

## 8. AGENTE 006

Este ejercicio, adaptado de Vopel, K. (1995), plantea a los alumnos/as una situación que les ayuda a conocerse mejor a sí mismos/as y a sus compañeros/as. Tienen que imaginarse que han desaparecido y que el agente 006 les está buscando. Para darle pistas han de responder unas cuestiones, que inician una interesante y divertida dinámica de grupo.

### Objetivos

1. Ayudar a los alumnos/as a que describan distintos aspectos de su personalidad para que sus compañeros/as les conozcan mejor.
2. Fomentar unas buenas relaciones en el grupo clase y la comunicación entre sus miembros.

### Sugerencias de aplicación

#### 1. Trabajo individual

Presente el ejercicio: "Os propongo un juego que estimulará vuestro espíritu de aventura y os dará la posibilidad de describiros a vosotros mismos y de manifestar vuestras preferencias".

Reparta a los alumnos/as el documento "Agente 006", lea las instrucciones y pídale que lo rellenen".

#### 2. Trabajo en pequeños grupos

A continuación, explique a los alumnos/as la siguiente tarea: "Dividíos en grupos de cuatro y leed por turno las respuestas a los compañeros/as. Disponéis de veinte minutos para comentar con los demás componentes del grupo vuestras respuestas. Hablad de lo que os ha gustado, qué os ha sorprendido y sobre qué haríais todavía preguntas".

#### 3. Variaciones en el juego

Pueden producirse variaciones en el juego (segunda parte en la ficha del alumno/a). Por ejemplo, en lugar de analizar las respuestas en pequeños grupos de cuatro participantes, se pueden recoger los documentos cumplimentados y leer alguno en voz alta. Y los participantes tienen que adivinar quién ha dado esas respuestas y explicar luego en qué se apoyan para llegar a esa conclusión.

#### 4. Profundización (en gran grupo)

Cuestiones finales:

- ¿Os ha gustado este juego de interacción?
- ¿Qué pregunta os ha resultado más difícil?
- ¿Habéis descubierto algo nuevo en vosotros?

## AGENTE 006

Este juego estimulará vuestro espíritu de aventura y os dará ocasión de describiros a vosotros mismos y de manifestar vuestras preferencias.

### A) Ficha individual del alumno/a

---

## AGENTE 006

Imagínate que estás en la lista de los desaparecidos desde hace tres meses y que la policía te está buscando. El agente 006 ha recibido el encargo de dar contigo.

Respondiendo a las preguntas que siguen podrás ayudar al agente 006 que, de este modo, tendrá una pista que seguir.

1. ¿Por qué has desaparecido?

2. ¿Qué aspecto tienes? Describe tu aspecto detalladamente (altura, peso, edad, color y corte de pelo, color y forma de los ojos, ropa, impresión general, modo de andar, hablar y señales peculiares).

3. ¿Qué hábitos tuyos pueden ayudar al agente a identificarte? Describe alguno incluyendo los detalles que se te ocurran.

4. ¿Cuáles son los lugares más probables donde te esconderías? Descríbelos.

5. ¿Con quiénes mantendrías contacto durante tu ocultación? Descríbelos y explica por qué has elegido esas personas.
  
  6. ¿Adónde irías a comer y dormir?
  
  7. ¿Tendrá que descubrirte el agente 006 o volverás voluntariamente a casa? Si decides volver a casa, ¿cuáles serían los motivos que te habrían impulsado a tomar esa decisión?
- 

#### **B) Trabajo en pequeño grupo**

- Reuníos en grupos de cuatro y leed por turno vuestras respuestas a los compañeros/as. Comentad también de lo que os ha gustado del juego.
  
- Entregad las fichas al tutor/a y se podrá organizar una segunda parte del juego que seguro os gustará.