Unidad 6 · Fraudes, apuestas y publicidad

Resumen · Libro del alumno, págs. 89–104

Un **fraude** es un engaño para conseguir tu dinero o tus datos. Los engaños llegan por correo o webs falsas (**phishing**), por SMS (**smishing**) o por llamada (**vishing**), y se reconocen por la **urgencia**, un enlace raro, la petición de **claves**, un importe pequeño y un mensaje genérico. Lo seguro es **comprobar por otro camino** y no dar nunca tus claves. Las **criptomonedas** no son dinero de curso legal y su precio puede variar mucho: prometer ganancias altas y seguras es una señal de alarma. Los **menores no pueden apostar**: lo dicen la Ley 1/2020 de la Comunitat Valenciana y la Ley 13/2011. Las **cajas de botín** se parecen a una apuesta porque pagas sin saber qué saldrá, y el gasto se acumula. Si pierdes el control, pide ayuda a una persona adulta. La **compra impulsiva** se frena con la **regla de las 24 horas**. La **publicidad** debe decir que lo es, y la publicidad encubierta o **engañosa** está prohibida. Antes de creer algo, **contrasta la fuente**: quién lo dice, cuándo, con qué pruebas y qué gana con ello. Y si algo te preocupa, cuéntaselo a una persona adulta. Frente a cualquier mensaje o anuncio, haz tres preguntas: quién lo envía, qué pide y qué gana con ello. Si hay prisa o una ganancia segura, es una señal de alarma. Una pérdida pequeña repetida, como las cajas de los videojuegos, también se acumula. Y recuerda: pedir ayuda no es un fracaso, es el primer paso para recuperar el control. Y no olvides que nadie está libre de un engaño: lo que cuenta es parar, comprobar y avisar. Antes de pagar, pulsar o creer, para y piensa. En cualquier duda, el mejor consejo es el mismo: no pagues, no pulses y habla con alguien de confianza.

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
- Preguntar: quién, qué y para qué

Apuestas

- Prohibidas a menores
- Riesgos y adicción
- Cajas de botín
- Una pérdida pequeña también suma
- Pedir ayuda

Compras compulsivas

- Compra impulsiva y compulsiva
- Señales de compra sin pensar
- Regla de las 24 horas
- Perfil comprador
- Esperar y comparar antes de pagar

Publicidad e influencers

- Publicidad engañosa y subliminal
- Publicidad que debe decir que lo es
- Prueba social
- Quién paga el anuncio
- Contrastar la fuente

DÓNDE SE EXPLICA EN EL LIBRO

- **6.1** Billetes y cripto · 91–92
- **6.2** Fraudes en internet · 93–94
- **6.3** Apuestas · 95–96
- **6.4** Compras compulsivas · 97
- **6.5** Publicidad · 98

Material complementario del libro del alumno. Las personas, empresas y situaciones de los casos son ficticias, salvo que se indique otra cosa.