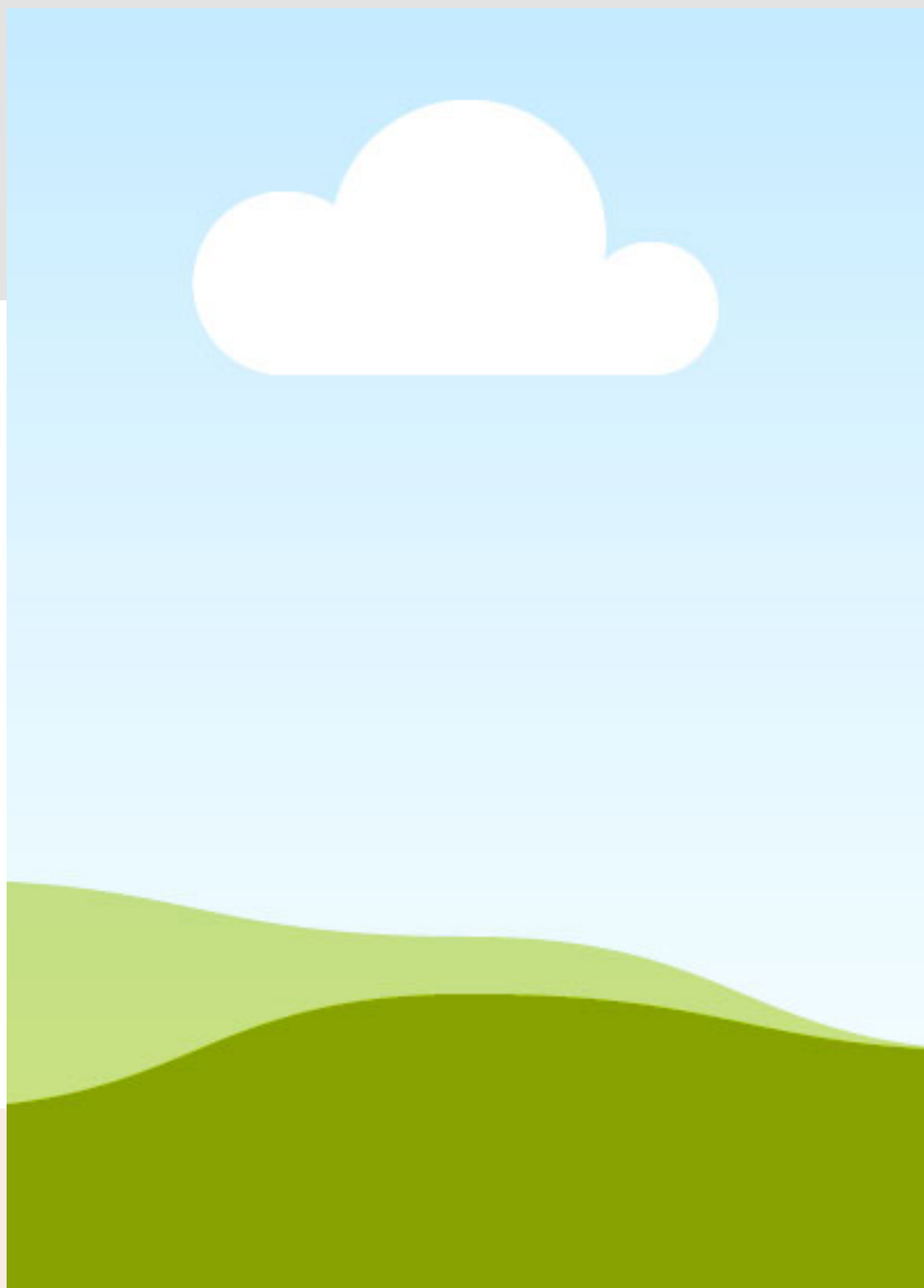


GUÍA DE LECTURA



PRESENTACIÓN

Esta guía está pensada para acompañar la lectura en el aula de **Fuera de juego**, una obra dramática juvenil que aborda la ludopatía y la adicción a las apuestas online desde la mirada de un adolescente de 16 años. Los materiales propuestos invitan al análisis literario, la deconstrucción de la jerga juvenil y la comprensión del lenguaje teatral, complementando el taller de prevención del propio libro.

A través de trece escenas y un epílogo, **Fuera de juego** invita a reflexionar sobre los mecanismos de la adicción al juego y la importancia de pedir ayuda.



¿CÓMO TRABAJAR EL LIBRO EN EL AULA?

Esta guía está pensada para acompañar la lectura en el aula de **Fuera de juego**, una obra dramática juvenil que aborda la ludopatía y la adicción a las apuestas online desde la mirada de un adolescente de 16 años. Los materiales propuestos invitan al análisis literario, la deconstrucción de la jerga juvenil y la comprensión del lenguaje teatral, complementando el taller de prevención del propio libro.

El seguimiento del arco dramático se divide en cuatro bloques progresivos. Cada uno ofrece un sistema cuádruple de evaluación alineado con la LOMLOE:

- **Preguntas de comprensión y reflexión:** análisis crítico y de texto.
- **Actividades escritas:** escritura creativa y desarrollo de las acotaciones.
- **Debates y dinámicas en grupo:** expresión oral y argumentación.
- **Ideas para profundizar:** conexión práctica e interdisciplinar.



BLOQUE I (ESCENAS I, II Y III)

Tras una emocionante victoria con su equipo de fútbol, Álex es introducido por su amigo Dani en el mundo de las apuestas deportivas online. La normalización del juego en su entorno y la ilusión del dinero fácil prenderán la mecha del conflicto familiar y personal, marcado por un elemento escénico clave: el marcador.

Preguntas de comprensión y reflexión:

01. ¿En qué espacio y momento arranca la obra? Describe la atmósfera que se respira entre los amigos.
02. Analiza las acotaciones de la Escena I: ¿qué información crucial aportan sobre los personajes que no se menciona en los diálogos?
03. ¿Cómo caracteriza la autora a Hugo, Samu y Dani a través de sus primeras intervenciones y lenguaje?
04. ¿Qué recurso dramático emplea la autora al desdoblar al protagonista en Álex 1 y Álex 2? ¿Qué efecto causa en el espectador?
05. Analiza el uso del marcador escénico ¿Qué representa?
06. En la Escena III, ¿cómo se manifiesta la distancia entre lo que Álex muestra a su familia y lo que el espectador realmente sabe?

Actividades escritas:

La acotación ampliada

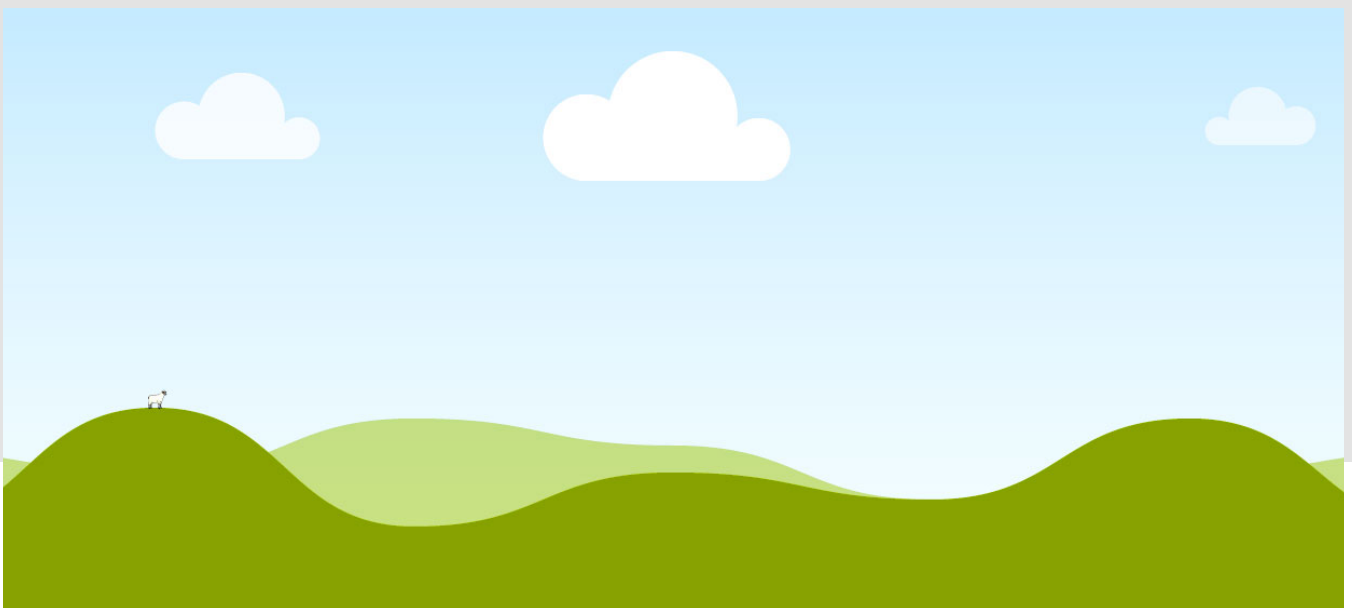
Selecciona una acotación breve de estas escenas y redáctala de nuevo ampliando detalles específicos de iluminación, efectos de sonido y vestuario. Explica cómo tus adiciones refuerzan la tensión.

El monólogo del doble

Escribe un breve monólogo en primera persona donde Álex 2 intente advertir a Álex 1 de los peligros de la decisión que acaba de tomar tras el partido.

Glosario juvenil

Recopila las palabras de argot juvenil presentes en el texto (bro, crack, app...) y justifica ortográficamente por qué deben llevar un tratamiento tipográfico especial según la RAE.

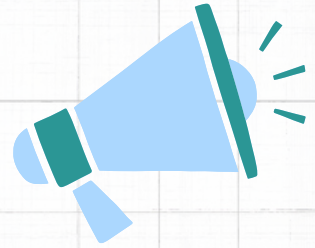




DEBATES Y DINÁMICAS EN GRUPO

LA ILUSIÓN DE CONTROL

Álex cree que su conocimiento sobre el fútbol le garantiza ganar la apuesta. Debated en clase: ¿Hasta qué punto influye el conocimiento experto en un juego condicionado por el azar o imprevistos del campo (lesiones, arbitraje)?



LA NORMALIZACIÓN DEL RIESGO

Analizad la conducta de Dani. ¿Por qué el entorno de amigos a menudo minimiza el riesgo de las apuestas online asociándolo al ocio deportivo?



PUBLICIDAD Y REFERENTES

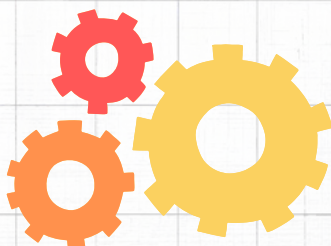
Discutid en grupos pequeños el impacto que tiene que los clubes de fútbol o los creadores de contenido promocionen plataformas de juego entre el público adolescente.



IDEAS PARA PROFUNDIZAR

Investigación estadística:
Buscad datos oficiales sobre el perfil del apostador joven en España y elaborad una pequeña gráfica que compare las apuestas físicas frente a las aplicaciones móviles.

Diseño de interfaz:
Analizad de manera crítica cómo están diseñadas las apps de apuestas (colores llamativos, gratificación instantánea) y cread un mural que exponga sus estrategias persuasivas.



BLOQUE II (IV, V Y VI)

Las apuestas se vuelven compulsivas y Álex comienza a reorganizar su vida en función del saldo de su móvil. El entorno escolar y familiar empieza a fracturarse; las acotaciones se vuelven más sombrías, reflejando el deterioro emocional del protagonista.

Preguntas de comprensión y reflexión:

01. Observa la evolución del marcador escénico en estas escenas. ¿Qué nos indica la transición de un estado de "juego" a uno de "adicción"?
02. Compara el registro lingüístico de Álex en la Escena IV (excitación, euforia, uso de hipérboles) frente a la Escena V (ausencia, respuestas monosilábicas ante la tutora Marta). ¿Qué nos dice este contraste sobre su estado mental?
03. En la Escena VI, la autora introduce una "sombra demoníaca" que rodea al protagonista. ¿Cómo refuerza este recurso visual la idea de que la adicción ha dejado de ser una elección consciente?
04. ¿Por qué es fundamental la presencia de Álex 2 durante estas escenas? ¿Funciona como una "conciencia exterior" o como una posibilidad de futuro?

Actividades escritas:

Análisis de acotaciones

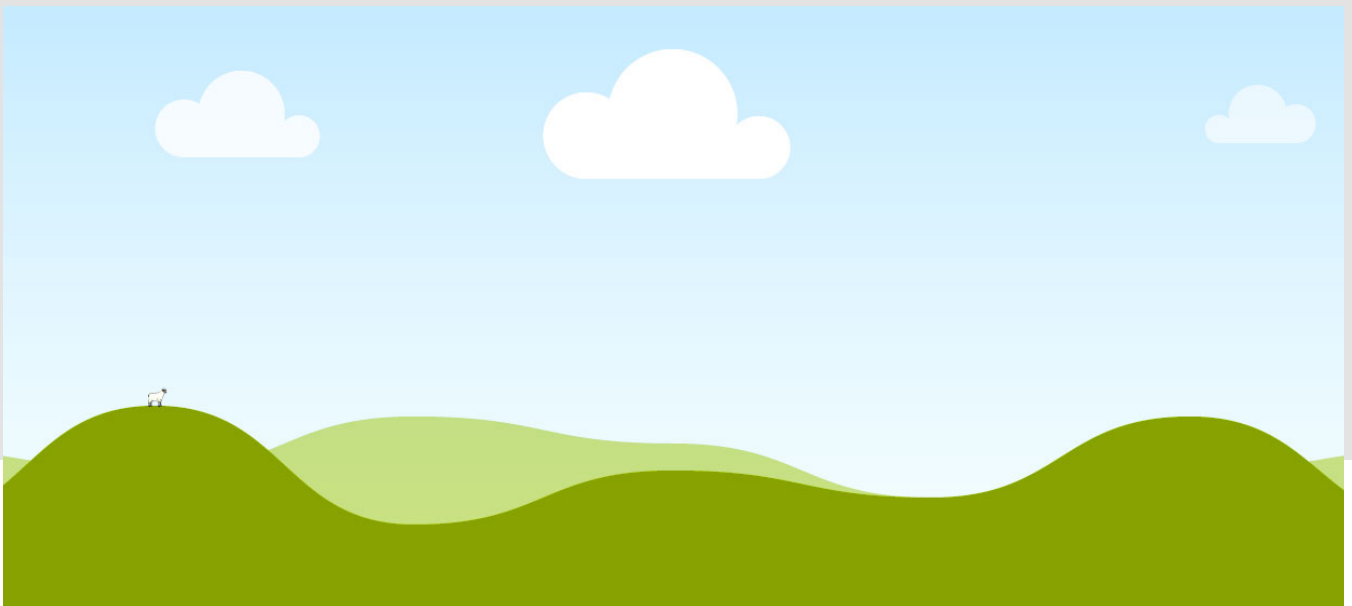
Localiza tres acotaciones en el Bloque II que describan acciones físicas (ej. morderse el labio, mover la pierna). Explica cómo estas indicaciones corporales ayudan al actor a representar la ansiedad sin necesidad de diálogo.

Diario del personaje

Escribe una entrada en el diario de Álex tras la Escena V. Debe incluir, al menos, una antítesis (ej: "ganar dinero me hace sentir más pobre") y una hipérbole sobre su necesidad de apostar.

Corrección de estilo

Localiza el uso de "facilísimo". Reflexiona sobre la norma académica: el superlativo de fácil pierde la tilde original al convertirse en esdrújula. Busca otros ejemplos.

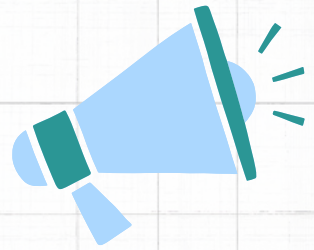




DEBATES Y DINÁMICAS EN GRUPO

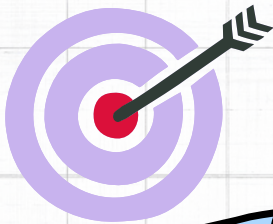
EL VAR DE LAS EMOCIONES

Realizad la representación de la Escena V entre la tutora Marta y Álex. El grupo debe analizar qué señales de alarma (mentiras, falta de atención, cambios de humor) ignora Álex y cómo Marta intenta, sin éxito, tenderle un puente.



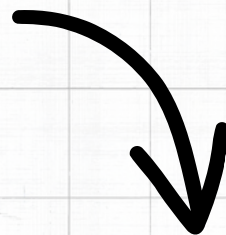
TRAMPAS DE LA MENTE

Debatid el concepto de "casi acierto". ¿Por qué cuando Álex pierde, el cerebro siente que "la próxima vez" es más probable que gane, ignorando que cada apuesta es un evento independiente?



EL "RUIDO" INTERNO

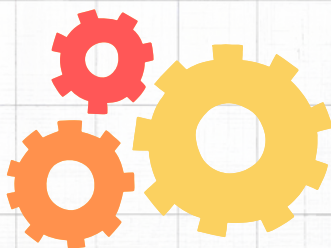
Visualizad el testimonio de Unai Garma. ¿Cómo se manifiesta el "ruido" interno del que habla Álex? ¿Por qué la apuesta silencia este ruido solo durante unos segundos, creando un círculo vicioso?



IDEAS PARA PROFUNDIZAR

Estudio del expresionismo:
Investiga cómo el teatro expresionista utiliza sombras y luces (el foco azulado frente al blanco) para representar la lucha psicológica. ¿Cómo se aplica esto a la puesta en escena de Álex 1 y Álex 2?

Semiótica del objeto:
Analiza el móvil como "objeto central" en el Bloque II. En la Escena VI, ¿qué significa que la única luz que ilumina a Álex provenga de la pantalla?



BLOQUE III (VII, VIII Y IX)

La adicción de Álex deja de ser un secreto compartido con el móvil para convertirse en una herida pública. El robo del dinero ahorrado por Carmen para su viaje de fin de curso actúa como el detonante definitivo: Álex es expulsado del "vestuario" de su propia familia y sus amigos le dan la espalda al ver que ha perdido su identidad deportiva.

Preguntas de comprensión y reflexión:

01. En la Escena VII, Álex se desentiende de sus amigos. ¿Por qué el fútbol, que antes era su refugio, le resulta ahora irrelevante? Analiza la frase: "He dejado de ver personas. Ahora solo veo unidades de dinero corriendo detrás de un trozo de cuero".
02. El robo a Carmen es el momento más oscuro de la obra. ¿Cómo justifica Álex su comportamiento ante su padre en la Escena VIII? ¿Es este el momento en que Álex 1 toma el control absoluto sobre Álex 2?
03. ¿Qué función cumple la "hucha" como objeto simbólico en la Escena VIII? ¿Por qué es el objeto que más duele "romper" emocionalmente?
04. En la Escena IX, Vicente decide bloquear el móvil y buscar ayuda profesional. ¿Por qué clasifica Vicente esta medida como "necesaria" y no como un "castigo"? ¿Qué nos dice esto sobre su rol como padre?

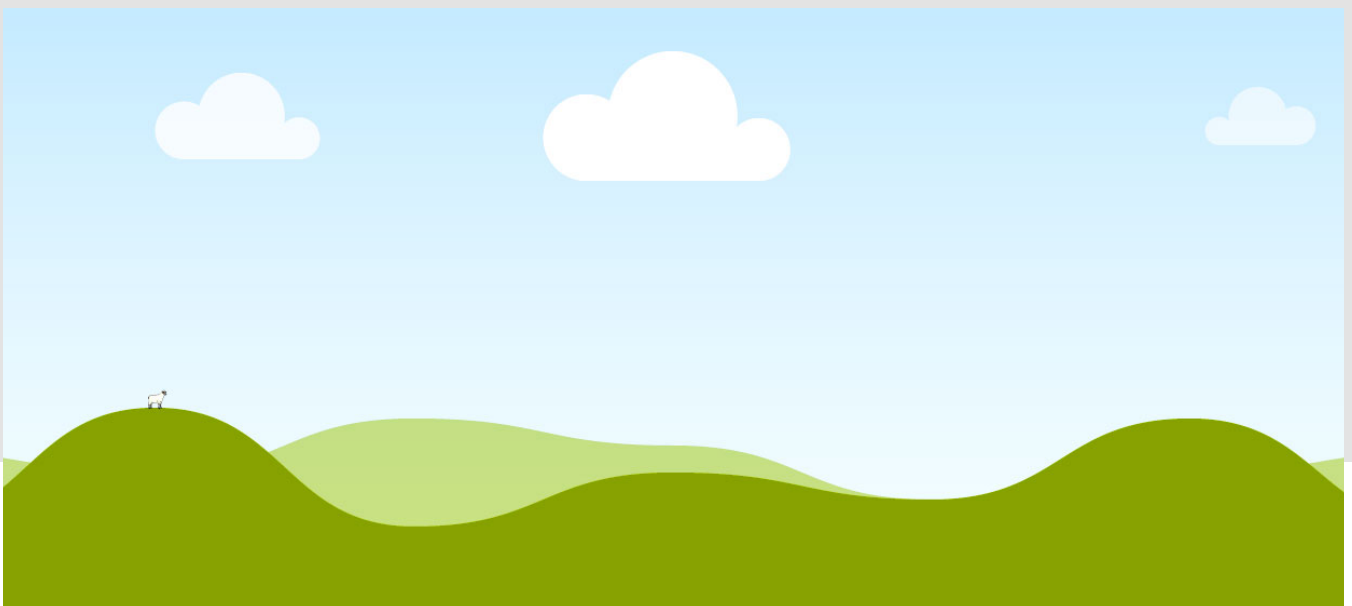
Actividades escritas:

Recursos

Identifica el uso de la ironía en la réplica de Álex: "Claro. Nunca discutimos". (Escena IX). ¿Por qué la ironía es una defensa eficaz para el adicto cuando se siente acorralado?

Escritura creativa

Escribe una carta desde la perspectiva de Carmen a Álex. No debe ser una carta de odio, sino de confusión. ¿Cómo le explicarías a tu hermano mayor que, al robarte, también te ha robado la confianza?

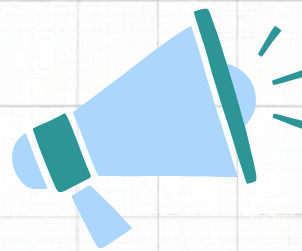




DEBATES Y DINÁMICAS EN GRUPO

APLICAMOS EL VAR A LA ESCENA VIII

El grupo debe identificar "la falta" (el robo), "la tarjeta roja" (la confrontación familiar) y "el fuera de juego" (cuando Álex es excluido de la confianza familiar).



DEBATE: ¿LÍMITES O INVASIÓN?

En la Escena IX, el padre decide controlar el móvil de Álex. ¿Dónde termina el derecho a la intimidad del adolescente y dónde empieza el deber de protección de los padres ante una adicción severa?

ANÁLISIS DE LA "FIGURA DEMONÍACA"

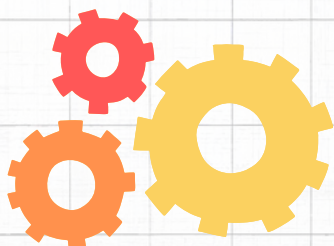
En la Escena VIII, la sombra reaparece mientras Álex intenta justificarse. ¿por qué la adicción necesita que el adicto se aísle de sus apoyos (hermana, amigos, equipo) para sobrevivir?



IDEAS PARA PROFUNDIZAR

Análisis Literario: "El jugador" de Dostoievski vs. Álex

- El epígrafe de la obra cita a Dostoievski: "Quizás estas sensaciones múltiples, lejos de saciar el alma, no hacen más que irritarla...".
- ¿Es Álex una versión moderna de Alekséi Ivánovich? Comparad la compulsión por el azar en el siglo XIX y en la era de las apps móviles. ¿Ha cambiado la naturaleza de la adicción o solo su soporte tecnológico?



BLOQUE III (VII, VIII Y IX)

La adicción de Álex deja de ser un secreto compartido con el móvil para convertirse en una herida pública. El robo del dinero ahorrado por Carmen para su viaje de fin de curso actúa como el detonante definitivo: Álex es expulsado del "vestuario" de su propia familia y sus amigos le dan la espalda al ver que ha perdido su identidad deportiva.

Preguntas de comprensión y reflexión:

01. En la Escena VII, Álex se desentiende de sus amigos. ¿Por qué el fútbol, que antes era su refugio, le resulta ahora irrelevante? Analiza la frase: "He dejado de ver personas. Ahora solo veo unidades de dinero corriendo detrás de un trozo de cuero".
02. El robo a Carmen es el momento más oscuro de la obra. ¿Cómo justifica Álex su comportamiento ante su padre en la Escena VIII? ¿Es este el momento en que Álex 1 toma el control absoluto sobre Álex 2?
03. ¿Qué función cumple la "hucha" como objeto simbólico en la Escena VIII? ¿Por qué es el objeto que más duele "romper" emocionalmente?
04. En la Escena IX, Vicente decide bloquear el móvil y buscar ayuda profesional. ¿Por qué clasifica Vicente esta medida como "necesaria" y no como un "castigo"? ¿Qué nos dice esto sobre su rol como padre?

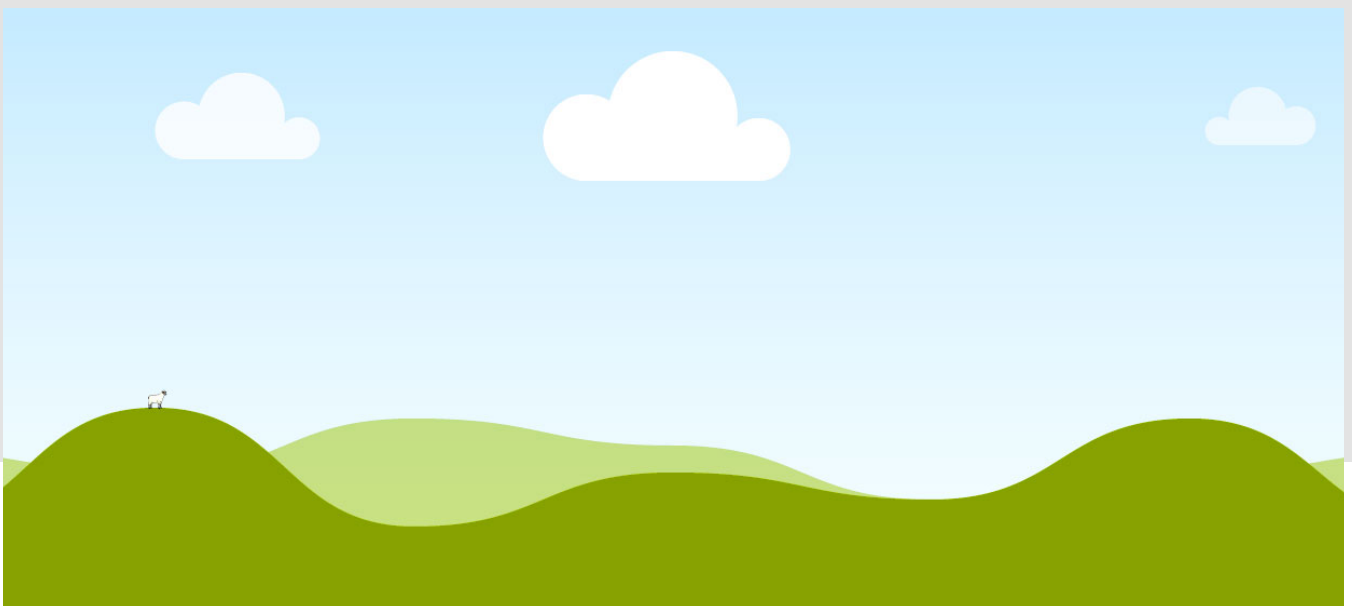
Actividades escritas:

Recursos

Identifica el uso de la ironía en la réplica de Álex: "Claro. Nunca discutimos". (Escena IX). ¿Por qué la ironía es una defensa eficaz para el adicto cuando se siente acorralado?

Escritura creativa

Escribe una carta desde la perspectiva de Carmen a Álex. No debe ser una carta de odio, sino de confusión. ¿Cómo le explicarías a tu hermano mayor que, al robarte, también te ha robado la confianza?



BLOQUE IV (X, XII Y XIII)

Tras la intervención familiar, Álex inicia el proceso de rehabilitación. Las escenas muestran la dificultad de la abstinencia y la lucha contra el "ruido" interno. El clímax llega en la Escena XIII, donde Álex, ya sin móvil, vuelve a jugar un partido de fútbol real, demostrando que su mayor victoria es la libertad de elegir.

Preguntas de comprensión y reflexión:

01. En la Escena X, Álex define su adicción como "Ruido". ¿Por qué la profesional no intenta eliminarlo de golpe, sino "entenderlo"?
02. En la Escena XI, aunque Álex ha dejado de apostar, su cuerpo sigue reaccionando. ¿Por qué es necesaria la presencia de Álex 2 (su versión saludable) en los momentos de mayor duda?
03. En la Escena XII, Álex reconoce que la adrenalina del juego sigue ahí. ¿Qué significa la frase: "Hoy me elijo, pero no se me han quitado las ganas"? ¿Es el deseo de apostar algo que desaparece o algo que se aprende a gestionar?
04. En la Escena XIII, Álex se detiene antes de tirar el penalti. ¿Por qué?

Actividades escritas:

Análisis de la acotación

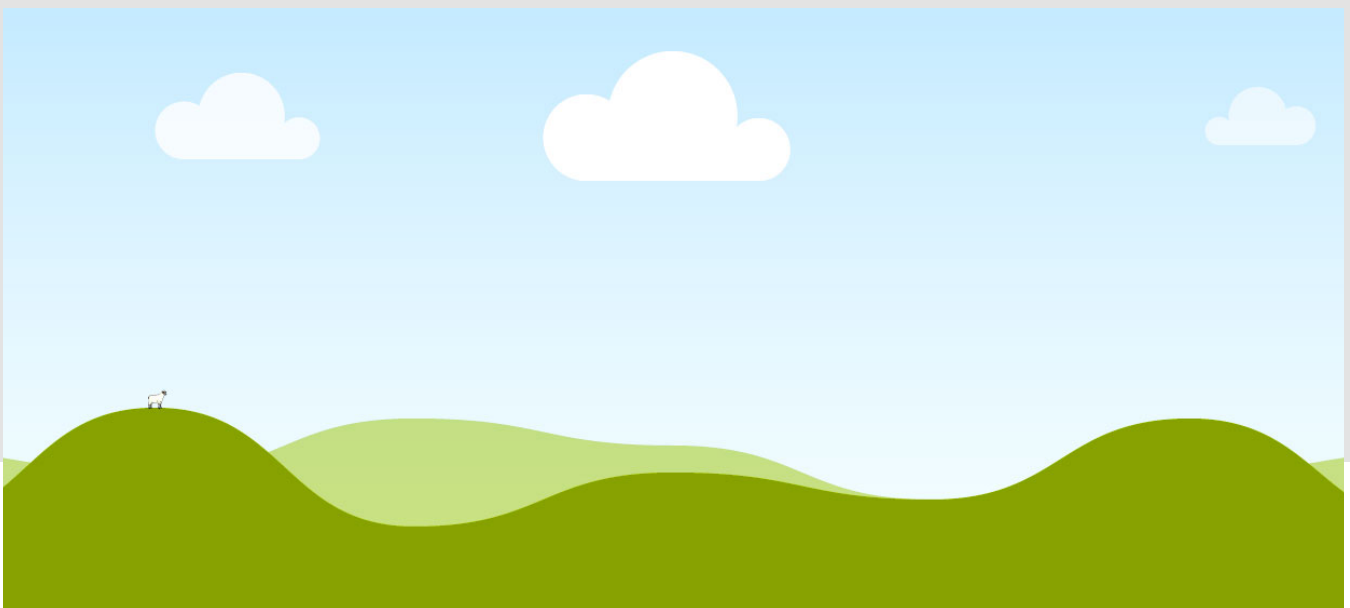
Localiza la acotación que describe la "luz" al final de la Escena XIII. ¿Cómo refuerza este cambio lumínico (de la luz azul/roja del móvil a la blanca/natural del campo) el mensaje de superación?

Vocabulario

Define los siguientes términos según su contexto en la obra: ludopatía, abstinencia, sesgo, resiliencia. Asegúrate de que las definiciones sean precisas y acordes a la norma académica.

El contrato final

Diseña el "Contrato de libertad". Escribe tres promesas que Álex se hace a sí mismo para proteger su futuro, basándote en la Epílogo de la obra.

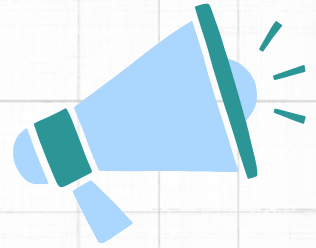




DEBATES Y DINÁMICAS EN GRUPO

EL "VAR" DE LA REHABILITACIÓN

Analizad el papel de la profesional en la Escena X. ¿Qué técnicas de escucha activa utiliza? ¿Por qué es vital que sea una figura neutral y no una autoridad impositiva?



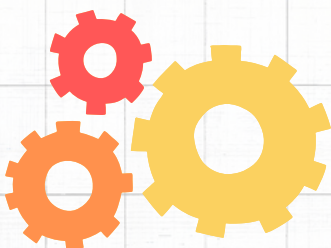
DEBATE: ¿ES EL FINAL UNA DERROTA?

Algunos lectores podrían pensar que Álex "pierde" al no tirar el penalti. ¿Es realmente una derrota o es la mayor victoria estratégica del personaje?



MURAL DE ALTERNATIVAS

Basándonos en la tabla del Bloque IV, cada grupo debe presentar un calendario de ocio saludable para alguien que está superando una adicción.



IDEAS PARA PROFUNDIZAR

 Semiótica del móvil
El móvil es el "antagonista" silencioso. Comparad su uso en la Escena I (juego social) frente a la Escena XI (aislamiento).

Contra-campaña
Cread un eslogan que contrarreste el mensaje de las casas de apuestas. Ejemplo: "Tu futuro no es una apuesta, es tu penalti".

