

## MÓDULO 1 · SESIÓN 4

# El mensaje dentro del juego

Pensar antes de reaccionar

**⚠ Aviso**

Este caso trata un tema sensible. Si te incomoda mientras lo lees, habla con un adulto de confianza. No tienes que terminarlo solo.

**Cómo usar este documento**

Empieza leyendo **el caso**. Después contesta la **Parte A** antes de la sesión (tráela pensada — no hace falta escribirla, pero sí haberla pensado). La **Parte B** la completas durante y después de la sesión. Las **20 reglas** están al final como referencia — úsalas cuando las necesites.

*No hay respuestas correctas. Lo que importa es que sean tuyas.*

**EL CASO**

## El mensaje dentro del juego

*Cuando un juego no es lo que parece.*

Paula tiene 13 años y, como muchos chicos de su edad, le gusta jugar a Roblox después del colegio. ☐

En casa hay algunas reglas claras: puede jugar pero **no puede hablar con desconocidos** dentro ni fuera del juego.

Un martes por la tarde, Paula está en el sofá con el iPad. Todo parece normal... hasta que algo cambia. ☐

Su madre, Elena, se da cuenta de que Paula está muy concentrada. Demasiado. Está escribiendo. ☐

Cuando ella se acerca, Paula cierra la pantalla rápidamente. "¿Qué haces?", pregunta Elena. "Nada", responde ella. ☐

Tienen una pequeña discusión. Paula se pone nerviosa. Su madre le quita el iPad. Ese día, Paula está rara — habla poco, evita mirar a su madre y parece preocupada. ☹

El día siguiente, entra en la cocina con el iPad. Lo deja encima de la mesa.

"Mamá... tengo que enseñarte algo." 🤖

Paula abre una conversación. No es del grupo de sus amigos. Es alguien que conoció dentro del juego. Todo empezó con un mensaje extraño:

*"sigue me en atsni (léelo al revés)"*

Ese jugador le dijo: "Si me sigues, te doy Robux" (la moneda del juego). Paula dudó... pero aceptó. 🤖

La conversación continuó **fuera del juego**. Primero parecía normal.

Después, el otro usuario empezó a pedir cosas:

*"Envíame una foto para ver que eres real. Es parte del juego. Si no lo haces, perderás tu cuenta." ☐*

Paula sintió algo raro. No sabía exactamente qué era. Pero tampoco sabía qué hacer.

Se quedó mirando la pantalla. Pensando... ☐

**PARTE A · Antes de la sesión****Tu preparación**

Responde con calma.

**1. ¿Qué señales te dirían que algo no va bien?**

En la conversación de Paula hay pistas de que algo es raro. Identifica tres señales concretas — busca cosas específicas, no "es raro" sin más.

**2. ¿Qué habrías hecho tú en su lugar?**

- A. Ignorar el mensaje y seguir jugando
- B. Bloquear al usuario y contárselo a un adulto de confianza
- C. Enviar la foto para que no pase nada peor
- D. Esperar a ver si el otro usuario insiste

**¿Por qué esa?****3. ¿Qué regla podría haber aplicado Paula?**

Mira las 20 reglas del apéndice. Elige al menos **una** que crees que le habría ayudado **cuando vio venir las primeras señales raras** (mucho antes de que le pidieran la foto). Escribe el número y di brevemente por qué.

Regla nº \_\_\_\_ porque:

*↳ En la sesión el mentor te preguntará cuál pensaste. No hay regla incorrecta — lo importante es que la hayas razonado tú.*

**4. Tu persona de confianza**

Si te pasara algo parecido, ¿a quién se lo contarías? No hace falta que escribas el nombre — solo tenerlo claro en la cabeza ya cuenta.

*↳ Si en este momento no tienes a nadie claro en mente, eso también es información importante. Habla con alguien antes de la sesión: padre, madre, profesor, tutor, abuelo/a, tío/a, hermano/a mayor.*

**PARTE B · Durante y después de la sesión****Lo que descubres en grupo y te llevas****5. Lo que descubro durante el caso**

*Esta parte la completas cuando el mentor dé información adicional durante la sesión.*

¿Qué dato nuevo apareció? ¿Cambió algo en tu forma de ver la situación?

**6. ¿Por qué crees que Paula se lo contó a su madre al día siguiente?**

¿Qué fue lo que le dio el valor de hacerlo?

**7. La pregunta de Paula**

Si Paula te preguntara "¿Hice bien en contárselo a mi madre?" — ¿qué le dirías?

**8. ¿Qué podría pasar si NO lo hubiera contado?**

Piensa en consecuencias que no son obvias a primera vista.

**9. Mi regla de hoy**

La idea más importante que me llevo de esta sesión, en mis propias palabras:

**10. ¿Cuándo la voy a aplicar?**

Piensa en algo concreto que vas a hacer esta semana: revisar quién te sigue, hablar con un adulto, o decirle a un amigo/a que si pasa algo raro estás ahí.

*Esta última pregunta es la más importante. No se trata de aprender la regla — se trata de usarla cuando toca.*

## APÉNDICE · MATERIAL DE REFERENCIA

## Las 20 reglas

Las recibiste en la sesión 1. Reglas especialmente relevantes para este caso: **4, 8, 19, 20.**

**1. Los errores son información**

Error ≠ fracaso. Error = datos para mejorar.

**3. Tu cerebro inventa historias**

A veces es verdad. A veces no.

**5. El grupo influye más de lo que crees**

Normal no siempre significa correcto.

**7. No todo es urgente**

Muchas decisiones mejoran si esperas.

**9. Internet no olvida**

¿Me dará vergüenza dentro de un año?

**11. Cómo dices algo importa**

El tono lo cambia todo.

**13. Privado > público**

Si puede causar conflicto, hablar uno a uno.

**15. La IA puede ayudarte...**

...pero no debería pensar por ti.

**17. Cambiar de opinión es inteligente**

Significa que aprendiste algo.

**19. Pedir ayuda también es inteligencia**

Nadie aprende todo solo.

**2. Pausa antes de responder**

Espera 10 segundos. El 90% de los problemas empiezan por responder demasiado rápido.

**4. No todo es lo que parece**

¿Podría haber otra explicación?

**6. Reírse con alguien ≠ reírse de alguien**

La diferencia puede parecer pequeña. Pero para la otra persona puede ser enorme.

**8. No tienes que seguir al grupo**

"Paso" es una respuesta válida.

**10. La presión del grupo dura minutos**

Tus decisiones pueden durar años.

**12. Escuchar es una super-habilidad**

La mayoría de conflictos empiezan porque nadie escucha.

**14. Las buenas preguntas cambian todo**

¿Qué pasa realmente? ¿Qué quiero conseguir?

**16. Las personas ven el mundo diferente**

Tu versión no es la única.

**18. Tus decisiones construyen tu reputación**

Las personas recuerdan patrones, no momentos.

**20. La pregunta más poderosa**

"¿Qué decisión me hará sentir orgulloso mañana?"

**📄 Recursos**

Si tú o alguien cercano necesita ayuda con algo parecido a lo que vivió Paula, hay personas que pueden ayudar.

**ANAR — Teléfono de ayuda a niños y adolescentes: 900 20 20 10** (gratis, 24h, confidencial).