bienestar de los alumnos así como para su capacidad de implicarse en sus estudios. Estas conexiones pro-sociales podrían actuar también como factores protectores de comportamientos negativos durante el crecimiento (McNeely et al., 2002).

La construcción de esta comunidad en el aula protege contra los comportamientos de acoso (bullying) (Cowie and Jennifer, 2008), y contribuye a la cohesión de toda la escuela. Está claro que más conocimiento mejor convivencia y que el prejuicio y la hostilidad crecen de la ignorancia, el aislamiento y el miedo.

Alentar a los alumnos a relacionarse desde las diferencias de género, raza, etnicidad, capacidad, clase, salud y orientación sexual y desde el respeto, es, desde mi punto de vista, una obligación con respecto a la igualdad de oportunidades. Como educadores debemos ayudar a los alumnos a identificar lo que tienen en común con sus compañeros de clase así como a respetar y a tener curiosidad en relación con las diferencias.

La mejor manera de lograr esto es disfrutar de actividades interactivas y divertidas ya sea en parejas o en grupos pequeños. Mi propia experiencia me dice que el mejor formato para compartir experiencias en el seno del grupo es el círculo. Este es el formato más conocido, y a menudo más usado, en escuelas primarias. Sin embargo, es también muy importante, incluso quizás más, para las escuelas de secundaria pero desgraciadamente menos conocido.

### Utilizando los círculos

Los miembros de un aula restaurativa están constantemente realizando círculos. Este capítulo se centra en cómo utilizar el círculo como un contenedor más grande para una serie de actividades cortas que pueden ayudar a construir confianza y conexión en las primeras etapas del desarrollo del aula restaurativa.

El círculo se convierte en la semilla para que tanto los adultos como los alumnos desarrollen todas las habilidades que necesitan para construir, mantener y reparar relaciones. En estas primeras

etapas, dependiendo de la experiencia previa de su clase, estas habilidades pueden no estar altamente desarrolladas y necesitarán aprendizaje y práctica.

Como muestran Ellis y Tod (2009) en su marco conceptual para desarrollar comportamientos de aprendizaje, el esfuerzo utilizado en desarrollar buenas relaciones impactará positivamente en las relaciones con uno mismo y en la implicación de cada uno en sus estudios. De hecho, la fuerza de este argumento reside en la idea de que centrarse en cualquiera de estos niveles relacionales puede impactar positivamente en los demás niveles. El uso de círculos descrito más adelante en este capítulo desarrolla los tres niveles (la mejora en la relación con los otros incide en la relación con uno mismo y en la implicación de cada uno en sus estudios).

**No sólo "Tiempo de círculo"**

Puede que ya estés familiarizado con el Tiempo de Círculo. Hay mucho material escrito sobre este tema, gracias al trabajo pionero de personas como Sue Bowers (1984) y the Kingston Friends Workshop Group (1976), George Robison, Barbara Maines, Teresa Bliss (1995) and Yo Tetley (1993), Jenny Mosely (1993, 1996, 1999) y Margaret Collins (2007). Sus ideas son una constante fuente de inspiración para mí y a menudo nos basamos en ellas en este libro.

El libro que tienes entre manos describe muchos tipos diferentes de círculos, no sólo los llamados Tiempo de Círculo. En las escuelas de secundaria los estudiantes pueden preferir que lo llames "sesiones o reuniones de círculo", para huir de asociaciones con los círculos que hacían en las escuelas de primaria e infantil.

Te propongo que leas esta sección con cuidado aunque estés familiarizado con el Tiempo de Círculo. Hay diferentes enfoques y el modelo descrito en este libro hace enlaces específicos a los valores, principios y temas de un enfoque restaurativo.

La responsabilidad de lo que pasa en el círculo, por ejemplo, es compartida por todos los miembros del círculo. No se utilizan recompensas ni sanciones, a diferencia de otros modelos. En los últimos años, he conocido muchos profesores que han oído hablar del Tiempo de Círculo y que pensaban que sabían lo que era, pero que lo desarrollaban de maneras que yo no reconozco como respetuosas ni inclusivas, no de una manera en que los alumnos compartan el sentido de la responsabilidad.

La tabla 4.1. examina quién es responsable de qué durante el círculo. La tabla invita a aquellos acostumbrados al uso del Tiempo de Círculo a revisar su práctica y asegurarse de que sus círculos son tan inclusivos y tan empoderadores como sea posible.

Los círculos proporcionan una manera fantástica de desarrollar las habilidades de liderazgo de todos los y las alumnas y son la semilla de las habilidades que necesitarán para trabajar mejor juntos en temas académicos. Si los profesores se responsabilizan de todo a la hora de planificar y facilitar los círculo posiblemente están perdiendo una oportunidad, por lo tanto es importante poder compartir con los alumnos estas responsabilidades: identificar necesidades, acuerdos, reintegración, temáticas a tratar, etc. La siguiente tabla sirve para plantearse los niveles de participación de todos.

Tabla 4.1. Tiempo de Círculo. ¿Quién es responsable para la toma de decisiones?

	Adultos	Normalmente adultos	Normalmente jóvenes*	Jóvenes**
¿Quién identifica que necesitan los alumnos de los "otros" para aprovechar al máximo el círculo?				

¿Quién desarrolla las pautas y directrices o acuerdos de la clase basadas en estas necesidades?				
¿Quién es el responsable de asegurarse que todos y todas se adhieren a los acuerdos de clase?				
¿Quién decide qué pasa si alguien es incapaz de adherirse a los acuerdos de clase?				
¿Quién decide como reintegrar a alguien que ha tenido que pasar un tiempo fuera del círculo?***				
¿Quién diseña el programa del Tiempo de Círculo cada día/semana/sesión?				
¿Quién facilita la ronda inicial?				
¿Quién escoge los juegos?				
¿Quién facilita los juegos?				
¿Quién es el responsable del tiempo?				
¿Quién es el responsable de asegurar que todos y todas están incluidos?				
¿Quién es el responsable de evaluar el éxito del círculo?				

\* Como grupo o como individuos

\*\* A veces el Tiempo de Círculo no satisface las necesidades de una persona ese día. Así, podría ser apropiado salir del círculo y hacer alguna otra cosa. Podría ser que la persona se sienta un poco dejada de lado, por lo que se deberá cuidar el retorno.

Los círculos funcionan bien si todo el mundo se siente incluido y respetado. La clave de su éxito reside en la capacidad del facilitador del círculo de desarrollar el sentido de responsabilidad compartida.

En un aula restaurativa esto se extenderá finalmente a la creación de un sentido de responsabilidad compartida para el éxito de cada experiencia de la clase. Esta idea, resumida en el Tema Restaurativo número 5, empoderamiento y colaboración, se desarrolla a través del libro como un elemento esencial en un aula restaurativa. Tanto los alumnos como el profesor mejoran sus habilidades restaurativas en el círculo. De este modo, pensar en el rol del facilitador del círculo está ligado a pensar en el rol del profesor o tutor de la clase. Esto puede desafiar las expectativas de algunos sobre el rol del profesor, la relación profesor-alumno y el equilibrio de poder entre adulto y alumno. Lo que esto significa en la práctica será más claro en los próximos capítulos.

Los círculos iniciales pueden suponer un desafío para los profesores nuevos en el enfoque restaurativo. Deben resistir la tentación de recurrir a probar respuestas tradicionales si las cosas

no salen como se planeaba. Los círculos restaurativos iniciales también pueden suponer un reto para los alumnos que hayan experimentado algo diferente en el pasado. Los alumnos pueden intentar poner a prueba al profesor para ver si recurre a la 'antigua usanza'.

**Pedir que se comparta la responsabilidad del éxito del círculo y que cada uno tenga en cuenta los otros puede ser una nueva experiencia. El desarrollo de la confianza entre el alumno y el profesor es tan importante como entre los propios alumnos.**

### **Como facilitar los círculos. Principios básicos**

Hay muchas maneras de usar el formato del círculo. Aquí se dan algunos principios básicos para la mayoría de la práctica de los círculos:

#### **En el aula, en el círculo**

Mira de encontrar un espacio aireado, iluminado donde no pueda haber interrupciones y donde nadie en la clase realice otras tareas, así todo el mundo se podrá sentir incluido y el centro de atención será el círculo.

Si hay alguien en el aula que no quiere participar y quieren continuar una tarea urgente recomendaría que se les pidiera trabajar en otro lugar. La misma norma se aplica a alumnos y adultos: "si estás en el aula, entonces estás en el círculo". Esta es una regla que se puede desarrollar en un estadio inicial con todo el mundo en el aula y también la de satisfacer la necesidad de respeto y consideración. Esta regla también ayuda a crear seguridad y confianza ya que nadie está escuchando desde fuera del círculo.

#### **Cómo sentarse**

Trata de encontrar sillas del mismo tamaño para todos, incluyendo los adultos. Es importante sentarse en un círculo sin barreras como, por ejemplo, mesas. Los alumnos más jóvenes quizás estén mejor sentados en el suelo y en ese caso los adultos deberían hacer lo mismo.

Me siento incómoda cuando la diferencia de poder y de edad se enfatiza con los adultos sentados en sillas y los niños y las niñas en el suelo. Hay también un tema de inclusión. ¿Qué pasa con los que tienen dificultades para agacharse y levantarse del suelo? Ten en cuenta que muchos juegos de círculo implican cambiar sillas o encontrar una silla vacía para sentarse y son más difíciles si no hay definido un asiento o un espacio.

#### **Alrededor el círculo**

Con el fin de crear un sentimiento de seguridad, respeto mutuo e inclusión en el círculo todo el mundo necesita una oportunidad para participar. Esto funciona bien si se establece una rutina desde el principio de manera que todo el mundo respete los turnos para hablar o de participar no verbalmente.

A veces, se utiliza un objeto para hablar para marcar los turnos. La persona que tiene el objeto tiene el derecho a hablar y el resto tiene la oportunidad de escuchar. El punto importante es que el objeto para hablar se pasa de persona a persona alrededor del círculo. No se tira al otro lado del círculo a alguien que indica que quiere hablar. La gente tiene que esperar su turno antes de decir nada.

Esta práctica asegura que todo el mundo tiene la oportunidad de participar y ser escuchado. Funciona bien para empoderar los alumnos menos seguros y seguras y, a la vez, para contener los alumnos más seguros.

#### **El objeto para hablar**

Habla y decide con los alumnos cuál podría ser el objeto adecuado para utilizar en su tiempo de círculo. Este objeto podría variar según sea el objetivo del círculo. Hay clases y grupos a los que les gusta personalizar su objeto. Pueden utilizar una ramita a la que se le ha quitado la corteza y en la que añaden un botón, un lazo o un trozo de tela que significa algo para ellos. Otras ideas son:

- Una pelota pequeña blanda como las que sirve de pelotas anti-estrés
- Una bolsa con semillas ya que hay gente que dirá que es menos tentador de tirar que una pelota. Si piensas jugar a juegos de tirar es más fácil de atrapar.
- Un caracola, el ruido que produce hace de él un objeto para escuchar ideal
- Un oso de peluche, un juguete de trapo, un títere, etc.

### **El derecho a "pasar"**

Con el fin de satisfacer las necesidades de todos en cuanto a una participación segura en el círculo, la actividad debe ser opcional, por lo tanto, todo el mundo tiene el derecho a "pasar" en una ronda o juego. Nadie debe sentirse bajo presión para participar. Con el tiempo la mayoría de alumnos se sienten seguros de hacerlo. Pero a veces esto puede tardar semanas. Si un alumno se siente emocionalmente afectado durante un círculo y es incapaz de disfrutar de su participación, podría ser mejor que un colega lo acoja en otro lugar, que salga del círculo y del aula. Este colega debe estar disponible y abierto a escucharlo e intentar identificar lo que necesita ese día para involucrarse más.

### **El rol del facilitador del círculo**

#### **Ejemplificando respeto**

El facilitador del círculo sirve como ejemplo para los demás. Por ello, así actuará sin levantar nunca la voz ni hablar por encima de los demás. Durante las actividades en pareja participará en las conversaciones y gestionará la duración de las actividades. Cuando sea el momento de dar por terminada la actividad, en lugar de gritar, dar palmadas, susurrar o empezar a levantar la voz hasta que todo el mundo se calle, es interesante probar con una señal silenciosa, una mano levantada, por ejemplo.

Es necesario mostrar la señal de silencio al inicio del círculo y que todo el mundo esté de acuerdo. La consigna podría ser similar a esta: para terminar la actividad levantaré la mano, los que me veáis, levantad la mano y callad, para conseguir el silencio y pasar a otra actividad. ¿De acuerdo?

Cuando los alumnos ven la señal pueden avisar a los que no se han dado cuenta y pedirles que terminen la frase y permanezcan en silencio. Es importante que todo el mundo esté de acuerdo con la señal de manera que no se convierta en un mecanismo de control impuesto.

#### **Compartir la responsabilidad**

El facilitador alienta todos los participantes a compartir la responsabilidad por el desarrollo tranquilo de la sesión pidiéndoles que identifiquen lo que necesitarán los demás y de sí mismos para hacer la tarea.

Desde esta conciencia el grupo puede desarrollar una lista de estrategias, a veces llamadas normas de base, para asegurar que las necesidades de todos son satisfechas.

Cuando aparecen dificultades en el círculo todos trabajarán conjuntamente para encontrar el camino para superarlas. El punto esencial a recordar es que el facilitador no es responsable de la disciplina del grupo una vez las normas han sido negociadas. La clase o el grupo en su conjunto

comparte esta responsabilidad y las habilidades necesarias para ejercer esta responsabilidad se enseñan de manera gradual. En los primeros momentos del desarrollo de un aula restaurativa, las experiencias de círculo son la manera en que los alumnos aprenden a confiar en que los adultos realmente tienen la voluntad de compartir la responsabilidad con ellos y ellas. Estas experiencias de círculo son el mecanismo mediante el cual esta responsabilidad se desarrolla y enseña.

### **Comenzar y finalizar juntos**

En este libro hablaremos mucho más sobre las diferentes maneras de usar los círculos, pero pienso que pase lo que pase en un círculo es importante empezar y finalizar todos juntos, con todo el mundo haciendo una contribución, incluso si es sólo una palabra o un gesto. Esto establece el tono para todo lo que pase en el círculo, recordando desde el principio a los participantes que son valorados y parte del círculo, y al final ayuda a cerrar una experiencia compartida.

Por ello el círculo se abre con una ronda inicial (Check-in) y se finaliza con una ronda de cierre (check-out). Esto se explica detalladamente más tarde en este capítulo.

### **Juegos para mezclarse**

Todos y todas tenemos una necesidad inevitable de seguridad, los alumnos por lo tanto al principio del círculo es normal que se sienten junto a sus amigos y amigas. Sin embargo, no todo el mundo tiene esa oportunidad y el círculo, potencialmente acogedor, puede ser también amenazante para los alumnos si hay alguien al lado del que no se quiere sentarse nadie.

En la figura 4.1 se detallan todas las fases del tiempo de círculo y seguidamente, en la tabla 4.2 se describen con más detalle.

Figure 4.1 Circle Time Created for Transforming Conflict by Sue Fraser

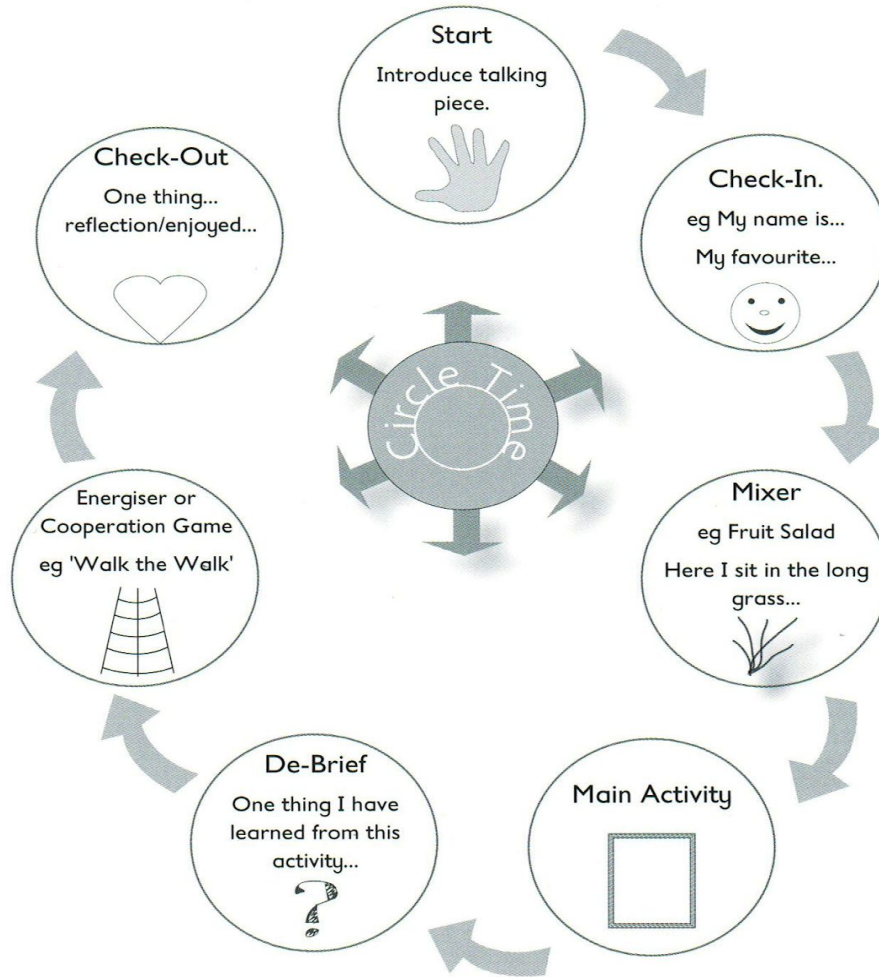


Tabla 4.2. Fases del tiempo de círculo

<b>Ronda de entrada (Check-in)</b>
Cada círculo comienza con una ronda inicial llamada check-in. Esto hace que todo el mundo se involucre diciendo su nombre, posiblemente como se encuentra ese día y quizás alguna contribución extra dependiendo del enfoque del círculo ese día.
<b>Mezclador (Mixer)</b>
Esta es la posibilidad de crear oportunidades para que gente nueva hable y asegurar que las barreras y los grupitos no tengan prácticamente posibilidad de desarrollarse. Estas actividades también introducen desde el principio movimiento y risa.
<b>Actividad principal</b>
Esta sección del medio, relativamente corta, se centra en un tema particular utilizando uno de los objetos de conexión descritos en el capítulo 8.
<b>Reflexión (Debrief)</b>
Una ronda después de la actividad principal da a la gente la posibilidad de reflexionar sobre lo aprendido y compartir perspectivas para profundizar en el conocimiento de los demás.
<b>Actividad Energizante (Energiser)</b>
Aquí encaja bien un juego cooperativo para alentar el pensamiento lateral y el trabajo en equipo. Sin embargo, también funcionan actividades que impliquen movimiento corporal y juegos de diversión. No hay que descartar el sólo pasarlo bien y reír todos juntos.
<b>Ronda final (Check-out)</b>
Esta es la ronda final donde se invita a la gente a centrarse no tanto en lo aprendido como en el se ha disfrutado para acabar de manera positiva y con una experiencia compartida positiva.

Una copia en blanco de esta Tabla 4.2 la encontrarás al final del documento para que puedas diseñar tus propios tiempos de círculo. Este tipo de plantilla se puede usar para diseñar círculos que pueden variar de una duración de entre 20-40 minutos o incluso más si la actividad principal es muy complicada.



La lección entera puede ser diseñada como un Tiempo de Círculo, con una variedad de "herramientas de conexión" que faciliten oportunidades para la colaboración, intercalado con juegos para mezclarse, juegos cooperativos y energizantes, algún tiempo para la reflexión individual y rondas iniciales y de cierre.

Así es como mi equipo y yo dirigimos nuestros cursos de formación en enfoque restaurativo y los participantes comentan como de cercanos se sienten en relación con el grupo y qué grupo más maravilloso son. Por supuesto, son todos maravillosos. Nosotros explicamos que la proximidad que han desarrollado es en gran parte como consecuencia de las oportunidades que creamos para que se conozcan, trabajen en grupo y desarrollen la seguridad y la confianza. Creemos en que la mejor manera de aprender cómo funciona el tiempo de círculo es experimentarlo, y así también creemos que lo deben hacer los profesores con los alumnos.

En este capítulo proporcionamos una colección de actividades que sólo son el principio. Invitamos a los profesores a desarrollar su propio archivo de juegos y actividades para mantener sus círculos frescos y emocionantes. Invite a los alumnos a compartir sus propias ideas o inventar juegos nuevos.

Sobre todo, evita pensar en los círculos, especialmente si se tratan de una lección entera, como una simple actividad para llenar el tiempo. Cada uno tendrá su lugar en el esquema global de aprendizaje, ya que mejora mucho la posibilidad de enseñar y aprender un tema particular, en sus vertientes académica y social.

A medida que te sientas más cómodo y familiarizado con las diversas *herramientas de conexión*, podrás también ser capaz de improvisar y ser espontáneo. A medida que los alumnos se vayan implicando más en el círculo, puede que quieras o necesites cambiar tu plan, incluso sobre la marcha. El hecho de disponer a tu disposición un conjunto de herramientas de conexión interactivas detrás significa que tú, o incluso tus alumnos, serás capaz de ver cómo satisfacer de la mejor manera las necesidades emergentes del grupo y sugerir formas de satisfacer estas necesidades. Habrá momentos en que tú y tus alumnos experimentaréis de verdad la sensación de "fluir", en la que se está totalmente absorto en el que se está aprendiendo.

### **Este apartado es para aquellos profesores que son nuevos con respecto a las reuniones y actividades de círculos**

Si tú o tu grupo no habéis participado nunca en un círculo entonces la lista de principios de arriba puede parecer un poco abrumadora. Sin embargo, tu primer círculo, o el primer círculo que facilites para un grupo para el que los círculos son algo nuevo, puede y debe ser muy simple.

Prepara el aula antes de que el grupo llegue de manera que el círculo de sillas esté preparado. Puedes también evitar la ansiedad y la confusión iniciales poniendo una tarjeta con el nombre de cada persona sobre cada silla. Para los niños pequeños que no pueden reconocer aún su nombre puedes preparar dos juegos coincidentes de tarjetas, poniendo una tarjeta sobre cada silla y dando la otra a cada niño a medida que llegue. Todo el mundo debe encontrar la tarjeta que coincida con la que tiene en la mano y sentarse allí.

Estas ideas tienen ventajas y desventajas, claro. Si nadie del grupo se conoce pueden recibir les puede gustar positivamente no tener que elegir dónde sentarse. Si dentro del grupo ya hay grupos de amigos y algunos que están excluidos de estos grupos por la razón que sea, entonces este método puede fomentar la disensión y hacer que tu primer círculo comience de una manera difícil o incómoda.

En el pasado he pedido a los participantes que pensaraa en cómo se sentirían si nadie quisiera sentarse a su lado y les he pedido que fueran generosos durante esta nueva experiencia.

Puede ser mejor organizar el círculo entre todos y así se involucran directamente en un juego cooperativo. Plantea el reto de mover las mesas y organizar las sillas en un círculo tan rápidamente y silenciosamente como sea posible. Prueba si la clase puede mejorar su récord cada vez que lo hace, montando el círculo gradualmente cada vez más rápida y silenciosamente. El retos organizativo de mover mesas y sillas pueden desanimar que se haga el círculo, pero de acuerdo con mi experiencia el proceso de crear un círculo abierto de sillas y luego volver a poner las cosas como estaban no tarda más de unos minutos.

Una vez que te llegues a entusiasmar con el formato del círculo, cosa que espero que os pase a tí y a tu clase, si siempre usas la misma clase puedes organizar escritorios y mesas de modo que moverlos para crear el círculo sea más fácil. Algunas aulas de infantil y primaria tienen un espacio dedicado a sus círculos habituales.

Incluso si es totalmente imposible reorganizar las sillas, como por ejemplo en un laboratorio, por favor no te desanimes. Puedes:

- ayudar a que todos puedan hablar y se sientan incluidos, formando un círculo con todos de pie, fuera del aula y así no nos preocupamos de las mesas o bancos de laboratorio
- reservar ocasionalmente un lugar alternativo para poder disfrutar de la experiencia del círculo. Yo solía asegurarme de que mis clases de lengua se podían hacer en el estudio de teatro al menos una vez a la semana por lo que podía hacer círculos más dinámicos, con juegos más activos

Empieza con unas palabras de bienvenida. Presenta el objeto para hablar que tú o, incluso mejor, los alumnos han elegido y explica la norma que consiste en que la persona que tenga el objeto tiene la oportunidad de hablar y el resto tiene la oportunidad de escuchar. Explica que todo el mundo tendrá la oportunidad de hablar si quiere y que el objetivo del círculo es que todos nos conozcamos mejor.

Es posible que haya bastante animación y expectación si esta es una nueva experiencia. Sé paciente y comprensivo e intenta aceptar las maneras de expresar su excitación de manera que nadie se sienta excluido de estos círculos iniciales de inclusión. Una vez que hayáis tenido una primera experiencia positiva de compartir, todo el mundo querrá formar parte.

Al final de este capítulo hay una serie de programaciones de sesiones de círculo que incluyen una lista de sugerencias de primeros pasos para facilitar tu primer círculo o el primero en el que tu grupo participa.

Contiene las actividades que están descritas en la siguiente sesión. Te recomiendo que leas el resto de este capítulo antes de empezar a preparar tu primer círculo.

Este primer círculo inicial trata de algunas necesidades básicas, probablemente compartidas por toda la clase: seguridad, pertenencia, conexión, confianza, respeto, diversión y disfrute. En los subsecuentes capítulos se encuentran descripciones más detalladas de las actividades sugeridas.

En estos círculos:

- los alumnos aprenden el nombre de los otros
- toman el riesgo de expresarse en público y dirigirse al resto de compañeros
- se sientan juntos y ven al resto de compañeros del equipo
- lo pasan bien juntos

Estas son las bases para una comunidad en el aula en las que los miembros se plantean cuidar unos de otros y trabajan bien juntos durante el curso escolar. A medida que los alumnos se familiaricen con las actividades pueden compartir la responsabilidad de diseñar y dirigir sus propios círculos.

Puede ser útil invitar los alumnos a pensar que ayudará a asegurar que todo el mundo se sienta escuchado. Incluso en este estadio inicial ofreces un modelo de respeto por sus puntos de vista y su experiencia sobre los debates en la clase. Ellos sabrán lo que necesitan para sentirse seguros para participar y también cómo crear una experiencia donde todo el mundo comparta equitativamente la disponibilidad de tiempo. Después de unos pocos círculos iniciales para ayudar a romper el hielo y desarrollar la confianza trabajarás con ellos para diseñar una lista más extensa de normas de grupo. Esta tarea es tan importante, y los principios restaurativos en que se basa son tan importantes, que le dedicamos un capítulo entero, el capítulo 5.

## **Conclusión**

A pesar de que la mayor parte de este capítulo se ha basado en describir los círculos como una manera de ayudar a la gente a crear relaciones y conocer mejor al otro, el formato tiempo de círculo no es sólo para los estadios iniciales de las relaciones en el aula. Yo recomendaría hacer un círculo, breve, al principio y al final de cada clase. Las rondas iniciales ayudan al grupo a pensar en la nueva clase y recordar lo aprendido la última vez. Las rondas de cierre nos ayudan a "centrarnos" antes de irnos y pueden ayudar a consolidar el aprendizaje. También pueden tener un efecto profundo en dar forma a una experiencia compartida, ayudando a la gente a sentir pertenencia de una manera que tienes que experimentar para poder apreciarlo .

Hay muchas maneras de utilizar un círculo tal y como éste y otros capítulos explican. Este capítulo se centra en maneras de organizarse divertidas que, sin embargo, tienen un objetivo serio.

Y, además, estás ayudando a desarrollar las tres relaciones centrales que Ellis and Tod identifican -no sólo por los logros escolares sino vitales- con uno mismo, con los demás y con el conocimiento y la comprensión.

El resto de este capítulo ofrece sugerencias y recursos para facilitar estos círculos.

## Rondas iniciales

Una ronda inicial sucede al principio de una sesión o reunión y es una manera de conectar con todo el mundo, averiguando cómo se siente cada uno y recordando los valores y los principios en que se basa el círculo. El círculo, como ya se ha dicho, se inicia con la ronda inicial que puede ser un momento para intercambiar nombres, compartir cómo se siente cada uno y lo que necesita respecto al apoyo y la comprensión por parte de los demás y, muy importante, involucrar y motivar todos por lo que será la sesión.

De acuerdo con Petty (2009) en su investigación sobre lo que funciona mejor a la hora de enseñar, una de las estrategias más efectivas que puedes utilizar para mejorar la implicación y el aprendizaje es pasar unos minutos al inicio de cada sesión invitando a los alumnos a:

- recordar qué hicieron o que aprendieron en la clase anterior, o
- que han estado aprendiendo desde la clase, individualmente o en grupos, o
- si se trata de tema nuevo, lo que ya saben o han experimentado sobre el tema que pueda ser relevante

La ronda inicial es sólo una manera de hacer esto. Aparte de la ronda inicial hay muchas otras actividades que pueden ayudar a los alumnos a recordar lo aprendido. POn atención a no saltarte la parte de decir los nombres, en los primeros círculos y siempre que haya nuevos participantes salta la parte del "nombre", ya que es muy importante que todos se conozcan por el nombre. Las rondas y los juegos de nombres ayudan a aprender los nombres de los demás y como pronunciarlos. Más allá, sólo el hecho de ser capaz de decir "me llamo ..." puede ser una afirmación poderosa para gente que suele mostrarse nerviosa o insegura diga mucho más sobre ellos mismos. Puede ser útil también que compartan cómo se encuentran. Utiliza tu propio criterio para saber cuando puede ser útil.

Pedir que identifiquen su clase o temas favoritos, o algo relacionado con su aprendizaje puede ser un uso interesante de la ronda inicial. No es sólo útil para recordar, sino que pidiendo que nombren "algo favorito", tanto si la respuesta es verdadera o no, se evita preguntar por información factual, evitando el riesgo de que puedan cometer errores y se sientan humillados. ¡Nadie pone objeciones a la noción de "favorito"! No hay ningún problema ni que sea su cosa favorita sólo ese día ...

Por ejemplo: "Me llamo .... y mi tabla de multiplicar favorita es ..."

En su trabajo sobre conducta de aprendizaje, Ellis and Tod (2009) enfatizan la importancia de desarrollar la relación de un alumno con el currículo. Introduciendo la noción de algo "favorito" los alienta a involucrarse en una relación afectiva con un tema. Gracias a Phil McCormick por esta idea, que inspiró muchas de estas preguntas de círculo centradas en el aprendizaje. Antes de que eél lo presentara, nunca hubiera pensado que tendría mi tabla de multiplicar favorita. Es una buena manera de alentar a la gente a pensar sobre lo que les gusta en lugar de lo que no les gusta.

Abajo encontrarás unas pocas ideas, algunas de ellas con referencia específica a áreas del currículo. Una vez que usted y los alumnos os acostumbréis a estas actividades, tanto tú como ellos podéis pensar en preguntas para ir haciendo. Se le puede pedir a un alumno o un par que prepare una pregunta diferente para cada clase. Estos alumnos pueden avisar la clase con antelación y así los compañeros pueden pensar sus respuestas y tener algo que decir. La preparación de la pregunta y las respuestas a las preguntas pueden formar parte de los deberes.

Estas rondas iniciales simples al principio de la clase y las actividades que pueden surgir a partir de aquí tienen un enorme potencial para inspirar los alumnos a descubrir por ellos mismos información nueva y fascinante, yendo más allá del aula y el currículo e involucrarse emocionalmente con lo que han descubierto. La responsabilidad es entonces nuestra para que continúen trabajando de esta manera.

Nel Noddings (2005) escribe sobre la necesidad de todos los profesores que cuidan de sus alumnos que estar constantemente desarrollando su propia competencia más allá de su propia especialidad. De este modo, podemos realizar intercambios emocionantes y maravillosos con los alumnos, y entusiasmarlos mucho más allá de lo prescrito en los documentos del currículo.

Como profesores, debemos ayudar a los y las alumnos a sacar estos intereses y temas de manera que tengan significado para ellos. Los profesores de matemáticas, por ejemplo, deben ser capaces de incluir aspectos de filosofía, biografía, historia, literatura, poesía, ciencia, arte, música y hechos de la actualidad. Haciendo esto de manera competente, los profesores ayudan a los estudiantes a establecer conexiones entre los estudios escolares y las grandes preguntas existenciales.

Algunas de las ideas que siguen, se acompañan de juegos de tarjetas. Estas tarjetas se pueden encontrar en el CD que acompaña el libro. Usa una idea de cualquiera de estos juegos para cada uno de tus rondas iniciales. La idea es dar a todos la oportunidad de compartir su experiencia, punto de vista o preferencia individual sobre un mismo tema. Esto facilita la oportunidad para que se vea qué tienen en común y en qué difieren. No hay respuestas correctas o incorrectas y se anima a todos a recibir todas las aportaciones de manera positiva.

La mayoría de las sugerencias que se encuentran a continuación se basan en lo que Bliss, Robinson, Maines y Tetley llaman actividades de "Frases Incompletas" (Bliss et al., 1995, Bliss & Tetley, 1993). El facilitador aporta el inicio de una frase y cada uno la completa a su manera, de modo que todo el mundo sabe qué decir. También focaliza y restringe las aportaciones, lo que las hace menos abrumadoras y hace menos probable que alguien hable demasiado tiempo.

### **Ejemplos de rondas iniciales centradas en temas del currículo**

- Me llamo ..... Me siento ..... y una de las cosas que recuerdo de la última clase / reunión / sesión es .....
- Me llamo ..... Me siento ..... y algo que aprendí la última vez es .....
- Me llamo ..... y me siento ..... algo que he estado intentando hacer desde que nos vimos la última vez es .....

"Si yo fuera ....." (Juego de tarjetas A)

- Ejemplo: Me llamo ..... y si fuera un tipo de tiempo hoy sería ..... porque ..... ( 'porque' es siempre opcional)

"Una cosa que me gusta hacer cuando ....." (Juego de tarjetas B)

- Ejemplo: Me llamo ..... y algo que me gusta hacer cuando:

- llueve es .....

- el sol brilla es .....

## Identificando fortalezas y cualidades

- Me llamo ..... y una de mis cualidades creo que tengo es .....
- Me llamo ..... y una cualidad que estoy desarrollando es .....
- Me llamo ..... y una cualidad que pienso que tiene esta clase es .....
- Me llamo ..... y una cualidad que valoro de mis amigos es .....

Se puede obtener un juego de tarjetas para esta actividad en [www.incentiveplus.co.uk](http://www.incentiveplus.co.uk). Se llaman Strength Cards (tarjetas de fortalezas), y hay diferentes juegos, uno para los niños más pequeños, uno para los jóvenes y otro sobre fortalezas en equipos. Recomiendo los tres.

Mi ..... favorito es ver (Juego de tarjetas C)

- Ejemplo: Me llamo ..... mi clase favorita es ..... porque .....
- Me llamo ..... y mi ..... favorito es ..... porque .....

('Porque' es siempre opcional y significará que la ronda dura más, pero es cuando expresan realmente lo que les apasiona).

He preparado ejemplos de unas pocas áreas del currículo. Pido disculpas a los profesores de las áreas con las que estoy menos familiarizada. Espero haberos inspirado no sólo a inventar vuestros propios juegos de tarjetas, basados en los temas que estáis trabajando, sino también a plantear a los alumnos que creen sus propios juegos. Los profesores de lenguas, de los que yo fui una, pueden utilizar cualquier juego de tarjetas y directamente traducir las frases al idioma que estás enseñando o, incluso mejor, pide a tus alumnos que lo hagan por ti. Quizás los alumnos más avanzados pueden diseñar las tarjetas para los más jóvenes y ayudarles a jugar con ellas en grupos más pequeños.

Prueba esta actividad:

- "Mi ..... favorito es ....." en la sala de profesores durante un círculo con el personal de la escuela con un tema nuevo cada vez, y reconecta los profesores con su pasión por su asignatura. Puede ser muy emocionante. Podrías invitar a otros profesores a tu clase, al principio de la lección, para que compartan su historia personal acerca de su 'cosa' favorita y por qué. De manera alternativa, invita uno de ellos y que finja ser un personaje matemático, científico, inventor, historiador o escritor famoso y que imagine su 'cosa' favorita y explicar el porqué.

## Adjetivos que validan (Nombres amables)

Esta es una actividad muy buena una vez que se ha desarrollado un poco de confianza y seguridad en el grupo, y tenemos una normas básicas que satisfacen la necesidad de seguridad y respeto.

Cada uno espera su turno en el círculo para presentarse diciendo su nombre, precedido por un adjetivo positivo que empieza por la primera letra de su nombre.

La primera persona, normalmente el facilitador, empieza diciendo: '**Hola, soy el maravilloso Mike**' y luego pasa el objeto para hablar a la siguiente persona.

Para hacer este juego seguro, en grupos pequeños pueden comenzar creando listas de adjetivos que empiecen con cada letra del alfabeto, tal como deberes para hacer en casa, y los tienen visibles en algún lugar. Puede ser útil para enseñar qué es un adjetivo, como opuesto a un

adverbio u otro elemento gramatical, y hacer que los alumnos utilicen adjetivos. 'Jugador de fútbol' Fred no dice necesariamente nada positivo sobre Fred, mientras que "Fantástico Fred o Amigable Fred" sí lo hace. Esta tarea puede ayudar también a pensar en la diferencia entre adjetivos positivos y peyorativos, y es también una oportunidad para que los más jóvenes enseñen a los adultos nuevos significados de palabras ya existentes. Hoy en día hay varios adjetivos que suenan negativos pero que se usan en sentido positivo para los más jóvenes.

He preparado un juego de tarjetas con adjetivos con unos cuantos ejemplos pero la diversión consiste en encontrar más. Cuando estos juegos de tarjetas los han creado ellos mismos conducen a otras actividades tales como la escritura creativa, el trabajo artístico y el teatro. Se dan algunos ejemplos en el capítulo 6.

### **Objeto extraño**

Puede ser divertido pasar un objeto cuyo uso no es obvio. Cada uno puede completar la frase:

Creo que este objeto se puede usar para .....

### **Foto extraña**

Fotos o ilustraciones de objetos inusuales o tomadas desde perspectivas inusuales puede llevar a rondas - quizás hablándolo primero por parejas, para hacerlo más divertido y para que compartan sus ideas antes de decirlas en público.

La ronda implica que todo el mundo intente averiguar qué es o qué podría ser el objeto.

Una buena variación es pedir a los alumnos que hagan ellos mismos fotos de objetos que tengan en casa pero desde ángulos diferentes, y crear un juego con estas fotos para un círculo.

### **Localizaciones**

Fotos de sitios locales, o de lugares de la escuela, pueden ser también la base de una ronda y de nuevo los alumnos pueden hacer las fotos ellos mismos.

Estas variaciones fomentan el pensamiento creativo y, por supuesto, son excelentes en las clases de idiomas para desarrollar el lenguaje de descripción, localización y expresión de opiniones, de acuerdo y de desacuerdo.

### **Nombre y acción**

Una ronda inicial más energética es cuando la gente está de pie en el círculo, se presenta y hace una acción. El resto copia la acción y repite el nombre. ¡Usa tu imaginación!

La primera persona, que se llama Ben, por ejemplo, dice - Hola, mi nombre es Ben - y salta hacia arriba y hace una palmada con las manos.

El resto dice 'Hola Ben!' Y también salta hacia arriba y da palmas.

Puedes introducir un tema como, por ejemplo, el deporte o dejarlo abierto.

## **Mezcladores (Mixers)**

Estas son actividades para mezclar un grupo y así todo el mundo tiene la oportunidad de trabajar con aquellos que normalmente no elegiría. Las actividades de mezcla son absolutamente cruciales para ayudar a desarrollar la confianza, la seguridad y la conexión. Una de las maneras de generar hostilidad y desconfianza entre los grupos y las personas, y construir barreras entre ellos, es impidiendo que trabajen o hablen juntos. ¿Qué sentido tienen que sea el profesor quien imponga cómo deben sentarse?

Debemos hacer todo lo que esté a nuestro alcance para romper estas barreras, en primer lugar no dejando que se generen. Toda la investigación sobre "grupitos", acoso (bullying), prejuicios, cultura de bandas, intolerancia racial y violencia sugiere que es promoviendo la inclusión y las buenas relaciones en el aula como podemos encarar estos temas antes de que escalen.

Mi opinión es que la imposición de asientos por parte del profesor no tiene lugar en un aula restaurativa.

Estos juegos de mezcla son buenos para el inicio de las actividades de círculo y también para comenzar una clase en cualquier momento moviendo los alumnos. Si las usas en medio de la clase entonces necesitarás tener espacio en el aula o elegir una que se pueda adaptar al espacio ya los muebles que tienes.

### **Mezcladores rápidos para parejas o trabajo en grupo**

---

A veces no hay tiempo para un juego entre las diferentes actividades y, si la gente está sentada en círculo, la manera más rápida de hacer parejas es que tu camines por el interior del círculo y hagas un gesto con los brazos extendidos indicando quienes forman parejas.

Para conseguir un cambio rápido de pareja, basta que camines en la dirección opuesta, pidiendo a los alumnos que trabajen con la persona sentada al otro lado de su pareja anterior. Es útil indicar con los brazos cada una de las parejas..

Es mejor si tú puedes tomar parte de estas actividades, así que recuerda asegurarte que también tienes una pareja. Si fuera necesario crea un grupo de tres pero asegúrate de que no está siempre la misma gente entre los tres.

Alternativamente, pide a los alumnos que se den la letra A o B en turnos alrededor del círculo.

Pide que se levanten los A y que se muevan un lugar a su izquierda, cambiando así de pareja.

Las siguientes actividades también pueden ser "mezcladores rápidos" y sólo necesitan hacerse una vez para mezclar el grupo o jugar un rato por diversión.

### **Pares e impares**

---

Camina por el círculo dando un número a cada uno, comenzando con el número 1 y contando alrededor del círculo. O, aún mejor, empieza diciendo 1 y deja que ellos vayan contando, cada uno diciendo su número. Algunos pueden no saber qué número viene detrás, o que no sepan bien el idioma o que se hayan distraído. Todo el mundo tiende a ayudar y es una buena sensación.

Asegúrate de que todo el mundo sabe que su número es par o impar, tal vez pidiendo que levanten la mano..

Pide que todos aquellos que tienen un número impar levanten y cambien los lugares. Entonces todos aquellos que tienen un número par. Ellos mantienen su número original cuando se mueven.



Puedes variarlo, dependiendo de la competencia matemática de los presentes, llamando a los múltiplos de tres, múltiplos de cinco, números primos, etc.

### **Una variación matemática**

---

Porcentaje de fracción y viceversa:

- Camina por el círculo dando a cada uno el nombre de una de cuatro fracciones diferentes, por ejemplo  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{3}{4}$ ,  $\frac{4}{4}$
- Pide que los cuartos, o las mitades o los tres cuartos o los enteros cambien de sitio
- Ahora comprueba su comprensión de los porcentajes y pide que cambien de lugar los 25%, 50%, 75% o 100%
- Ahora asigna porcentajes y jugar de nuevo, esta vez probando la comprensión de las fracciones

### **Una variación histórica**

---

- Camina por el círculo dando a cada uno la fecha de una de cuatro batallas o acontecimientos históricos. Usa tarjetas si esto ayuda su memoria
- Primero di dos fechas famosas de manera que se levanten y cambien los lugares, o todos los que han ocurrido en el mismo siglo
- Entonces di los nombres de dos acontecimientos históricos y las dos personas que tienen las fechas correctas levantan y cambian de lugar. Por supuesto los otros pueden ayudar

### **Mezcla de colores**

---

- Camina por el círculo dando a cada uno el nombre de uno de los tres colores primarios: rojo, amarillo o azul(¿quizás con una tarjeta coloreada?)
- Pide todos los que tengan un determinado color que se levanten y cambien de sitio
- Haz una variación llamando dos colores
- Haz otra variación llamando el color hecho de la mezcla de dos colores, aquellos que estén en la mezcla se tendrán que levantar y cambiar lugares. Es decir, rojo y amarillo = naranja, amarillo y azul = verde, azul y rojo = lila

### **Idiomas**

---

Cualquiera de estas variaciones se pueden usar con una lengua extranjera.

### **Levantarse y cambiar de sitio**

---

El facilitador (que puede ser un alumno) dice:

'Que se levanten y cambien de sitio todos aquellos que ...' y elige una categoría.

- tengan una mascota
- tengan una bicicleta
- lleven alguna ropa de color azul
- les guste el chocolate, etc.

Aquellos por los que esto es verdad deben levantarse y cambiar sitio con los que se levanten. Implicar a los alumnos puede ser más fácil con un juego de tarjetas preparadas (Juego de tarjetas E), y después pide al grupo que prepare algunas tarjetas. La idea es descubrir qué cosas

comparten en lugar de destacar lo que les hace diferente. También puede ser una actividad para reconocer y celebrar cualidades únicas y especiales.

### **Temas que preocupan - Por ejemplo, el bullying**

---

Una vez más, el excelente vídeo "Coming Round to Circle Time" de Lucky Duck me llevó a esta posibilidad. Esta actividad fue seguida por un trabajo con colegas pensando sobre cómo se sienten los jóvenes que sufren bullying y también cómo se sienten los jóvenes implicados en el acoso.

Levantaos y cambiad de lugar todos aquellos que pensáis que hay bullying en esta escuela. Levantaos y cambiad de lugar todos aquellos que pensáis que hay bullying en esta clase.

### **Ensalada de frutas**

---

Este es el nombre genérico que damos a este juego pero tal y como se muestra puede variar de manera indefinida utilizando diferentes categorías. Mientras que 'levántate y cambia de lugar' deja a todo el mundo con un asiento, la sección siguiente implica que hay una persona en medio de pie sin asiento.

Camina por el círculo y da a cada uno el nombre de una fruta. Elige cuatro.

Date cuenta como indicas quién es qué y recuerda de hacerlo con un gesto inclusivo más que apuntando con el dedo. Sacar tu silla y quedarte de pie en medio del círculo.

Explica que tú dirás el nombre de una de las cuatro frutas y que las personas con ese nombre deben levantarse e intercambiar lugares. Nadie puede volver al mismo lugar. Es útil acordar algunas normas de seguridad de antemano.

Explica que tú puedes llamar también Ensalada de Frutas, y entonces todo el mundo se tendrá que levantar y cambiar de lugar. La persona que está en medio intentará de sentarse, así que alguna persona nueva se quedará de pie en medio y el juego comienza de nuevo.

### **Variaciones**

Sopa vegetal - cebollas, zanahorias, patatas ... o pide sugerencias de otras culturas

Cocktail de fiesta - ginebra, vodka, ron, whisky. Esta versión es para adultos!

Ensalada de frutas tropicales - pide sugerencias

Atasco de tráfico - tipos diferentes de transporte por carretera

Aquarium - tipos diferentes de criaturas marinas

Zoo - diferentes tipos de animales

Pide categorías a los alumnos y quizás aliéntalo a pensar en categorías de temas que está cubriendo al currículo:

- Escritores
- Científicos
- Formas geométricas
- Símbolos químicos

De hecho, ellos pueden desarrollar categorías basadas en algunos de sus ítems favoritos mencionados en las rondas iniciales.

### **Idiomas**

Estas actividades son una muy buena manera de aprender nuevo vocabulario. Se puede dar una tarjeta a los alumnos con la foto de un objeto y entonces deben escuchar cuando se diga la palabra que corresponde en el idioma que estamos aprendiendo.

Usa cualquier conjunto de cuatro o cinco categorías que vayan bien con el tema que estás trabajando en clase. Estos juegos se pueden jugar enteramente con el vocabulario que se está trabajando en clase, una vez se han enseñado. También se pueden llevar a cabo los juegos en el idioma que se está aprendiendo:

'Changez de place tous ceux qui ...'

'Changez de place les pommes / les poires / les oranges / les bananes'

Estas son sólo algunas ideas de algunas áreas del currículo. Pide a los alumnos que diseñen sus propios juegos para utilizar en círculos correspondientes a diferentes materias para consolidar el aprendizaje o comprobar la comprensión.

Puede ser divertido crear juegos de tarjetas de categorías diferentes, que también pueden ser usadas para otros juegos. Si tienes una clase de 30 entonces coge cinco ítems por categoría y haz seis juegos de tarjetas .

### **Grupos de números**

Este es un juego útil si quieres que los alumnos terminen grupos mezclados con un determinado número de participantes.

Todo el mundo se levanta y se mezcla alrededor del círculo con música, haciendo palmadas o al sonido de un tambor.

A una señal acordada previamente todo el mundo se para y tú dices un número. Todo el mundo corre para formar un grupo de este número de personas. Entonces todo el mundo mira alrededor e incluye en el grupo a aquellos que se han quedado solos. Es mejor hablarlo antes para ver si sale una estrategia para hacerlo. El objetivo de esta conversación es que se sensibilicen sobre cómo se siente uno al quedar solo, sin grupo. Si hay un ambiente de confianza, se puede hablar sobre cómo se siente uno que ha quedado solo, como parte de la puesta en común. En algunos grupos esto puede complicarse, o sea que usa tu criterio para decidir si quieres hablarlo..

El grupo se disuelve y la actividad se repite utilizando diferentes números.

Introduce un elemento extra como que todos los grupos deben incluir niños y niñas a ser posible. O deja que continúe durante un rato y después haz una pequeña puesta en común para ver si se da segregación de algún tipo y entonces pide ideas para resolver este tema.

Finaliza la actividad con el número que quieres que sea el tamaño de grupo de la siguiente actividad y añade requisitos de formación de grupos, si quieres especificar mezcla de género o edad.

Ordenarse en fila puede ser otra forma de mezclarse. Los alumnos se ordenan y luego se sientan en ese orden en el círculo. Entonces puedes formar nuevas parejas.

### **Alineación silenciosa de cumpleaños**

---

Fuente: Ways and Means Today (Kingston Friends Workshop Group, 1996)

Pide que todo el mundo se ponga de pie y se ordene según la fecha de nacimiento, pero sin utilizar palabras. Indica donde comienza la línea (mes de enero) y donde termina (mes de diciembre). Se permite la mímica, los gestos con la mano, etc., y se pueden ayudar entre ellos, pero sin hablar. Si con las fechas enteras (día y mes) es complicado, utiliza sólo los meses.

Una vez la ordenación está completa recórrela pidiendo que digan su fecha de nacimiento y comprobando si están en el sitio correcto.

### Otras ordenaciones

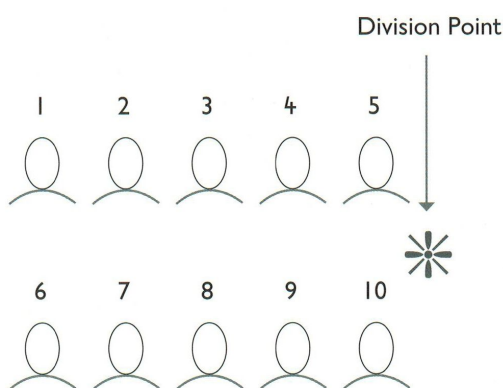
Se puede hacer con palabras o sin. Pide que todo el mundo se ponga de pie y se ponga en fila ordenada de acuerdo a:

- altura
- orden alfabético del nombre
- orden alfabético del apellido
- orden alfabético de la calle donde viven
- orden numérico, si todo el mundo tiene una dirección que comienza con un número

Otra variación de la mezcla por ordenación el Plegar la Fila.

Con los participantes en fila, cuenta la mitad y pide a éstos que se queden quitos. La segunda mitad rotará por un eje que está en el punto medio, de forma que formen dos filas paralelas, formado parejas. Por ejemplo, si hay 20 participantes, se cuenta hasta 10. Explica que hay un eje en este punto medio (después del 10) a partir del cual la línea pivotará hasta encararse los dos grupos y formar las parejas: el 1 se encara al 10 del segundo grupo, el dos con el 9, etc.

Figura 4.4.



Una variación de esta actividad es la Fila Deslizante, como en este caso, el número 6 camina hasta quedarse ante el número 1, y el números 7-10 siguen, moviendo la línea hasta que todo el mundo tiene un compañero de cara.

Los alumnos que se encuentran cara a cara pueden entonces sentarse en parejas para la siguiente actividad en pareja. También puedes contar dos parejas si quieres formar grupos de 4. Estas variaciones pueden ser prácticas si los primeros días quieres que se mezclen bastante entre ellos.

### Mezclarse para relacionarse

---

## Individual

Pide que la gente se ponga de pie, caminen y se mezclen entre ellos. Puedes tocar un tambor (con suavidad) o poner música.

Para captar la atención puedes:

- utilizar una señal silenciosa acordada previamente
- tocar el tambor más fuerte un par de veces
- parar la música

Entonces pide que se giren hacia la persona que tengan más cerca y sigan las instrucciones que des. Esto dependerá del objetivo de tu círculo o lección.

Por ejemplo:

- Intercambiar un apretón de manos y un saludo afectuoso, preguntando sobre la salud del otro
- Compartir dos cosas que te han interesado de la lección hasta ahora
- Compartir algo de ellos mismos de tu juego de tarjetas de cosas que les gustan

A la siguiente señal pide la gente que se mueva de nuevo, se mezclen y repite el proceso para que hablen con otra persona.

## Por parejas

Esta actividad puede continuar a partir de la primera ronda de la actividad de arriba. Las personas ahora caminan con su pareja y cuando paran y encuentran una nueva pareja cada persona la presenta, en turnos, y dice a los demás su nombre y la información que haya escuchado.

Antes de continuar caminando intercambian las parejas, de forma que ahora tenemos nuevas parejas. Este proceso puede repetirse varias veces.

Invita al grupo a pensar sobre cómo incluir a las personas que se quedan fuera (si son impares), e invita a todos a asegurarse de que nadie se queda fuera más de una vez seguida. Este tipo de actividad puede desarrollar la consideración y la sensibilidad en el grupo.

## Actividad principal

En esta parte del círculo podemos utilizar una de las más grandes "herramientas de conexión" descritas en el capítulo 8, o una secuencia de ellas, fluyendo una de la otra.

Algunas de mis favoritas incluyen Círculos Concéntricos (pag. 194), Pirámide de Ideas (p. 199) y Carrusel (p. 200).

Estas son dinámicas que pueden ser adaptadas a cualquier tema, asunto o asignatura. Son la manera perfecta de combinar el desarrollo de habilidades sociales con habilidades y aprendizaje académico.

A pesar de su nombre la actividad principal de un círculo no necesariamente toma más tiempo que otro aspecto del círculo. Es una oportunidad para centrarse específicamente en un tema como, por ejemplo, una de las necesidades que la clase ha identificado para dar lo mejor de ellos mismos. Una serie de sesiones de Círculo podrían estar dedicadas a estas necesidades al principio del año

escolar para ayudar a todos a identificar las estrategias y conductas que todos aplicarán para asegurarse de que las necesidades de todos quedan cubiertas.

Podría ser que la actividad principal sea una oportunidad para hacer el círculo con más de una ronda. Palomares, Schuster y Watkins (1992) han escrito un libro sobre lo que ellos llaman Temas en Círculos para Compartir. La parte central de estos círculos es una conversación que puede durar unos 15 minutos, sin presión sobre nadie para que contribuya si no lo quiere hacer.

Algunos círculos pueden comenzar con una ronda inicial y un juego de mezcla y luego utilizar un formato de solución de problemas, como se explica en el capítulo 9, para tratar un tema que ha provocado problemas en clase, o un tema relevante de una asignatura que se está estudiando.

La actividad principal podría ser también el tema o asunto de la lección y como tal podría ocupar la mayor parte de la clase. Se pueden planificar lecciones enteras a partir del formato de círculo. Esto funciona bien cuando las actividades no duran más de 10-15 minutos, y se entremezcan con dinámicas de mezcla y actividades energizantes, en medio de actividades más de reflexión, cosa que permite mantener el ritmo y el interés. También puede ser útil de tanto en tanto hacer puestas en común usando círculos, para compartir lo aprendido y ver qué se ha comprendido (ver la siguiente sección).

### **Puestas en común para reflexionar**

Aparte de las rondas iniciales y de cierre puedes ir bien usar los círculos para ver qué han aprendido los alumnos durante una clase o un círculo. Esta es una muy buena manera de aplicar el tema restaurativo 1 (todo el mundo tiene su propia perspectiva).

También ayuda a profundizar el aprendizaje de todos. Si todo el mundo comparte lo que ha aprendido de una determinada actividad y lo comparte en el círculo entonces todos tienen la oportunidad de enseñar a los demás lo que han aprendido. Esto puede ayudar a los demás a comprender mejor la actividad. Los círculos de reflexión sobre lo aprendido son una manera de utilizar el feedback de los iguales y incrementar el aprendizaje a través de compartir entre iguales. Muchas de las herramientas de conexión del capítulo 8 serán de gran ayuda aquí.

Además, estas puestas en común de lo aprendido facilitan una retroalimentación al profesor sobre lo que los alumnos entienden de un tema y si hace falta que aclare o añada contenidos.

Para ayudar a que todos puedan hablar sin que lleve mucho tiempo, puede ser buena idea utilizar frases que estructuren las respuestas::

- algo que he aprendido de lo que acabamos de hacer es ...
- algo que puedo hacer mejor ahora es ...
- algo que ahora sé y antes no sabía es ...

Estas rondas pueden centrarse también en acuerdos en el aula y en las necesidades de todos:

"Mi necesidad de... (refiriéndose a la lista de necesidades que tenemos en la pared) ha sido satisfecha por la gente ... (escuchándome, ayudándome a comprender x, prestandome un bolígrafo, explicando la ejercicio, etc.)".

### **Energizantes**

Estas actividades se pueden utilizar para pasarlo bien y sirven como un elemento energizante rápido en medio de actividades más reflexivas. Algunas de ellas se desarrollan mejor en un círculo, otros se pueden hacer desde el pupitre, en una clase organizada de manera más convencional. Estos juegos hacen todo el mundo se sienta cómodo y ayudan a construir conexiones simplemente por el hecho de pasarlo bien y reír juntos. El sentido del humor compartido es un gran conector. Reír juntos (y no reirse de) es una habilidad de relación importante.

Estos juegos provienen de manuales de mediación y otros libros sobre juegos. Puedes usar también juegos de actividades de ocio y tiempo libre, grupos de teatro, etc. También los alumnos pueden aportar juegos.

### **Elefantes y palmeras**

---

Fuente: Ways and Means Today (Kingston Friends Workshop Group, 1996).

Pide un voluntario y pide que ponga un brazo como si fuera la trompa de un elefante. Los dos izquierda se giran hacia él y forman un círculo con los brazos (uno en alto, el otro desde abajo) para hacer la forma de una oreja de elefante. Del ante esto debería parecer un poco como la cabeza de un elefante. ¡Pruébalo!

Pide otro voluntario y pide que se ponga de pie con los brazos levantados sobre su cabeza. Son el tronco de una palmera. Los dos alumnos a los dos lados se pondrán de pie a su lado, con los brazos paralelos a un lado, moviéndolos arriba y abajo. Son las hojas de la palmera que se mueven con el viento.

Pide otro voluntario y pídele que mantenga los brazos abiertos a ambos lados y que empiece a rotar como un helicóptero. Antes, los compañeros a los dos lados se agachan a su lado.

Ahora ya estás listo para comenzar el juego. Circula lentamente en el centro del círculo y entonces señala a alguien y dice "elefante", "palmera" o "helicóptero". Cualquiera que sea, la persona que has señalado es el centro de la escultura y los del lado deben ocupar sus posiciones. Prueba esto lentamente un rato y luego acelera. Cualquiera que dude o se equivoque pasa al centro del círculo. En todo caso, no seas muy estricto, sólo es un juego.

Este juego tiene variaciones. Pide a los alumnos que desarrollen sus propias figuras u objetos, por ejemplo sacándolas de un tema que estáis tratando en clase.

### **Te quiero cariño pero no puedo sonreír**

---

Fuente: Ways and Means Today (Kingston Friends Workshop Group, 1996).

Todos sentados en círculo. Comienza volviéndose a alguien hacia la izquierda. Mantiene una cara seria y di: "Te quiero, cariño, pero no puedo sonreír". La siguiente persona gira a su izquierda y, de nuevo con una cara seria, repite la frase.

Prueba cuántas veces puede hacerlo sin que nadie sonría.

### **Coches de carreras**

---

Fuente: Ways and Means Today (Kingston Friends Workshop Group, 1996).

Todo el mundo está sentado o de pie en un círculo. Comienza explicando que esto es una carrera de coches y todo el mundo ayuda a un coche de Fórmula 1 que está en la pista. El coche corre alrededor del círculo pero a veces necesita frenar e ir en la dirección contraria.

Todo el mundo tiene la oportunidad de frenar el coche una vez. El juego termina cuando todo el mundo ha utilizado sus frenos y el coche acelera sin ningún impedimento.

La ronda empieza cuando la primera persona se gira a su izquierda y dice con entusiasmo "Zoom". La siguiente persona gira a su izquierda y pasa el Zoom adelante. En algún momento alguien decide presionar el freno y cambiar el sentido del coche, así que cuando es su turno de "zoom" mira atrás a la persona que acaba de decir "zoom" y replica "EEK". Esta persona entonces gira a su derecha y envía el "zoom" en esta dirección hasta que alguien otra vez decide frenar.

Una variación de esta es la siguiente,

### **Zip, Zap, Boing**

---

Fuente: Tom Mellor, ex-Geese Theater, y que ahora trabaja con nosotros.

Todo el mundo se pone de pie en círculo. Comienza mostrando un movimiento amplio de los brazos del compañero a tu derecha y dice en voz otra: "zip". Pide que los demás pasen el "zip" siguiendo el círculo de esta manera. Anima para que lo hagan con grandes movimientos y en voz bien alta.

Ahora explica que el Zip puede ser interrumpido en su camino para alguien que se gire hacia quien hace el Zip y moviendo las manos en alto dice "boingggg!". El Zip entonces debe ir en la dirección contraria hasta que se encuentra a otro que dice Boing.

En este punto, el Zipper quiere querer pasar un Zap por el círculo en lugar de un Zip. Se hace esto uniendo las dos manos, extendiendo los brazos hacia la persona a la que se quiere pasar el Zap y diciendo "Zap". La persona que ha recibido el Zap entonces se gira a la derecha o la izquierda y continúa con el Zip ... Espero haberme explicado

No se puede hacer "Boing" a un Zap. Sólo se puede hacer a un Zip. Creedme, esto funciona pero hay que ir haciendo poco a poco.

Dos variaciones:

1. En silencio, sin palabras, sólo acciones.
2. En silencio y con gestos mínimos, sin palabras y sólo con una indicación de un gesto para indicar un Zip, un Zap o un Boing. Este termina siendo muy divertido.

### **Fizz Buzz**

---

Fuente: He jugado a este juego desde mi infancia, así que doy las gracias a James Thompson, director de mi escuela primaria en North Yorkshire, que fue también profesor mío. Me encantan los juegos que solíamos jugar en sus clases. Seguimos siendo amigos desde entonces.

Este es un gran "energizante" durante cualquier clase que implique usar las matemáticas o en una clase de lengua donde el tema sea el aprendizaje de números. Puede también convertirse en un juego cooperativo.

Todos estamos sentados en círculo. Explica que el grupo comenzará a contar tan rápido como pueda. Sin embargo, hay unos cuantas reglas. Practica cada una de ellas por separado, para ir las aprendiendo. La primera regla es que cada vez que el grupo logra un múltiplo de tres en lugar de decir el número aquella persona debe decir "Fizz". Pruébalo.

Entonces introduce la segunda regla. Cada vez que el grupo alcanza un múltiplo de cinco, en lugar de decir el número debe decir "Buzz". Pruébalo primero con sólo esta regla.



Entonces introduce la última regla. Cada vez que el grupo alcanza un número que es a la vez múltiple de tres y de cinco deben decir "Fizz Buzz".

Personalmente, yo no elimino alumnos de este juego porque creo que es desmotivador. De hecho, esta es una gran actividad cooperativa para ver hasta donde puede llegar un grupo sin cometer un error. Para alumnos más flojos en matemáticas puedes construir un sistema de compañerismo donde todo el mundo tenga una pareja, el juego va más lento y los dos pueden consultarse entre ellos antes de dar una respuesta.

Algunos juegan este juego de manera que Fizz incluye también números que contienen un tres y Buzz números que contienen un cinco. Depende del objetivo del juego. Si se utiliza para reforzar las tablas del tres y del cinco entonces yo no añadiría este extra ya que puede confundir los alumnos.

### **Camina el camino**

---

Esta es una actividad para mezclarse que es un poco compleja:

Pide a los alumnos que caminen alrededor del aula y que se queden "congelados" cuando des palmadas.

Di un adverbio y pide que continúen caminando de esta manera, por ejemplo, tristemente, felizmente, enfadadamente.

Pide a un pequeño grupo que elija un adverbio en secreto, que camine de esta manera y luego pide a los demás que averigüen cuál es el adverbio. Por ejemplo, camina despacio, con cuidado ...

Haz una puesta en común para reflexionar sobre las pistas que utilizamos para averiguar cómo se siente la gente y como son de precisas. Al final, puede que lleguéis a la conclusión de que para saber de verdad cómo se siente alguien lo mejor es preguntarle directamente.

### **La carrera de pingüinos**

---

Explica a todos que ellos son pingüinos a punto de embarcarse en una carrera por la nieve. Se encontrarán varias obstáculos en el camino y deberán responder de acuerdo.

Primero pide que todo el mundo empiece dando golpes en las piernas con las manos. Esto hace el mismo ruido que los pies de pingüinos corriendo por la nieve. ¡Creedme!

Usa tu señal silenciosa (mano levantada) para captar la atención cada vez que introduces un obstáculo y un nuevo movimiento así que no necesitas elevar la voz por encima de los alumnos moviéndose, riéndose, etc. Pide que te copien después de cada nuevo movimiento.

- "Curva a la derecha" - inclínate a la derecha mientras continúas golpeando los muslos y pide que todo el mundo lo pruebe

- "Curva a la izquierda" - inclínate a la izquierda mientras continúas golpeando los muslos y pide que todo el mundo lo pruebe

- "Roca" - salta arriba y continúa dando golpes a tus muslos, y pide que todo el mundo lo pruebe

Prueba primero estos tres movimientos. Todo el mundo comienza golpeando y entonces tú das la siguiente instrucción.

Ahora introduce el siguiente conjunto de instrucciones:

- "Aperitivo de pescado" - haz con mímica el movimiento de un pez y continúa golpeando tus muslos

- "Pingüino bebé" - para, señala hacia abajo a un pingüino bebé imaginario y di, "aaaaah", de una manera cariñosa, y continúa golpeando los muslos.

- "Viene el policía" para, mira alrededor, muéve de forma despreocupada, silbando inocentemente. No sé si es lo que queremos transmitir a los alumnos, de forma que puede que prefieras cambiar esta instrucción.

Ahora juega de nuevo, utilizando las seis instrucciones.

Este es un juego energizante y ¡¡muy divertido!!

Hay muchas variaciones de este juego, y de hecho puede ser divertido invitar a los alumnos a inventar sus propias instrucciones. Podría ligarse a un tema del currículo si los movimientos se relacionan a características clave, por ejemplo, de un río en su camino al mar, diferentes instrumentos musicales, partes del cuerpo, reacciones químicas, deportes.

### **Juegos cooperativos**

---

Las puestas en común tras estas dinámicas pueden ayudar a reflexionar sobre la cooperación y, de hecho, pueden servir como tema principal de un círculo, especialmente cuando los niños necesitan aprender las habilidades sociales necesarias para la cooperación efectiva y el apoyo mutuo. Es decir, las dinámicas pueden servir para estimular la conversación que tendrá lugar en la puesta en común.

### **Pase de balón con el cuerpo**

---

Fuente: Let 's play Together (Mashedder, 1989)

Se forman dos grupos, por ejemplo asignando la letra A o B a cada grupo. El grupo A forma un círculo interior que mira al exterior. El grupo B forma un círculo exterior mirando hacia adentro. Tenemos dos círculos concéntricos.

Dales una pelota de playa grande y explica que la tarea consiste en pasarla alrededor del círculo, entre el interior y el exterior, pero sin tocarla con las manos. Si alguien hace caer el balón se empieza de nuevo.

### **Desata el nudo- Cooperación de grupo**

---

Fuente: adaptado de Ways and Means Today (Kingston Friends Workshop Group, 1996).

Divide el grupo en grupos más pequeños de entre ocho y diez. Tiene que haber el mismo número de alumnos en cada grupo. Pide que cada grupo se levante y forme un círculo y cierre los ojos. Pide que todos levanten su mano derecha y coja una mano que encuentre. Alguien puede ayudar a que todo el mundo encuentre una mano derecha para coger. Ahora pídeles que levanten la mano izquierda y encuentren una mano libre para coger. Pueden abrir los ojos. La tarea es desenredar el nudo humano sin soltar las manos. A menudo es posible que el grupo se encuentre de nuevo en un círculo.

A veces la combinación es imposible. Es muy tentador dar instrucciones o intentar ayudarles. Trata de no hacerlo, ya que eso les quitaría la responsabilidad de solucionar el problema por parte del grupo.

Al final los grupos pueden poner en común que funcionó y qué no como estrategias cooperativas.

### **Balón al regazo**

---

Fuente: Winners All (Pax Christi, 2002)

Todo el mundo se sienta el suelo en círculo con las piernas extendidas hacia delante de modo que los pies queden en el centro. Las manos se colocan detrás, en el suelo, para apoyar el cuerpo. Los talones no se deben levantar y las manos deben permanecer detrás de la espalda.

El objetivo del juego es pasar una pelota de regazo a regazo para que dé la vuelta, sin tocar el suelo. Si se queda en los tobillos y no avanza, los alumnos pueden cooperar para que empiece a moverse de nuevo. Se puede hacer aún más difícil introduciendo una segunda pelota que se mueva en la dirección contraria.

### **Círculo elástico**

Fuente: Let 's Play Together (Masheded, 1989)

Utiliza una tira elástica larga, ancha y muy fuerte y forma un círculo. Todo el mundo se mete dentro del círculo y se apoya hacia atrás de modo que se aguanten con la tira elástica. Cuanto más se apoyan hacia atrás, más se siente la tensión en la espalda.

Si alguien se mueve hacia otra posición y se deja propulsar por la goma elástica, el resto tiene que moverse para adaptarse al movimiento de esa persona. Después de alguna práctica será posible moverse en una dirección como un solo cuerpo.

### **Construir la torre**

Fuente: Let 's Play Together (Masheded, 1989)

Hay varias ideas útiles para alentar a los grupos a trabajar juntos y que construyan algo. Esta es uno de ellos. Otros ejemplos pueden ser paredes de escalada hechas Lego u otras piezas de plástico que se conectan. El principio es el mismo, planificación en grupo seguido de trabajo en silencio y luego una puesta en común y reflexión sobre el proceso.

Material: 10 hojas de papel A4 blanco, 10 tiras de celo, 10 minutos

Divide el grupo en grupos más pequeños de cuatro / cinco personas (véase la sección de mezcla y formación de grupos). Distribuye el papel y tiras de celo entre cada grupo. Explica que la tarea es construir la torre más bonita que puedan y que se mantenga derecha, sin ayuda, en diez minutos. No hay reglas sobre cómo de alta debe ser la torre pero será interesante ver qué grupo construye la más alta. Cada grupo tiene cinco minutos para planear su estrategia, pero luego la tarea debe hacerse en silencio total. El trabajo del formador es que se cumpla la regla de manera alegre pero firme. Puede ser útil acordar previamente con el grupo qué es lo que pasará si alguien habla.

### **Construye el puente**

---

Fuente: Let 's Play Together (Masheded, 1989)

Material: papel, cartón, celo

Haz una brecha entre dos montones de libros. La tarea es hacer un puente suficientemente fuerte para aguantar un kilo de peso.

Ve que todos los grupos han completado sus torres (o el puente) se puede hacer una puesta en común reflexiva, primero en cada pequeño grupo:

- ¿Cómo decidió el grupo qué hacer?
- Surgió un líder lo natural o alguien tomó el control?
- Todo el mundo sintió que sus ideas eran escuchadas?
- La gente eligió que surgiera un líder o se sintieron presionados?

- ¿Cómo hizo frente el grupo a los desacuerdos?
- ¿Cómo se sienten ahora sobre su torre/puente?

Esta actividad puede hacer surgir emociones fuertes así que es mejor que alumnos ayudantes mayores estén con cada grupo, pero actuando sólo como facilitadores de las discusiones más que dominando las conversaciones.

### **Faldas musicales**

---

De pie, forman un círculo en hilera, en el que cada uno pone las manos en la cintura del que está delante. Cuando la música empieza todo el mundo empieza a caminar lentamente hacia adelante. Cuando la música se para todos se colocan tan juntos como sea posible y se sientan en el regazo de la persona que tienen detrás.

## **Juegos de paracaídas**

---

Los juegos de paracaídas son fantásticos para trabajar la cooperación y divertirse como grupo. Sirven para todas las edades. Deberéis disponer de un espacio grande (patio, gimnasio). Son muy divertidos. (Mashed, 1989). Muchos de los juegos están disponibles como archivos descargables en la web de Western Isles Active Schools:

<http://stratus.cne-siar.gov.uk/activeschools/documents/PLP%20Section%206.doc>

Se pueden encontrar más en: <http://www.youthwork-practice.com/games/parachute-games.html>

### **La seta**

---

Este juego aparentemente simple depende de la coordinación y la cooperación de todos para que funcione. Todo el mundo se posiciona alrededor del paracaídas cogiéndolo. Flexionan las rodillas y cuentan hasta tres. Alguien dice, "seta", y entonces todo el mundo tira del paracaídas hacia arriba por encima sus cabezas. El paracaídas hace como una onda, llenándose de aire y parece que flote por encima de todas las cabezas antes de que baje lentamente.

### **Colores**

---

Se puede jugar si tiene el tipo de paracaídas que tiene secciones de diferentes colores primarios. Las clases de lenguas pueden jugar a este juego en el idioma que estudien como una oportunidad para aprender el vocabulario de los colores.

Todo el mundo se posiciona cogiendo un color del paracaídas. Se comienza estirando el paracaídas hacia arriba y hacia abajo. Entonces el líder llama un color y la persona que la está cogiendo corre debajo del paracaídas debajo del mismo color pero en otro lugar. Si funciona bien se pueden decir dos colores a la vez.

### **Onda mexicana**

---

Para este juego necesitará poner una pelota pequeña sobre el paracaídas mientras se mantiene a la altura del hombro de los que juegan.

La idea es hacer que la pelota viaje alrededor del exterior del paracaídas haciendo un círculo. Para hacer esto, se flexionan las rodillas y se mantiene el paracaídas bajo hasta que el balón te pase. Después vuelves a levantar el paracaídas.

### **El gato y el ratón**

---

Todos se sientan con las piernas cruzadas, manteniendo alzado el paracaídas. Elige dos personas que se arrastren debajo del paracaídas: los ratones.

Elige después un gato que camine de rodillas por encima del paracaídas con los ojos cerrados o vendados intentando atrapar los ratones. El resto sacude el paracaídas para ocultar los ratones.

### **Tiburones**

---

Todo se sientan con las piernas estiradas hacia delante por debajo del paracaídas y aguantando , el paracaídas con las manos. Elige un tiburón para que vaya por debajo y atrape los peces cogiéndolos por las piernas. Una vez que te atrapada el tiburón, gritas y te tumbas con los ojos cerrados bajo el paracaídas. Puedes hacer que los que no han sido atrapados por el tiburón canten el tema de la película: "tiburón".

### **Juego de equipo**

---

Todo el mundo está de pie agarrando el paracaídas. Divide el grupo por la mitad, de forma que un equipo juega contra el otro. Lanza una pelota encima. Para marcar un gol a un equipo hay que tirar la pelota fuera por el lado del paracaídas del otro equipo.

Jugad hasta marcar tantos goles como deseéis.

### **Tienda mongola**

---

Todo el mundo está de pie sosteniendo el paracaídas. Doblád las rodillas para impulsaros y contad hasta tres. Alguien dice "Seta", y entonces todos levantan el paracaídas por encima de las cabezas. Una vez que cae pide que todos pongan su parte del paracaídas detrás de ellos y se sienten encima, de forma que queden dentro del paracaídas, creando una tienda por encima de todos. Esto hace un círculo cómodo para varias actividades de círculo como frases incompletas o como base para juegos para mezclarse, como la Ensalada de Frutas.

## **Espejo, espejo**

---

Cooperación entre iguales

Asigna alumnos en parejas utilizando un juego o caminando alrededor del círculo, como se ha explicado con anterioridad. Pide que un voluntario se levante y se ponga en medio del círculo y muestre lo que se pide.

En primer lugar, explica que entre tú y tu pareja hay un espejo. Tú te estás mirando y tu compañero es tu reflejo. Cualquier cosa que hagas debe hacer tu reflejo. Muévete lentamente de manera que tu compañero tiene tiempo suficiente para copiarte. Por supuesto, no pases el espejo.

Después de un minuto haz como si tuvieras una varita mágica y muévela. Sus roles se han intercambiado y ahora tu reflejo es la persona real y tu te has convertido en el reflejo.

Después de otro minuto mueve tu varita de nuevo y entonces los dos es la persona real y el reflejo. Esto exige mucha concentración en silencio mientras que en silencio compartes el rol de líder.

Después de esta demostración da las gracias a tu pareja, hazlo volver con su pareja original y pide que todo el mundo se levante, busque un lugar y se ponga cara a cara con su pareja.

Explica cuál será la señal de que vas a usar cada vez que haya un cambio de roles, puede ser una palmada o una pequeña campanilla. Pide silencio total para ayudar a la concentración.

Al final del juego, permite que las parejas hablen primero entre sí sobre cómo ha ido la actividad. Puede ser bueno dejar un espacio para una puesta en común de grupo para reflexionar sobre lo aprendido.

## **Rondas de cierre**

Al final de un círculo (en el que puede haber actividades por parejas o grupos de trabajo) acaba siempre con una actividad todos juntos. Esto da un sentido de cierre y también una oportunidad de celebrar la experiencia que se ha compartido.

Este tipo de actividad puede ser muy profunda.

- "Una de las cosas que me han gustado del círculo se ..."
- "Una nueva idea que he tenido es ..."
- "Una cosa de la que me acordaré es ..."

Si está haciendo un ronda de cierre al final de una clase se puede preguntar, por ejemplo:

- "Una cosa que he aprendido en esta clase es ..."
- "Una cosa que quiero averiguar antes de la próxima clase es ..."

Al final de un día la pregunta de cierre puede ser:

- "Lo mejor que me ha pasado hoy es ..."

Si te queda poco tiempo acaba igualmente con un círculo y utiliza:

### **Una palabra susurrada**

Pide que todo el mundo piense en una palabra que resuma su experiencia durante la clase o el círculo y que se haga una ronda susurrando, en la que cada uno va diciendo su palabra.

Recuerda que también pueden se puede "pasar" y no decir nada y que al acabar el círculo volverás a preguntar a los que no contestaron, por si ahora ya tienen una palabra. volverás atrás por si se han quedado en blanco. Se puede repetir una palabra que ya se ha dicho.

## Dos sugerencias de círculos para crear comunidad en un grupo que se inicia.

### Sugerencia 1

#### RONDA INICIAL

"Me llamo ... y mi postre favorito es ..."

#### MEZCLADOR

"Levantaos y cambien de lugar aquellos que ..."

Usa el juego de tarjetas E como sugerencia y desarrolla tus propias fichas o pide ideas a los alumnos.

#### ACTIVIDAD PRINCIPAL

"Comparte en pareja"

Cosas en común (del vídeo "Coming Round to Circle Time", Robinson & Bliss, Lucky Duck Publishing).

Pide que cada pareja encuentre cosas en común que les guste, por ejemplo, un color favorito, un programa de televisión, un hobby.

Modela la forma de presentarse: preséntate a ti y en tu pareja y menciona algo que le guste a los dos: "Él / ella se llama .... yo me llamo ... y los dos nos gusta ..."

Tu pareja después repite la frase y menciona otra cosa que os guste a los dos. Pide que la siguiente pareja continúe de la misma manera y continuar con el resto del círculo.

#### PUESTA EN COMÚN PARA LA REFLEXIÓN (opcional para los más pequeños)

Contesta tú en primer lugar para dar un modelo de respuesta con esta frase: "Una cosa que he aprendido en esta actividad es ..."

#### Energizante / Juego cooperativo utilizando una versión no verbal

##### **Pasa la sonrisa.**

Explica que sonreírás a la persona de tu derecha y entonces ella hará lo mismo y así siguiendo el círculo hasta que vuelva a ti.

#### RONDA DE CIERRE

"Algo que me ha gustado de este círculo es ..."

## Sugerencia 2

### RONDA INICIAL

"Me llamo ... y mi programa de televisión favorito es ..."

### MEZCLADOR

#### "El sol brilla..."

Ponte de pie en medio, sin tu silla, y dice: "El sol brilla para aquellos que ..." y di algo que se te aplica, un hobby tuyo, el color de una prenda de ropa que llevas, algo que has comido o bebido hoy. Pide que todo aquel que lo comparta levante y cambie el lugar. Tú miras de buscar un lugar para sentarse, dejando que el otro siga con el juego.

### ACTIVIDAD PRINCIPAL (Círculos concéntricos)

Pregunta 1: Cosas que me gustan hacer cuando no estoy en la escuela

Pregunta 2: Cosas que me gustan hacer cuando estoy en la escuela

Pregunta 3: Mi lugar favorito del mundo

Pregunta 4: Mi lugar favorito en la escuela

### PUESTA EN COMÚN PARA LA REFLEXIÓN (opcional para los más pequeños)

Contesta tú primero esta pregunta para dar un modelo al resto: "Una cosa que he aprendido en esta actividad es ..."

### ENERGIZANTE / JUEGO COOPERATIVO

Contar hasta diez (o más, y quizás en idiomas diferentes, dependiendo del tamaño y la habilidad del grupo)

Levántate y dice: "uno". Quédate de pie.

Indicva a otro se levante y diga: "dos", y se quede de pie.

Continúa de esta manera pero si alguien dos empiezan a moverse o a hablar al mismo tiempo todo el mundo se sienta de nuevo y se vuelve a empezar.

### RONDA DE CIERRE

"Una cosa que me ha gustado del círculo ha sido ..."



## JUEGO DE TARJETAS A (Rondas iniciales)

Si yo fuera ... sería ... porque ...

Repartir las tarjetas, repetidas, para hacer parejas o grupos. Buscar quien tiene la misma tarjeta.

Un tipo de tiempo	Un color
Un animal de granja	Un pájaro
Un coche	Un deporte
Una planta	Una criatura marina
Un animal salvaje	Una mascota
Una fruta	Un postre

JUEGO DE TARJETAS B (Rondas iniciales)

Una cosa que me gusta hacer cuando.....es .....

Repartir las tarjetas, repetidas, para hacer parejas o grupos. Buscar quien tiene la misma tarjeta.

En primavera	En otoño
En verano	En invierno
El fin de semana	Por la tarde
De vacaciones	Cuando llueve
Cuando brilla el sol	Cuando nieva
Cuando hace calor	Cuando hace frío

JUEGO DE TARJETAS C (Favoritos)

Matemáticas

Número favorito	Número par favorito
Número impar favorito	Número primo favorito
Fracción favorita	Ecuación favorita
Teorema favorito	Estadística favorita
Forma geométrica favorita	Tema matemático favorito
Tabla de multiplicar favorita	...

JUEGO DE TARJETAS D (Adjetivos autoafirmación-afirmación)

Al final hay algunas tarjetas en blanco, diviértete buscando tus propios adjetivos

Ágil	Atractivo
Ambicioso	Encantador
Admirable	Astuto
Atlético	Capaz
Adorable	Aventurero
Divertido	Afectuoso

JUEGO DE TARJETAS E (Juegos de mezcla)

Ideas para " que se levanten y cambien de sitio....."

Los que llevan alguna pieza de ropa de color azul	Los vegetarianos
Los que les gusta ver la TV	Los que tienen hermanos
Los que tienen hermanas	Los que tienen gatos
Los que tienen una mascota	Los que tienen perros
Los que llevan ropa negra	Los que llevan pantalones
Los que les gusta el chocolate	Los que les gusta jugar a futbol

## DISEÑA TU TIEMPO DE CÍRCULO

<b>Ronda de entrada</b>
<b>Mezclador</b>
<b>Actividad principal</b>
<b>Puesta en común para la reflexión</b>
<b>Actividad Energizante</b>
<b>Ronda de cierre</b>