

1.º ESO · FCR · UNIDAD 6

Fraudes, apuestas y publicidad

Billetes falsos, fraudes en internet, apuestas, compras impulsivas y publicidad

6

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a…

- Reconocer un billete falso y entender por qué las criptomonedas no son una forma segura de ganar dinero.
- Detectar las señales de un mensaje falso y saber qué hacer si has caído.
- Explicar por qué los menores no pueden apostar y qué riesgos tienen las apuestas y las cajas de botín de algunos videojuegos.
- Frenar una compra impulsiva con la regla de las 24 horas.
- Distinguir un anuncio de una opinión y comprobar si una fuente es de fiar.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



Es abril en 1.º B del IES Ribera Norte. Martina espera unas zapatillas de balonmano y le llega un mensaje al móvil: «Tu envío está retenido, paga 1,99 € aquí». Casi paga. Iker, que ha oído la conversación, guarda silencio, porque lleva meses gastando dinero en un videojuego. Inés Varela escribe en la pizarra una pregunta: ¿ese mensaje, esa oferta o ese juego son de fiar? Ese día la clase va a aprender a frenar antes de pagar, de pulsar un enlace o de creerse una oferta, y a pedir ayuda sin vergüenza cuando algo sale mal. Nadie está libre de caer, pero todos podemos aprender a frenar a tiempo.

❓ ¿Has recibido alguna vez un mensaje raro que te pedía pagar o pulsar un enlace? ¿Qué hiciste?

❓ ¿Sabrías decir si un billete es falso? ¿En qué te fijarías?

❓ En un videojuego puedes comprar «cajas» con premios sorpresa. ¿Te parece un juego, una compra o algo parecido a una apuesta?

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **6.1** Billetes falsos y criptomonedas
- **6.2** Fraudes en internet
- **6.3** Las apuestas y sus peligros
- **6.4** Compras compulsivas
- **6.5** Publicidad, redes e influencers

Toca, mira, gira

1

Tocar

Papel firme y con relieves.

2

Mirar

Marca de agua e hilo a contraluz.

3

Girar

La banda o el número cambian.

CLAVE

Si crees que es falso, **no lo pases**: avisa a una persona adulta.

Fraudes con nombre propio

Phishing
Llega por correo.

Smishing
Llega por SMS.

Vishing
Llega por llamada.

CLAVE
Todos suplantan a alguien: un banco, una empresa o un conocido.

Las cinco señales

SEÑAL	EJEMPLO
Urgencia	«Hoy o pierdes el envío»
Enlace raro	Casi se parece al verdadero
Piden claves	Códigos o datos de tu tarjeta
Importe pequeño	«Paga 1,99 €»
Mensaje genérico	No dice tu nombre ni el pedido

CLAVE

Regla segura: **comprueba por otro camino**. Entra tú en la web o llama al teléfono oficial.

El mensaje del paquete



Martina

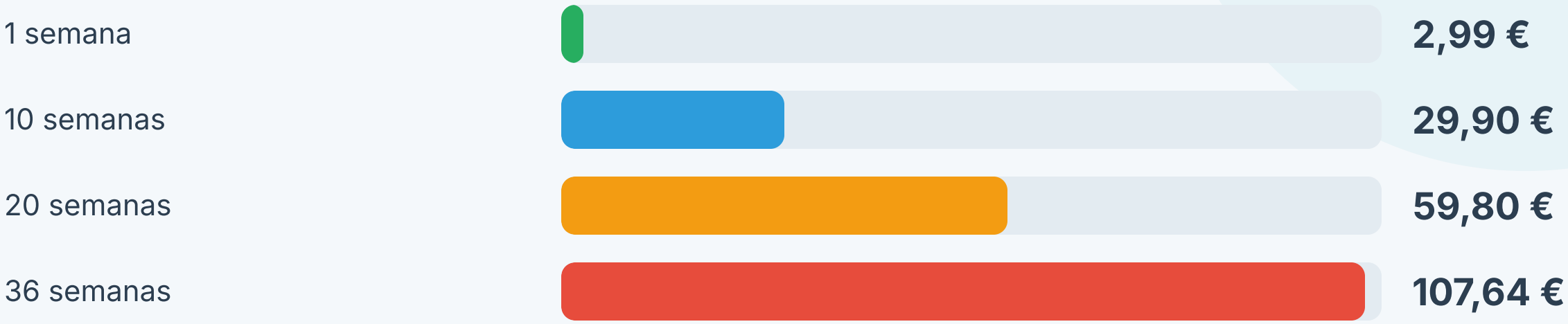
Un SMS dice «Tu envío está retenido. Paga 1,99 € en este enlace». Piden los datos de la tarjeta.

1. **Señales.** Urgencia, enlace, importe pequeño y mensaje genérico.
2. **Pérdida.** 1,99 + 3 × 49,99 = 151,96 €.
3. **Qué hacer.** Bloquear la tarjeta y avisar al banco.

✔️ **El importe pequeño era el anzuelo. Y si caes, pide ayuda: el 017 es gratuito.**

Gasto en cajas de 2,99 €

Gasto acumulado según las semanas comprando una caja.



Datos ficticios del libro. Probabilidad anunciada: 1 %.

CLAVE

Casi 4 pagas de 25 € y solo unas **30 de cada 100** personas lo consiguen.

6.4 · COMPRAS COMPULSIVAS

La regla de las 24 horas

1

Apúntalo

Qué quieres y cuánto cuesta.

→

2

Espera un día

Sin comprar.

→

3

Decide

¿Lo quieres aún? ¿Cabe en tu paga?

CLAVE

Si ya no te importa, **has ahorrado** el dinero.

Contrasta una fuente

1. **¿Quién lo dice?**
   Busca el nombre.
2. **¿Cuándo?**
   Mira la fecha.
3. **¿Con qué pruebas?**
   Que se puedan comprobar.
4. **¿Qué gana?**
   ¿Hay publicidad detrás?

CLAVE

Si no sabes responder a las cuatro, **busca otra fuente**.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Compras 10 cajas de un videojuego de 2,99 € cada una. ¿Cuánto gastas y te asegura el objeto raro?

A 29,90 € y sí lo asegura

B 29,90 € y no lo asegura

C 2,99 € y no lo asegura

✔️ 10 × 2,99 = 29,90 €. Con un 1 % por caja, unas 90 de cada 100 personas no lo consiguen.

REPASO

Ideas clave

- **Billetes y criptomonedas.** Toca, mira, gira, billete falso: no lo pases, cripto: no es dinero de curso legal, ganancia alta y segura = alarma.
- **Fraudes en internet.** Phishing, smishing, vishing, skimming, cinco señales, comprobar por otro camino, bloquear, avisar, denunciar y línea 017.
- **Apuestas.** Prohibidas a menores, riesgos y adicción, cajas de botín, una pérdida pequeña también suma.
- **Compras compulsivas.** Compra impulsiva y compulsiva, señales de compra sin pensar, regla de las 24 horas, perfil comprador.
- **Publicidad e influencers.** Publicidad engañosa y subliminal, publicidad que debe decir que lo es, prueba social, quién paga el anuncio.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 ¿Has visto alguna vez un mensaje que parecía de un banco o de una empresa de paquetes? ¿Qué señales tenía?

2 Piensa en un videojuego con cajas o premios sorpresa. ¿Qué límite semanal pondrías y a quién se lo contarías?

3 Elige un anuncio o un vídeo (sin decir el nombre) y responde a las cuatro preguntas de la fuente.



¡Ahora te toca a ti!

Repasa, practica y comprueba lo que has aprendido.

📝 **Resumen**

✅ **Test**

👆 **Interactivos**

Libro, presentaciones, resúmenes y tests gratis en **josesande.com**