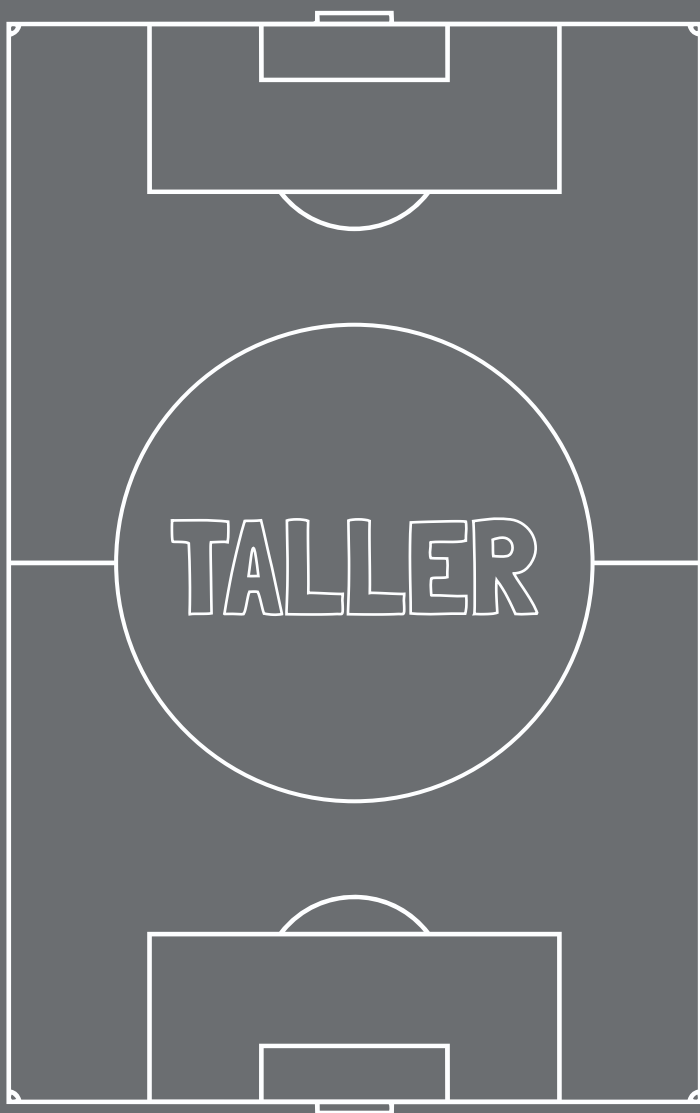




BLOQUE I

Desmontando la ilusión

¿Crees que controlas el juego o es el juego el que te controla a ti?

A menudo pensamos que apostar es una cuestión de suerte o de saber mucho sobre un deporte. Sin embargo, detrás de cada pantalla y de cada aplicación, existe una arquitectura diseñada para engañar a tu cerebro. En este bloque, vamos a convertirnos en detectives de nuestra propia mente para descubrir los sesgos cognitivos: errores de lógica que nos hacen creer que tenemos "trucos" para ganar, cuando en realidad solo estamos cayendo en una trampa matemática.

¿En qué consiste la falacia del jugador?

Es creer erróneamente que si algo ha ocurrido muchas veces seguidas (o ninguna), la probabilidad de que cambie aumente. El cerebro piensa: "he perdido diez veces, por estadística la siguiente me toca ganar". **Realidad:** el azar no tiene memoria; cada apuesta empieza de cero.

Actividades

01. Vamos a comprobar si nuestro cerebro entiende bien el azar... o si nos engaña. Se lanzará una moneda varias veces seguidas delante de toda la clase. Observa con atención los resultados. Después de varias tiradas, deberás responder:

- ¿Qué crees que saldrá en la siguiente tirada?
- ¿Por qué lo crees?
- ¿Crees que ahora hay más probabilidad de que salga cara o cruz?
- ¿Tu decisión se basa en datos o en intuición?

No respondas lo que "debería" ser correcto. Responde lo que realmente piensas en ese momento. Cuando todos hayan respondido, analizaremos si nuestro razonamiento es lógico... o si hemos caído en una trampa mental².

02. Análisis del "seguro". Relee estas líneas de la Escena I:

DANI.— Jaja, pero esto es facilísimo. Tú eliges un equipo, metes la apuesta... y listo. Si ganas, cobras.

SAMU.— (*Entusiasmado*). Bro, con eso te puedes pillar de todo.

DANI.— Ya lo tengo pensado. Unas zapas nuevas, la Play, auriculares... y me sobra.

(*Álex mira el dinero en su mano y luego la pantalla del móvil. Sus ojos brillan con curiosidad y tentación. Se hace un pequeño silencio*).

HUGO.— (*Medio en broma, medio en serio*). Oye, Álex... tú eres capaz de apostararlo todo.

ÁLEX.— (*Con media sonrisa, sin apartar la vista del móvil*). Si apuesto por el Madrid o el Barça... seguro que gano.

²Nota para el docente: si salen diez caras, se pregunta a la clase: "¿A qué apostarías tu móvil ahora, a cara o a cruz?". La mayoría dirá cruz. El docente debe explicar que la probabilidad sigue siendo exactamente del 50%.

Reflexiona:

- ¿Por qué Álex usa la palabra "seguro"? ¿Existe algo "seguro" en un deporte donde hay lesiones, expulsiones o goles en el último minuto?
- Álex está convencido de que su conocimiento sobre fútbol y de los equipos grandes (Madrid/Barça) elimina el azar. Este es el inicio de la falacia del jugador: creer que el éxito pasado asegura el éxito presente.

03. ¿Quién gana realmente? Si apostamos muchas veces seguidas, ¿quién creéis que termina ganando dinero: el jugador o la casa? Vamos a comprobarlo con números muy simples.**Ejemplo:**

- Apostamos **10 €** a un evento.
- Si ganamos, recibimos **18 €**.
- Si perdemos, perdemos los **10 €**.

Probabilidad real del evento:

- 50% ganar
- 50% perder

Reflexión para el grupo:

- ¿Parece una apuesta justa?
- ¿La aceptarías?

Utiliza la fórmula matemática de la probabilidad para demostrar que, en cualquier apuesta, el resultado siempre es menor que cero, lo que significa que la banca siempre gana a largo plazo.

Valor esperado = (probabilidad de ganar × ganancia) + (probabilidad de perder × pérdida)

Aplicamos el cálculo juntos:

Ganancia neta al ganar:

$$18 € - 10 € = +8 €$$

Pérdida si pierdes:

$$-10 €$$

Ahora calculamos:

$$0,5 \times 8 = 4$$

$$0,5 \times (-10) = -5$$

Valor esperado:

$$4 - 5 = -1 \text{ €}$$

Cada vez que juegas esta apuesta pierdes de media 1 €. Si juegas 100 veces, ¿cuánto dinero habrás perdido aproximadamente?

Divide la clase en grupos. Cada grupo recibe:

- 100 € ficticios
- 10 rondas de apuestas

Lanzas una moneda. Cada ronda:

- si sale cara → ganan 8 €
- si sale cruz → pierden 10 €

Van anotando. Al final comparáis resultados³.

04. ¿Por qué Álex cree que está ganando?

SAMU.— (*Dándole una colleja amistosa*). ¡Disfrútalo, crack! Pero no te lo gastes todo, ¿eh?

ÁLEX.— (*Levanta el dinero con orgullo*). ¡Ja! Esto es solo el principio, bros. Ganar es lo mío.

Reflexiona: Álex comete el error de pensar que el conocimiento deportivo elimina el azar. Cree que ganar es una "capacidad personal" ("ganar es lo mío") y no un evento estadístico independiente. Álex basa su confianza en una mezcla de éxito personal previo (su gol en el partido real) y la falsa seguridad que le dan los equipos grandes. Cree que su "racha" de suerte en el campo se trasladará automáticamente a las apuestas.

05. ¿Qué ocurre después de la primera apuesta ganadora?

ÁLEX.— (*Susurrando para sí, con respiración agitada*). Primero casi me da algo, después la gloria. Ha sido como subir en una montaña rusa sin hacer colas. Casi te diría que

³En pocas tiradas puede pasar cualquier cosa. Pero cuando el juego se repite muchas veces, la ventaja matemática de la casa aparece.

es mejor que meter el gol yo mismo. No puedo parar aquí. Si con veinte euros he conseguido cuarenta... ¿qué pasará si apuesto cincuenta? O cien. Esto... esto es otra liga. Además si solo apuesto lo que gano no estaré perdiendo nada. No hay riesgo, solo emoción. Ahora ver cualquier partido me renta.

Reflexiona: tras ganar su primera apuesta importante, Álex experimenta una euforia desmedida que nubla su juicio. La victoria no le hace retirarse, sino que activa el deseo de apostar cantidades mayores, bajo la ilusión de que está jugando con "dinero gratis". Es importante analizar la frase "si solo apuesto lo que gano no estaré perdiendo nada". Aquí se ve cómo el cerebro ignora que ese dinero ya es suyo y que, al volver a apostar, la probabilidad combinada hace que seguramente termine perdiéndolo todo a largo plazo. Además, se puede debatir cómo la emoción de la apuesta empuja a sustituir a la alegría de jugar al fútbol real.

06. La ilusión de control

¿Sabes más de fútbol que el algoritmo?

Definición técnica. La ilusión de control es el error cognitivo por el cual creemos que nuestra habilidad personal, nuestro conocimiento o nuestro esfuerzo influyen en un resultado que en realidad depende del azar. En las apuestas deportivas, el aficionado se siente competente porque conoce a los jugadores, las alineaciones o las rachas, pero el resultado de una sola jugada depende de variables incontables (rebote, lesión, decisión arbitral, viento, fortuna pura) sobre las que el apostador no tiene poder alguno.

Fragmento de la obra (Escena IV, p. 20)

ÁLEX 1.—1,30... (*Niega con la cabeza.*) Eso es para tontos. (*Se acerca más a la pantalla.*) Empate... 2,85... (*Pausa. Se fija definitivamente en la cuota del Villarreal.*) 4,00... (*Se ríe.*) Claro. (*Se endereza. Seguro.*) Yo no soy como los demás. (*Se toca el pecho.*) Yo veo el partido de verdad.

Reflexión guiada

- ¿Por qué Álex elige la cuota más alta (4,00) y rechaza la más baja (1,30)?
- ¿Qué tres palabras de Álex revelan que se siente diferente del resto?
- Una cuota de 4,00 significa que la casa de apuestas estima una probabilidad del 25 % de que el Villarreal gane al Real Madrid en el Bernabéu. ¿Qué información cree tener Álex que la casa de apuestas no tiene?

Metáfora futbolística: «El análisis del VAR»

En fútbol, el VAR sirve para revisar la jugada con calma, lejos de la pulsación del partido, y decidir si fue legal o no. Vamos a aplicar el VAR a la decisión de Álex.

Ejercicio práctico

Por parejas:

- Apuntad todo lo que Álex sabe del partido (que juega el Madrid, que es el Bernabéu, que el Villarreal es el visitante...).
- Apuntad todo lo que Álex no puede saber (si Vinícius está cansado, si Courtois va a fallar, si habrá un penalti, si el árbitro estará acertado, si lloverá...).
- Comparad las dos listas. ¿Cuál es más larga?
- Conclusión grupal: conocer el deporte $\neq$ predecir el resultado de un partido concreto.

Reflexión final

» El algoritmo de la casa de apuestas no apuesta contra tu ignorancia: apuesta contra la ilusión de que sabes algo que él no sabe. Y lo sabe todo: cada gol, cada lesión, cada alineación de los últimos veinte años de cada equipo del mundo.⁴

⁴ Nota para el docente: es útil mostrar al alumnado que las casas de apuestas contratan a estadísticos, matemáticos y analistas de datos a tiempo completo, mientras el apostador medio basa su decisión en intuiciones de fin de semana. La asimetría informativa es total.

07. El sesgo interpretativo

Cuando ganas, eres bueno; cuando pierdes, fue mala suerte.

Definición técnica. El sesgo interpretativo (también llamado sesgo de confirmación aplicado al juego) consiste en reinterpretar los resultados para que confirmen siempre nuestra creencia previa. Si ganamos, lo atribuimos a nuestra habilidad. Si perdemos, lo atribuimos a una mala suerte excepcional, a un árbitro injusto, a una lesión inoportuna o a «una racha mala». Nunca a que el sistema simplemente funciona así.

Fragmento de la obra (Escena III, p. 16)

(El narrador grita: «El árbitro revisa la jugada... ¡gol anulado por fuera de juego!»). Vicente salta de alivio, Carmen también se incorpora aplaudiendo.)

Álex.— *(Murmurando para sí mismo.) Me han salvado a mí... mi apuesta sigue viva.*

Reflexión guiada

- Vicente celebra que el Madrid no haya perdido. Carmen celebra con su padre. ¿Qué celebra Álex?
- El gol anulado por fuera de juego es un acontecimiento deportivo y aleatorio. ¿Por qué Álex lo lee como un mensaje personal dirigido a él?
- Si el gol no hubiera sido anulado y Álex hubiera perdido la apuesta, ¿a quién habría culpado?

Metáfora futbolística: «El análisis del VAR» (II)

Ejercicio práctico

Por grupos de cuatro. Cada grupo dibuja dos columnas en su cuaderno:

Resultado favorable	Resultado desfavorable
¿A qué lo atribuye Álex?	¿A qué lo atribuiría Álex?

Localizad en la obra al menos tres ejemplos de victoria (Escenas I, III y IV) y tres ejemplos de derrota (Escenas IV, VI y VIII). Anotad la atribución que hace Álex en cada caso.

- Cuando gana, ¿quién es el responsable? «Soy un ganador», «Yo veo el partido de verdad», «Lo sabía»...
- Cuando pierde, ¿quién es el responsable? «Solo tenía que esperar», «Mala racha», «Casi entra»...

Reflexión final

» *El sesgo interpretativo es el motor del adicto: convierte cada victoria en confirmación de su talento y cada derrota en un accidente. Por eso nunca aprende. Por eso siempre vuelve.*⁵

08. El casi acierto (near-miss)

Por poco. Otra vez será.

Definición técnica. El near-miss o casi acierto es el resultado en el que no ganamos, pero hemos estado a punto de ganar. Las casas de apuestas y las tragaperras lo diseñan deliberadamente porque el cerebro humano reacciona al casi-acierto casi como si fuera una victoria: activa los mismos circuitos de recompensa (dopamina) y empuja a seguir jugando. Es la trampa más perfecta del juego: hace creer al apostador que estaba muy cerca, cuando estadísticamente estaba tan lejos como una derrota total.

Fragmento de la obra (Escena III, p. 15)

(Se escucha al narrador: «Ataca el Getafe... iremata! ¡Uyyy, por poco!». Vicente se lleva las manos a la cabeza.)

Vicente.— *¡Uf, madre mía, nos hemos librado de milagro!*

Carmen.— *(Con la boca abierta.) ¡Casi entra!*

Álex.— *(Susurrando, tenso.) No, no, no... esto no puede pasar.*

⁵Nota para el docente: este sesgo es el más difícil de desmontar porque es autorreferencial: la persona necesita admitir que su narración interna es falsa. Buen momento para introducir la idea de que escuchar a otros (vestuario, familia, terapeuta) es la única salida; enlace natural con la actividad 03 del Bloque III (vídeo de Unai Garma).

Reflexión guiada

- En esta jugada no ha pasado nada deportivamente: ni gol, ni penalti, ni tarjeta. Sin embargo, los tres personajes reaccionan con intensidad. ¿Por qué?
- ¿Es lo mismo «casi marcar gol» que «marcar gol»? ¿Es lo mismo «casi ganar la apuesta» que «ganar la apuesta»?
- Las aplicaciones de apuestas muestran a propósito los partidos donde «estuviste a punto de acertar». ¿Por qué crees que lo hacen?

Metáfora futbolística: «La táctica de juego limpio»

En el fútbol, un disparo al palo no es medio gol. Es un fallo. En la liga no te dan medio punto por estrellar el balón en el larguero.

Ejercicio práctico

Cada estudiante traza una línea horizontal en su cuaderno con tres etiquetas:

FALLO TOTAL ————— **CASI ACIERTO** ————— **ACIERTO**

A continuación, decide dónde colocar las siguientes situaciones y justifica por qué:

- a) Álex apuesta 20 € al Villarreal y gana 80 €.
- b) Álex apuesta 20 € al Villarreal, la pelota da en el larguero en el último minuto y pierde.
- c) Álex apuesta 20 € al Villarreal y el partido termina 0-4 para el Madrid.

Trampa pedagógica. Los casos (b) y (c) son matemáticamente idénticos. Álex pierde los mismos 20 €. Pero el cerebro humano siente que (b) está mucho más cerca de la victoria que (c). Esa es la trampa del *near-miss*.

Reflexión final

» *Las apps de apuestas no te muestran que perdiste: te muestran que casi ganaste. Aprende a leer el resultado real, no la versión maquillada que la app te enseña al día siguiente.*⁶

09. El antropomorfismo

La app no es tu amigo. La app no te conoce.

Definición técnica. El antropomorfismo aplicado al juego es la tendencia a atribuir intenciones humanas (amistad, complicidad, generosidad, traición, mala fe) a una entidad que no las tiene: un algoritmo, una máquina, un equipo o «la suerte». El apostador termina pensando que la app «le ha dado» un premio, que «le ha quitado» una racha o que «hoy le está castigando». Esa narrativa emocional convierte una operación matemática fría en una relación personal y, como toda relación, genera apego.

Fragmento de la obra (Escena VI, pp. 28-29)

(Empiezan a aparecer en la pantalla distintos mensajes superpuestos: «APUESTA PERDIDA. RECUPERA LO PERDIDO. ÚLTIMA OPORTUNIDAD. JUEGA OTRA VEZ».) La sombra se mueve al ritmo de los sonidos, como si reaccionara a cada notificación.)

Reflexión guiada

Lee con atención los cuatro mensajes que envía la app:

- APUESTA PERDIDA. → es información objetiva.
- RECUPERA LO PERDIDO. → ¿qué emoción intenta activar?
- ÚLTIMA OPORTUNIDAD. → ¿qué emoción intenta activar?
- JUEGA OTRA VEZ. → ¿es una sugerencia neutral o una orden?

En la obra, la sombra demoníaca crece detrás de Álex mientras llegan estos mensajes. ¿Qué simboliza la sombra? ¿La app le habla a Álex o le habla alguien a través de la app?

¿Tiene la app sentimientos hacia Álex? ¿Le importa a la app si Álex gana, pierde, llora o duerme?

Metáfora futbolística: «El vestuario»

En el vestuario, antes y después del partido, se hablan palabras de verdad: el entrenador te dice si has jugado bien o mal,

⁶Nota para el docente: el near-miss es el sesgo más estudiado experimentalmente en neurociencia del juego patológico. Si el grupo tiene madurez, mencionar que los menores son especialmente vulnerables al near-miss porque su corteza prefrontal aún se está desarrollando y no compensa la respuesta emocional inmediata.

tus compañeros te animan o te critican, el médico te examina sin disfrazar la lesión. Nadie te miente para que sigas jugando.

Ejercicio práctico

Por parejas. Construid una tabla de comparación:

¿Quién diría esto?	«Recupera lo perdido»	«Última oportunidad»
La app de apuestas		
Tus amigos del vestuario		
Tu familia		
Tu entrenador		
«Eres un crack»	«Estás cansado, descansa»	«Hoy has perdido, ¿estás bien?»

Marca con una X quién diría cada frase. Reflexiona después:

- ¿Qué frases salen solo de la app?
- ¿Qué frases salen solo de personas reales?
- ¿Hay alguna que coincida? ¿Por qué?

Reflexión final

» *La app no te conoce. No sabe que tienes 15 años. No sabe que ese dinero era para el viaje de tu hermana. No sabe que mañana tienes examen. La app es un conjunto de instrucciones diseñadas para que sigas pulsando. Cuando notes que estás hablándole, parándote a pensar qué te «está diciendo» o sintiendo que «se ríe de ti»... es hora de cerrarla y bajar al vestuario.¹*

¹ Nota para el docente: este sesgo enlaza directamente con la simbología dramática de la obra (la sombra demoníaca). Recomendable proyectar de nuevo el fragmento de la Escena VI antes de la actividad, para que el alumnado conecte la imagen con el concepto. La metáfora del vestuario abre la puerta al Bloque III, donde se trabajará el entrenamiento de la resistencia social.

BLOQUE II

El mapa de las emociones

**¿Por qué seguimos haciendo algo
aunque sepamos que no nos conviene?**

En el bloque anterior descubrimos que muchas personas apuestan porque su mente les engaña con falsas ideas sobre el azar y las probabilidades. Pero entender las matemáticas no siempre es suficiente para dejar de jugar.

El juego de apuestas está diseñado para activar emociones muy intensas en nuestro cerebro: adrenalina, miedo, euforia, frustración o esperanza.

En este bloque vamos a analizar cómo esas emociones aparecen en la historia de Álex y cómo pueden atraparnos sin que nos demos cuenta.

Actividades

- 01.** Tras leer este fragmento, dibuja una silueta humana y coloca etiquetas en las partes del cuerpo de Álex donde siente la apuesta.

ÁLEX está en la mesa, con su móvil escondido sobre las rodillas. Finge ver el partido, pero de vez en cuando desbloquea compulsivamente el teléfono. Sus movimientos son nerviosos: se muerde el labio, mueve la pierna sin parar, se seca el sudor de las manos en el pantalón.

ÁLEX. – (Con voz temblorosa). ¿Lo sentís? Cada ataque del Getafe me duele aquí. (Se toca el pecho). Es como si estuviera en el campo. Cada jugada parece eterna. Antes, este partido me habría aburrído, soy una persona de acción, me gusta jugarlos... pero ahora es como si pudiera ser cada jugador. (Mira el móvil fijamente). No es un simple partido: es mi apuesta. ¡Mi dinero! Si pierdo... pierdo todo lo que gané en el último partido del Villarreal y si gano es como si pudiera revivir lo que sentí cuando me pagaron por marcar ese gol decisivo. Puedo oler la hierba y escuchar al público animando, lo siento en mi corazón.

Ahora soy cada jugador, vivo al máximo cada movimiento.

Primero vamos a mirar a Álex como si fuéramos espectadores de la escena. ¿Qué señales visibles muestran que Álex está nervioso?

- ¿Qué gestos o movimientos aparecen en el texto?
- ¿Qué parte de su cuerpo toca cuando habla?
- ¿Cómo describirías su forma de hablar?

Si estuvieras viendo esta escena en el teatro, ¿qué te haría pensar que Álex está perdiendo el control de la situación?

Ahora vamos a intentar entender qué está sintiendo Álex por dentro. ¿Por qué crees que una apuesta puede provocar una sensación física en el cuerpo?

- ¿Qué emoción puede estar sintiendo en ese momento?
- ¿Por qué habla de dolor en el pecho?
- ¿Crees que está disfrutando o sufriendo?

Fíjate cuando dice: “cada jugada parece eterna”. ¿Qué significa esta expresión?

- ¿Cómo cambia la percepción del tiempo cuando alguien está muy nervioso o esperando un resultado?
- ¿Crees que Álex está viendo el partido como un espectador... o como alguien que depende del resultado?

Álex dice: “No es un simple partido: es mi apuesta. ¡Mi dinero!”. Reflexiona:

- ¿Qué ha cambiado en la forma en que Álex vive el fútbol?
- Antes jugaba al fútbol, ¿qué hace ahora?
- ¿Crees que el partido sigue siendo un juego para él?

Álex conecta esta apuesta con el momento en que marcó un gol: “si gano... es como si pudiera revivir lo que sentí cuando marqué”. Preguntas:

- ¿Por qué crees que su cerebro conecta estas dos experiencias?
- ¿Qué emoción intenta recuperar Álex?
- ¿Crees que apostar puede sustituir la sensación de jugar realmente?

Ahora vamos a reconstruir lo que está pasando en su mente y en su cuerpo. Completa este mapa:

Momento	Pensamiento	Emoción	Reacción física
El Getafe ataca			
El resultado puede cambiar			
La apuesta está en juego			

Reflexión grupal:

¿Por qué crees que las apuestas pueden generar emociones tan intensas como jugar un partido real?

02. Identifica la evolución de las motivaciones de Álex a lo largo de la obra y entiende en qué momento deja de jugar por diversión... y empieza a necesitar jugar. Antes de empezar, piensa un momento: ¿por qué empieza Álex a apostar? Escribe tu respuesta de forma rápida, sin pensarlo demasiado⁴. Se dividirá la pizarra en cuatro columnas con las siguientes definiciones técnicas:

- **Motivaciones sociales:** buscar entretenimiento, diversión o aceptación, generalmente acompañado de amigos.
- **Motivaciones de automejora:** búsqueda de sensaciones intensas, adrenalina, euforia o excitación.
- **Motivaciones económicas:** el deseo de ganar dinero de forma rápida y aparentemente fácil o para conseguir cosas materiales.
- **Motivaciones de afrontamiento:** uso del juego para evadirse de problemas, silenciar emociones desagradables o "ruido" interno.

El alumnado, dividido en pequeños grupos, actuará como detectives revisando las escenas para localizar fragmentos que reflejen estas motivaciones y las colocará en la columna correcta.

Ejemplos guía para el cuaderno:

Columna social: ¡Claro, bro! Dijimos que el que metiera el gol decisivo se lo llevaba todo. Y tú has sido el héroe. (Escena I).

Columna económica: Ya lo tengo pensado. Unas zapas nuevas, la Play, auriculares... y me sobra. (Escena I y II).

Columna auto-mejora: Es como una droga. Miedo, ansiedad, euforia... todo en un solo partido. No es solo fútbol. Es algo más fuerte que yo. Y lo necesito otra vez. (Escena III).

Columna afrontamiento: Ruido. Y luego... silencio... (Escena IX).

⁴El docente o dinamizador debe explicar brevemente que no todas las razones para jugar tienen el mismo riesgo.

Cada vez que se lea en voz alta, el grupo puede levantar una tarjeta de ese color:

Verde → juega por diversión

Amarillo → juega por dinero o emoción

Rojo → juega para escapar o arreglar problemas

Negro → ya no puede parar

Reflexión grupal:

Una vez completadas las columnas, se abrirá un debate basado en la evolución del personaje.

- El punto de giro: ¿en qué escena exacta crees que Álex deja de jugar por las "zapas nuevas" (dinero/social) y empieza a jugar para "silenciar el ruido" (afrontamiento)?⁵
- El peligro del "silencio": según lo aprendido, ¿por qué la columna de afrontamiento es la más peligrosa para desarrollar una adicción?⁶
- La percepción del grupo: al principio, sus amigos le animan. ¿Cómo influye la presión de grupo en que Álex vea la motivación económica como algo "seguro"?
- El final: ¿qué motivación tiene Álex al final cuando decide no tirar el penalti? Reflexiona sobre cómo recupera la motivación social real: el placer de estar con el equipo sin que medie el dinero.

Reflexión individual:

- ¿Cuál de estos motivos crees que es más peligroso?
- ¿Cuál crees que podría afectar más a alguien de tu edad?
- ¿Crees que es fácil darse cuenta de ese cambio?

⁵ Analizar cómo en la Escena IV Álex cree que "sabe jugar" (falsa ilusión de control), lo que le motiva a subir la apuesta de 20 € a 80 €.

⁶ Se debe resaltar que cuando Álex juega para "arreglar" el robo de la hucha de Carmen (Escena VIII), la motivación de afrontamiento es total y el riesgo de patología es máximo.

BLOQUE III

Acción y prevención

**Si sabes que algo te hace daño...
¿por qué a veces no eres capaz de parar?***

Actividades

- 01.** Esta actividad busca visibilizar el deterioro progresivo que causa el juego. Se reparten tarjetas con elementos de la vida de Álex que tiene al principio de la obra: "buenas notas", "tiempo con amigos", "confianza de su padre", "ahorros de su hermana", "ganas de entrenar" y "tranquilidad"...

A continuación, se leen fragmentos de las escenas V, VIII y X. Cada estudiante representa una parte de la vida de Álex. Cada vez que detecten que Álex pierde uno de esos elementos (como cuando roba el dinero de la hucha o suspende seis asignaturas), el personaje que tiene esa tarjeta debe sentarse, simbolizando que esa parte de la vida de Álex ha quedado en "fuera de juego".

Reflexión: ¿en qué momento el juego dejó de ser una diversión y se convirtió en una necesidad de 'silenciar el ruido'⁷?

⁷El objetivo en este apartado es que los adolescentes identifiquen las señales de alarma y desarrollen habilidades de resistencia frente a la presión social.

⁸Se debe enfatizar que apostar solo y mentir para ocultar el gasto son las señales de alarma más críticas.

02. Entrenamiento de resistencia, el objetivo es aprender a decir NO sin romper la relación social. Releed esta conversación por parejas:

Oye, escucha. ¿Quieres ganar pasta de verdad?.

¿Cómo que pasta de verdad?

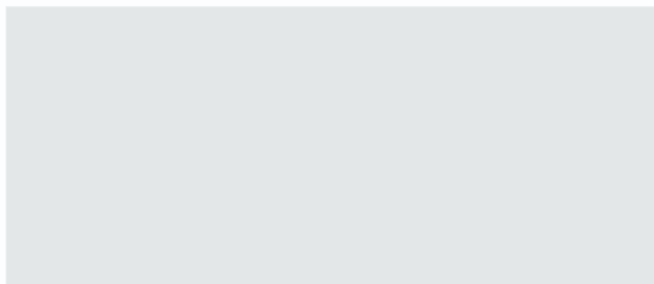
Te paso un enlace. Es una *app* que te he enseñado antes.

¿En serio? ¿Y no es peligroso?

Qué va, *bro*. Es facilísimo. Tú eliges el equipo, pones algo de dinero... y si aciertas, cobras. Así de simple.

No sé... nunca he hecho eso. ¿Y si pierdo?

Bah, *bro*, siempre hay riesgo. Pero mira lo que he ganado esta semana.



¡Madre mía! Con eso te da para la Play.

Exacto. Y unas zapas nuevas. Y me sobra.

Suena demasiado bueno para ser verdad.

No lo pienses tanto. Empieza con poco. Hoy juega el Madrid. Es un tiro seguro. Si metes algo, ganas fijo. Aunque te recomiendo que sigas a un *tipster* que es un genio, lleva diez verdes seguidos. Arriesga, así es como he conseguido el dinero para la Play.

...

Venga, *bro*. Confía. Eres ganador en el campo... Mira la cuota del Madrid, está pagándose a 1,3, es dinero regalado.

Identifica las trampas verbales de Dani y practica respuestas que corten la presión sin generar conflicto.

1. **Fase de detección:** ¿qué te está diciendo realmente? Subraya y etiqueta las siguientes tácticas de persuasión:
 - Promesa de recompensas: "¿Quieres ganar pasta de verdad?", "Con eso te da para la Play" y "es dinero regalado".
 - Engaño / minimización del riesgo: "es facilísimo", "así de simple" y "es un tiro seguro".
 - Adulación: "venga, *bro*. Confía. Eres ganador en el campo" (Dani usa el éxito real de Álex en el fútbol para confundirlo y que crea que también tendrá éxito en las apuestas)⁹.
2. **Fase de entrenamiento:** en el fragmento, Álex termina con un silencio ("..."). El ejercicio consiste en realizar un *role-playing* por parejas donde el estudiante que hace de Álex debe sustituir esos puntos suspensivos por una respuesta asertiva que siga el método de los tres pasos:
 - **Escucha y valora:** ¿qué pretende Dani?¹⁰

⁹ Es importante explicar que si alguien tuviera un sistema infalible, las casas de apuestas lo bloquearían.

¹⁰ Que yo apueste para que él no se sienta solo en el riesgo o para validar su conducta.

- Define tu posición: "no quiero hacerlo, lo tengo claro", "paso, no me apetece", "no voy a apostar", "prefiero hacer otra cosa", "no insistas."
- Comunica con claridad:
 - ◊ Opción A: "Dani, si tú quieres arriesgar tu dinero para la Play, vale, pero yo no voy a regalar el mío. Prefiero asegurarme las zapas ahorrando".
 - ◊ Opción B: "Nadie regala nada y menos una app de apuestas. No me interesa"¹¹.
 - ◊ Opción C: "Soy ganador en el campo porque entreno, no por el azar. No voy a entrar, así que no insistas más, bro".

Reflexiona:

- ¿Qué ha sido más difícil: decir no o sostenerlo?
- ¿Qué frases han funcionado mejor?
- ¿Qué tipo de presión es más difícil de resistir?¹²

03. Esta actividad utiliza la intervención de la psicóloga en la obra y el vídeo de Unai Garma (https://www.youtube.com/watch?v=G220HNG_Kr4) para entender cómo te conviertes en ludópata. Comprende que el silencio que proporciona la apuesta es una trampa temporal y aprende a identificar formas saludables para gestionar el malestar emocional.



¹¹ Es vital que el alumnado entienda que "un tiro seguro" no existe en el juego de azar. La cuota de 1,3 que menciona Dani significa que hay un 77% de probabilidad de ganar, pero también un 23% de perderlo todo; no es "dinero regalado", es un negocio diseñado para que la banca gane a largo plazo.

¹² Se debe reforzar la idea de que un amigo de verdad siempre respetará tu opinión aunque no coincida con la suya.

1. Fase de escucha: visualiza el vídeo y lee en voz alta el fragmento de la Escena X donde Álex habla con la profesional. Según la explicación de Unai, ¿qué representa exactamente ese "ruido" interno que siente una persona antes de apostar? Relaciónalo con la descripción de Álex en la obra cuando dice sentir una "rabia que aprieta"¹³.
2. Fase de análisis: Álex ha pasado de una motivación social a una de afrontamiento de problemas. En la pizarra, se anotan los elementos que "activan" el ruido de Álex según la obra (el sentimiento de culpa por robar a su hermana, soledad...). Analiza por qué Vicente bloquea el móvil de Álex en la Escena VIII como una medida necesaria y no como un castigo.
Tras ver el vídeo de Unai, debate sobre su experiencia: ¿cómo empieza a apostar?, ¿qué apoyos necesita para dejar de apostar?, ¿qué piensa sobre el grupo de apoyo en el proceso de rehabilitación?
3. Fase de acción: siguiendo el consejo de la profesional en la obra: "vamos a entender qué te pasa cuando el ruido aparece. Qué lo activa. Qué lo calma. Y qué lo empeora".
De forma individual el alumnado debe completar un esquema basado en el proceso de toma de decisiones. El esquema debe incluir:
Identifica el ruido: ¿qué me agobia hoy? (estudios, amigos, familia, ansiedad, ganas de recuperar lo perdido...).
Valora opciones: si apuesto, huyo, ¿qué pasa después? ¿A quién acudiría Álex si Vicente no se hubiera enterado (tutor, profesional, amigo de confianza...)?
Busca el antídoto: ¿qué actividad real me da paz? (deporte, música, hablar con alguien...).
Relee la reflexión final de Álex en la Escena XIII: "Darme cuenta de que lo que echaba de menos no era ganar, sino estar aquí... jugando con ellos".

¹³ El alumnado debe buscar en la Escena VIII la descripción que él hace: "Una rabia que aprieta, que quema, que no me deja pensar".

BLOQUE IV

Ocio, tiempo libre y alternativas saludables

El objetivo central es demostrar que las necesidades de socialización, emoción y evasión pueden satisfacerse plenamente mediante actividades que no supongan un riesgo de adicción. En este bloque, utilizaremos la figura de Álex 2 como modelo de salud y la técnica de debate grupal para generar alternativas reales en su entorno.

Actividades

01. Divide la clase en grupos de tres a cuatro personas para debatir durante seis minutos, cada grupo debe proponer actividades en su entorno para sustituir las cuatro grandes motivaciones de Álex. A continuación, completa la siguiente tabla vinculando los deseos de Álex con opciones reales de ocio:

Motivación de Álex	¿Qué busca Álex?	Alternativa saludable
Social	Estar con sus amigos	Centros juveniles, videojuegos sociales (FIFA o similar, sin apuestas ni microcréditos), voluntariado...
Automejora	Adrenalina	Deportes de aventura, skate, gimnasio, escape room o karting...
Afrontamiento	Evasión	Escuchar música, ir al cine, leer, hablar con amigos, senderismo...
Económica	Ganar dinero para la Play	Ahorro personal, trabajos colaborativos...

02. Esta actividad utiliza el contraste de personajes en la Escena II para reflexionar sobre la calidad del tiempo libre. Relee la escena.

Reflexión grupal:

- ¿Por qué la opción de Álex 2 es más satisfactoria a largo plazo?¹⁴
- ¿Qué diferencia hay entre ganar dinero en una pantalla y ganar un partido con tu equipo?

¹⁴ Se debe debatir que el ocio saludable permite fallar y seguir jugando, mientras que en la apuesta de Álex 1, un fallo significa perder el control y el dinero.

03. Álex descubre al final de la obra que lo que realmente echaba de menos no era ganar dinero, sino estar allí, jugando con sus compañeros. El ocio real es aquel que te permite estar presente y tranquilo, no el que te genera "ruido" y ansiedad. Basándote en el listado de alternativas de ocio saludable del primer ejercicio, diseña un calendario de tiempo libre para una semana sin apuestas¹⁵.

Día	Actividad	Motivación que satisface
Lunes		
Martes		
Miércoles		
Jueves		
Viernes		
Sábado		
Domingo		

Pautas para que el calendario funcione

- Prioriza lo presencial: escoge actividades físicas y reales con amigos.
- Identifica el "gatillo": si sientes "ruido" (nervios, aburrimiento), no cojas el móvil; llama a un amigo para quedar.
- Acepta el fallo: en el deporte real o en un videojuego sin apuestas, puedes fallar un pase y seguir jugando; no hay deuda, solo aprendizaje.
- Cuestiona la "normalidad": recuerda que la mayoría de los jóvenes no apuestan; lo normal es divertirse con las actividades de esta tabla.

¹⁵El objetivo es que el alumnado identifique que lo normal es realizar actividades que no involucren apuestas. La persona dinamizadora debe cerrar reforzando la idea de que la mayoría de los jóvenes (más del 90%) no necesitan apostar para divertirse, desmontando la creencia de que "todo el mundo lo hace".

Al final de la semana, compara cómo te sientes. Correr detrás de un balón cansa el cuerpo pero calma la cabeza; correr detrás de una apuesta agota la mente y te deja solo.

La ludopatía es una enfermedad silenciosa. Al principio, Álex cree que controla, que es especial. Unai Garma explica que solo cuando escuchó a otros jugadores que intentaban rehabilitarse se dio cuenta de que su historia no era única y qué le pasaría si seguía apostando. Vas a ver un vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=0zL-yWPTOPE>) donde personas reales cuentan cómo el juego destruyó sus vidas. No son actores, son personas que un día empezaron como Álex: con una apuesta pequeña entre amigos.

Mientras ves el vídeo, presta atención a estos tres puntos para comentarlos luego en clase:

- ¿Cómo empezaron la mayoría? ¿Hay alguno que empezara de forma muy diferente a como empieza Álex?
- Fíjate en cuándo dicen que el juego dejó de ser divertido. ¿Qué palabras usan para describir esa esclavitud?
- Presta atención a qué es lo que más les duele haber perdido. ¿Es el dinero o son las personas (padres, parejas, amigos)?



Reflexión grupal:

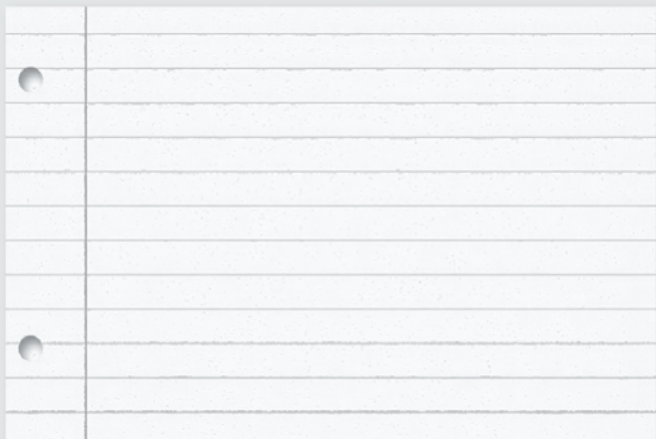
- Elige un testimonio del vídeo. Si ese hombre o mujer pudiera entrar en la Escena III (el comedor con la familia) y hablar con Álex, ¿qué advertencia específica le daría?
- En el vídeo mencionan "mentiras" y "préstamos". Busca en la obra en qué escena Álex empieza a mostrar estos mismos comportamientos que los jugadores veteranos describen como el principio de su fin.
- Unai dice que la ayuda grupal le salvó. ¿Crees que si Álex hubiera tenido un grupo de amigos que le cuestionara en lugar de seguirle la corriente, habría llegado tan lejos?

05. En el fútbol, el VAR se utiliza para revisar una jugada con calma, lejos de la pulsación del partido, y decidir si fue legal o no. Ahora vamos a aplicar el VAR a dos imágenes generadas con IA sobre los dos futuros posibles para Álex. No juzgues. Solo observa. ¿Cuál de estas dos imágenes crees que es la que las casas de apuestas te venden en sus anuncios y cuál es la que ocultan?



06. Imagina que tienes diez años más. Estás a punto de abrir una carta que te escribiste a ti mismo cuando leíste esta obra de teatro. Escribe una carta para ti mismo (puedes usar el espacio en blanco de abajo o una hoja aparte). No es un examen, nadie la va a leer si no quieres. Debe incluir estos tres puntos obligatorios:

- 1. Un deseo:** describe qué te gustaría estar haciendo dentro de diez años (estudiando, trabajando, viajando, jugando al fútbol de verdad...).
- 2. Una promesa:** prométete a ti mismo que protegerás ese futuro de cualquier jaula (ya sean apuestas, videojuegos o cualquier adicción que te quite la libertad).
- 3. Un recordatorio:** recuerda quiénes son las personas que te apoyan y buscan lo mejor para ti (familia, amigos verdaderos) que te quieren por quién eres, no por lo que tienes o ganas.



Una vez escrita, dobla la carta, escribe tu nombre y guárdala en un lugar seguro (tu caja de recuerdos, un cajón especial). Es tu contrato personal para asegurarte de que tu futuro se parezca al de Álex: libre, real y rodeado de la gente que te quiere.