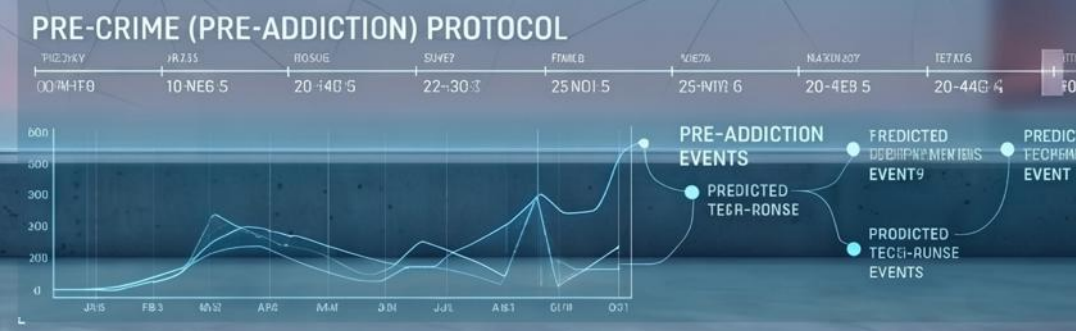


# TECNOADICCIONES

## 2º ESO





Junta de  
Castilla y León

Consejería de Educación  
Dirección Provincial de Salamanca

# ÍNDICE

## Introducción



1. Diferencias entre uso, uso problemático y adicción.



2. Adicciones sin sustancia.



3. Por qué nos resultan tan atractivas.



4. Principales adicciones sin sustancia en menores:

PRE-ADDICTION ANALYSIS  
NODE 734



4.1. Internet y redes sociales



4.2. Móvil o Smartphone



4.3. Videojuegos y juegos on-line



4.4. Juegos de azar: apuestas on-line



5. Cómo detectar si tengo una adicción y qué puedo hacer.

PRE-ADDICTION ANALYSIS  
NODE 734

PRE-ADDICTION ANALYSIS  
NODE 734

PRE-ADDICTION ANALYSIS  
NODE 734

PRE-ADDICTION ANALYSIS  
NODE 734

PRE-ADDICTION ANALYSIS  
NODE 734

# INTRODUCCIÓN



DOCENTES  
COLABORADORES  
SALAMANCA

# 1. DIFERENCIAS



Uso

Uso problemático

Adicción



DOCENTES  
COLABORADORES  
SALAMANCA

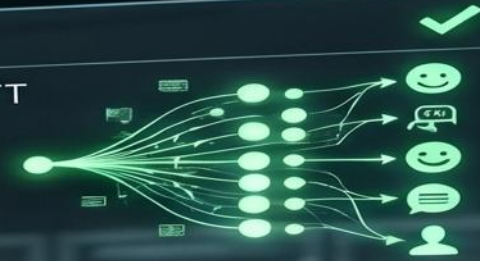


# ANÁLISIS DE CONDUCTA DIGITAL: ESCALA DE RIESGO

## USO

Un adolescente que utiliza las NTT para ocio, comunicación y diversión sin descuidar sus responsabilidades, muestra un patrón saludable.

Ejemplos: Chatear ocasionalmente, jugar alguna tarde con consolas.



## USO PROBLEMÁTICO

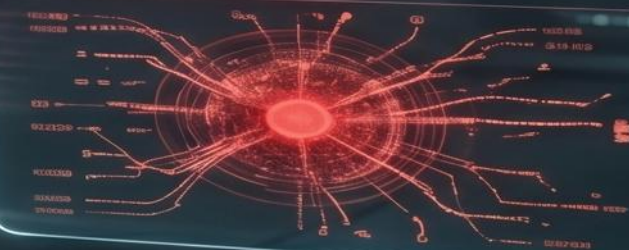
Cuando el incremento interfiere significativamente en la vida cotidiana y se pierde interés por otras actividades.

Ejemplos: Dejar de hacer tareas escolares, ausentarse de eventos sociales o extraescolares.



## ADICCIÓN

Paso más allá caracterizado por síntomas de necesidad compulsiva (e.g., abstinencia). Provoca serios problemas en ámbitos familiar, social, laboral y académico.



# TIPOS DE ADICCIONES



PRECRIME

## ADICCIONES CON SUSTANCIA

Esta se produce cuando un individuo depende de una sustancia o compuesto químico que cree que le brinda un estado de alivio o satisfacción.



scroll



select

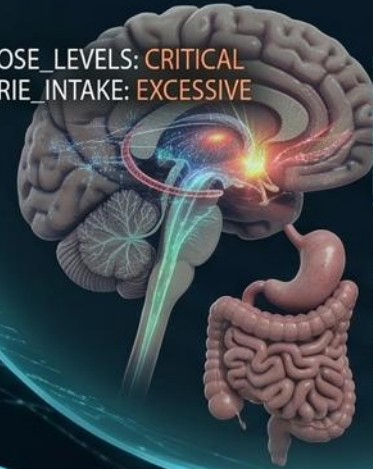
## ADICCIONES SIN SUSTANCIA:

son comportamientos sobre los que no se tiene control. Quienes padecen una adicción sin sustancia no pueden dejar de repetir una conducta (jugar, entrar en las redes sociales, comprar, etc.) una y otra vez.

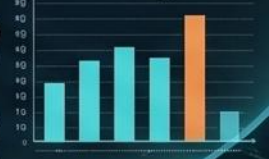


001

GLUCOSE\_LEVELS: CRITICAL  
CALORIE\_INTAKE: EXCESSIVE



DOPAMINE\_SURGE: +400%



BIORHYTHM\_SYNC: LOW  
SEROTONIN\_LEVEL: DEPLETED



003

COMPULSIVE\_BUY\_INDEX: HIGH  
CREDIT\_LINE: MAXED

- TRANSACTIONAL DATA ANALECTED
- TRANSACTIONA LIST DATA. HIGH
- CREDITATIONS LIST DATA. RED

IMPULSIVE\_BUY\_TRIGGER: DETECTED



DATA\_DEPENDENCY: ACTIVE  
SESSION\_TIME: EXCESSIVE



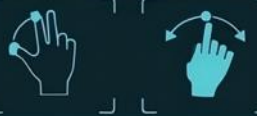
# 2. ADICCIONES SIN SUSTANCIA



COGNITIVE\_OVERLOAD: DETECTED  
BRAIN\_WAVE: DELTA

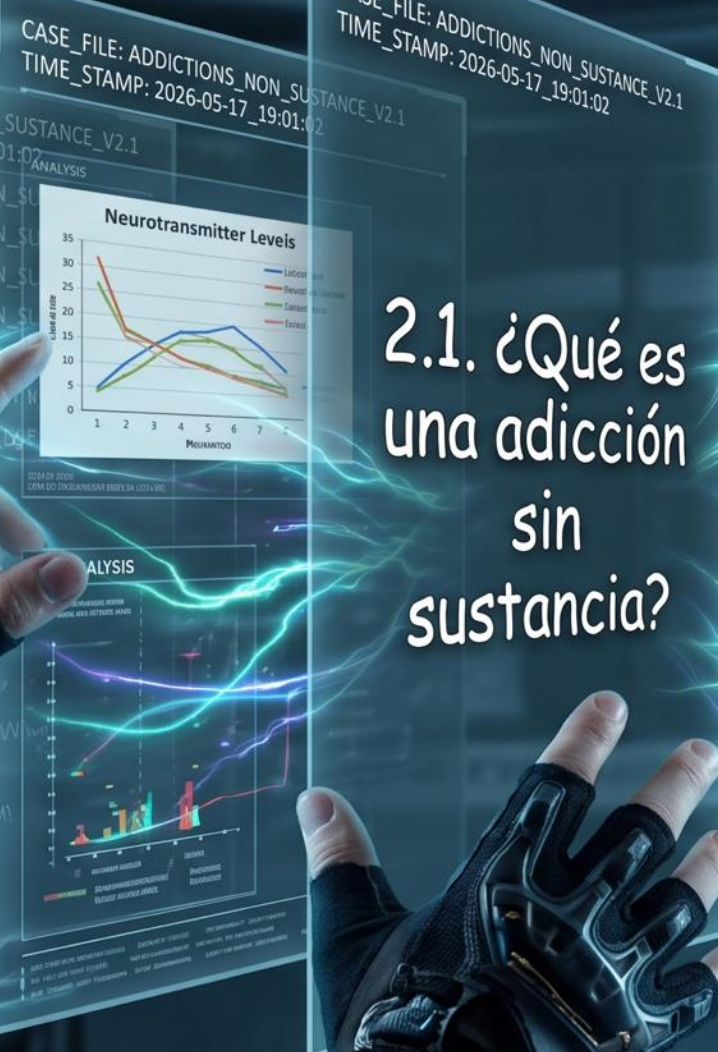
LAFOVEY  
ESLTA  
BAND DELTA  
BAND DELTA  
TRID  
DELTA  
DELTA  
DOCENTES  
COLABORADORES  
SALAMANCA

GESTIONS 0/1N



## 2.1. ¿Qué es una adicción sin sustancia?

Toda aquella conducta **repetitiva** que resulta **placentera**, al menos en las primeras fases, y que genera una **pérdida de control** en relación establecida que por la conducta en sí misma), con una conducta en sí misma), con una **interferencia grave en su vida cotidiana**, a nivel familiar, **laboral** o **social**.



CASE\_FILE: ADDICTIONS\_NON\_SUSTANCE\_V2.1  
TIME\_STAMP: 2026-05-17\_19:01:02

2018-08-17 16:04:08

S002 26 316.477-68.352 05PT 5101 286 26-53 MMs  
SOM // 0.00-03.300 660M Si03 A05 60 S MMs

Input L 1:08  
Tinet:2:24:38 RAM



# 2.2. Adicciones sin sustancia más frecuentes

Ludopatía/adicción al juego



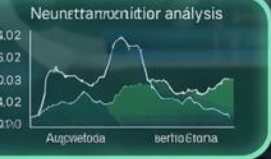
Adicción al sexo



Compras compulsivas



Adicción a la comida



Adicción a Internet



Adicción al móvil



VIGSCE 2622 Fb0000 -475.00 280 W0Y0S 225  
Aedio core 7485 F 140.00 280 333  
Imalines 385 IPULDL 80:10:66 080 BCT6JH 233





# 2.4. Cómo se exterioriza la adicción

Monorityntta, Countatry

32°C  
Predicamero  
Total Vana: 32°C  
Tubacopress: 33°7  
Exteme de: 26; 108.7 1895  
Temasida: 27° S Eone  
Basicoa meta: 2T16, 9V17 OX, 2014  
Marr Floy: 07:29 864  
Law Rosk: 07:20 960

Tadiget  
30°  
Party Stecity  
Temporarr  
Sep. 15  
59° / 88°  
Party Stecity  
Monday  
Hog 3  
27° / 60°

Friday  
11:09\*

**Tolerancia**

**Abstinencia**

**Hacerlo más de lo que se pretendía**

**No poder dejarlo**

**Emplear excesivo tiempo**

Qualocit micro-digital inciari

**Dejar de hacer otras actividades**

**Seguir haciéndolo, aun sabiendo que es perjudicial**

Party Bleedy  
Wednesday  
385 : 8  
29° / 39°  
Party Miaday  
Thursday  
382 : 2  
25° / 39°  
Party Misday  
Friday  
388 : 2  
28° / 23°  
Party Miaday

0:00

mars : 85 %  
Phachra lópe data

cpry: 5.3%  
U'ra Inok Vlow

Today  
Sz: 11.00  
Aca Irimest  
1000015

GMS020  
397  
Introduccion  
89

MEAD  
50  
477



# CARACTERÍSTICAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN A LA ADOLESCENCIA

Algunas de ellas son:

- La necesidad de autonomía
- La búsqueda de la propia identidad
- La importancia del grupo de amigos
- La importancia de las relaciones sociales
- La necesidad de ocio y disfrute. Las NNTT son una forma de ocio y de entretenimiento
- Su orientación al riesgo y a experimentar
- El establecimiento de las primeras relaciones amorosas e íntimas



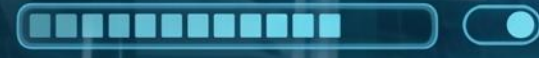
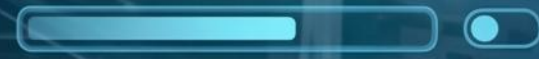
# 4. PRINCIPALES ADICCIONES SIN SUSTANCIA EN MENORES

4.1. Internet y redes sociales

4.2. Smartphone

4.3. Videojuegos y juegos on-line

4.4. Juegos de azar: apuestas on-line



DOCENTES  
COLABORADORES  
SALAMANCA



2:12.2277,366,1357 6.87 1.083 20%  
1 56.192,856,1531 2:345 28.45 20%

got 158 RAM  
2340 PA2M

Input L1:08 RA  
Time 22:308

# ¿Por qué resultan tan atractivas?

- Dos objetivos:
  - Comunicarse con sus amigos
  - Divertirse/ entretenerse
- Interactividad
- Son la herramienta de Internet más utilizada por jóvenes y adolescentes



# ¿Cuáles son sus inconvenientes?



# Los contenidos no siempre son fiables



**CLAUSURADO**



LEGAL INHIBITION [LEVEL 4]

ANALYSIS STATUS: INHIBITED

ETHICS REVIEW: CRITICAL

Algunos contenidos son ilegales o inmorales



MALWARE DETECTION: POSITIVE



contaminant  
contaminant  
contaminant

ANALYSIS STATUS: INHIBITED

ETHICS REVIEW: CRITICAL

NETWORK INFECTION PATTERN

contaminant  
contaminant  
contaminant  
contaminant

Buscar

ERROR LOG: COPYRIGHT VIOLATION

la cuenta con contenido de [redacted] quien lo introdujo en [redacted] por las mejores razones relacionadas con los derechos de autor.

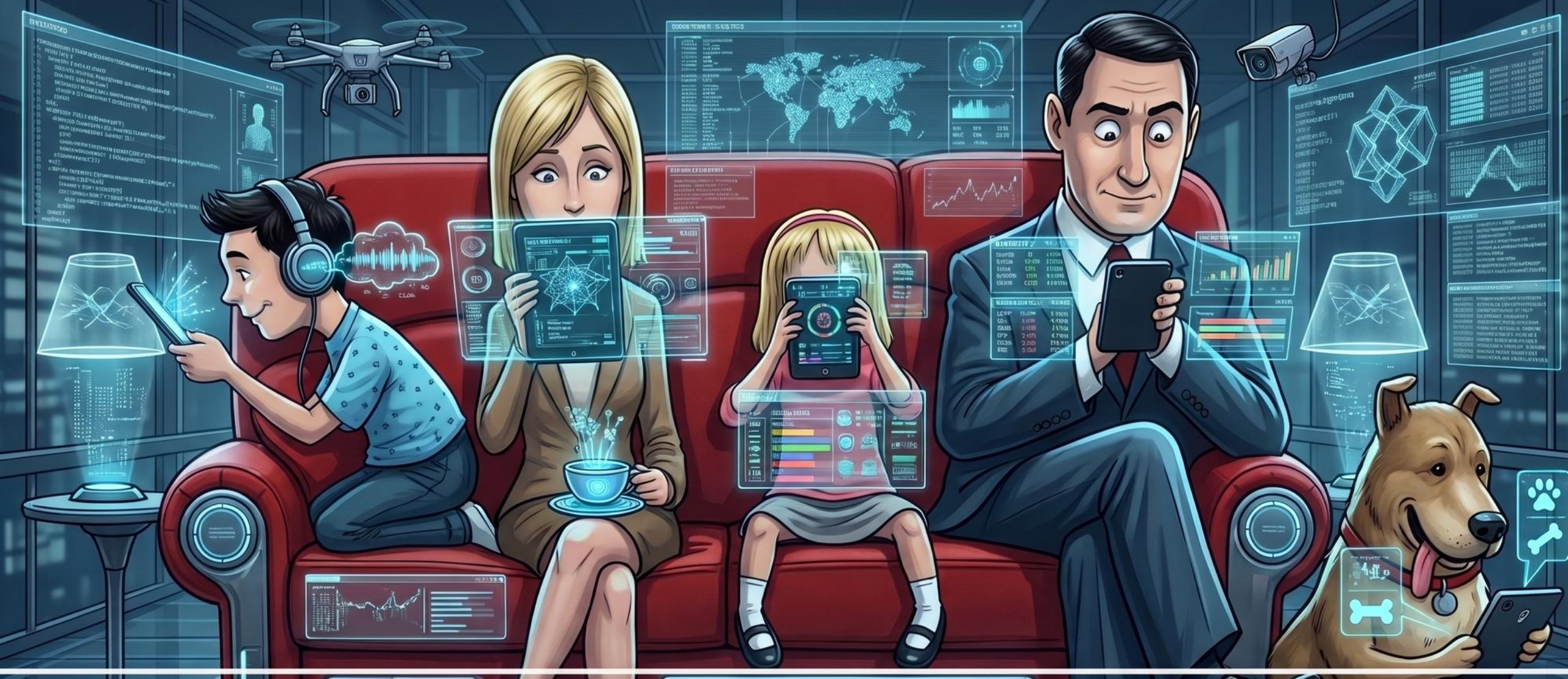
eventos.

ERROR LOG: COPYRIGHT VIOLATION



STREAM STATUS





**Interfiere con otras actividades**

# Exposición de información personal



# Ciberbullying



# Grooming

## BUSCÁS A TU AMOR EN INTERNET

Cómo lo sueñas	CÓMO SE VE EN REALIDAD
 <p>Placeholder text for the idealized image of a young man.</p>	 <p>Placeholder text for the distorted image of a young man.</p>

## Deep Network Anonymity Analysis

secrets  
encuentranos  
regalos  
no iūgas nada

## Cross-Platform Social Engineering Patterns



## Behariensi Vialens Hrah Asaaasment



## Enteniancl Paleern RAli Ascoiññ



# Falta de protección ante desconocidos CIBERBULLYING

USO DE MEDIOS TELEMÁTICOS  
(INTERNET, TELEFONÍA MÓVIL,  
VIDEO JUEGOS ONLINE) PARA  
EJERCER ACOSO PSICOLÓGICO  
ENTRE IGUALES

CHANTAJE

VEJACIONES

INSULTOS

# FALTA DE PROTECCIÓN ANTE DESCONOCIDOS

# GROOMING



PROTEGE  
TU INFORMACIÓN



NO COMPARTAS  
DATOS PERSONALES  
CON DESCONOCIDOS

PRÁCTICAS ONLINE DE  
CIERTOS ADULTOS PARA  
GANARSE LA CONFIANZA  
DE UN MENOR CON FINES  
DE SATISFACCIÓN SEXUAL

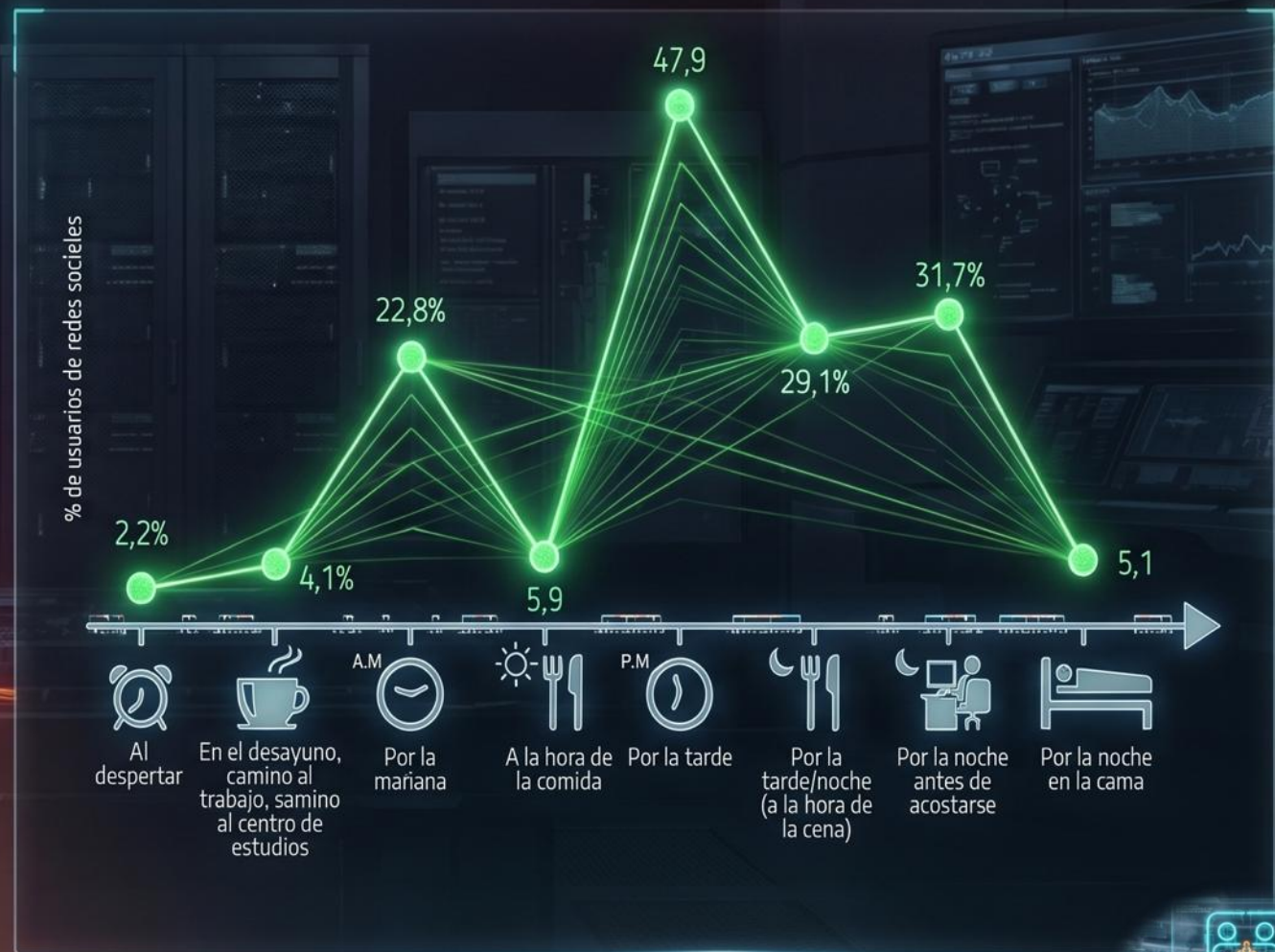
PORNOGRAFÍA  
INFANTIL

PEDERASTIA

INTERNET PUEDE SER INCREÍBLE,  
PERO TAMBIÉN PUEDE SER PELIGROSO.  
¡INFÓRMATE, PROTÉGETE Y PIDE AYUDA!



# Engancha, se puede llegar a la adicción





**Consejos**  
para su uso  
**saludable**

No creas  
todo lo que  
veas en  
Internet



Trasto

@Trastisima

Seguir

En Instagram Vs En el carnet de identidad



5:10 - 5 dic. 2017

192 Retweets 377 Me gusta



11

192

377



Haz caso sólo a la información que estás buscando,  
sin distraerte con otras



Combina el uso de Internet y redes sociales  
con otras actividades de ocio

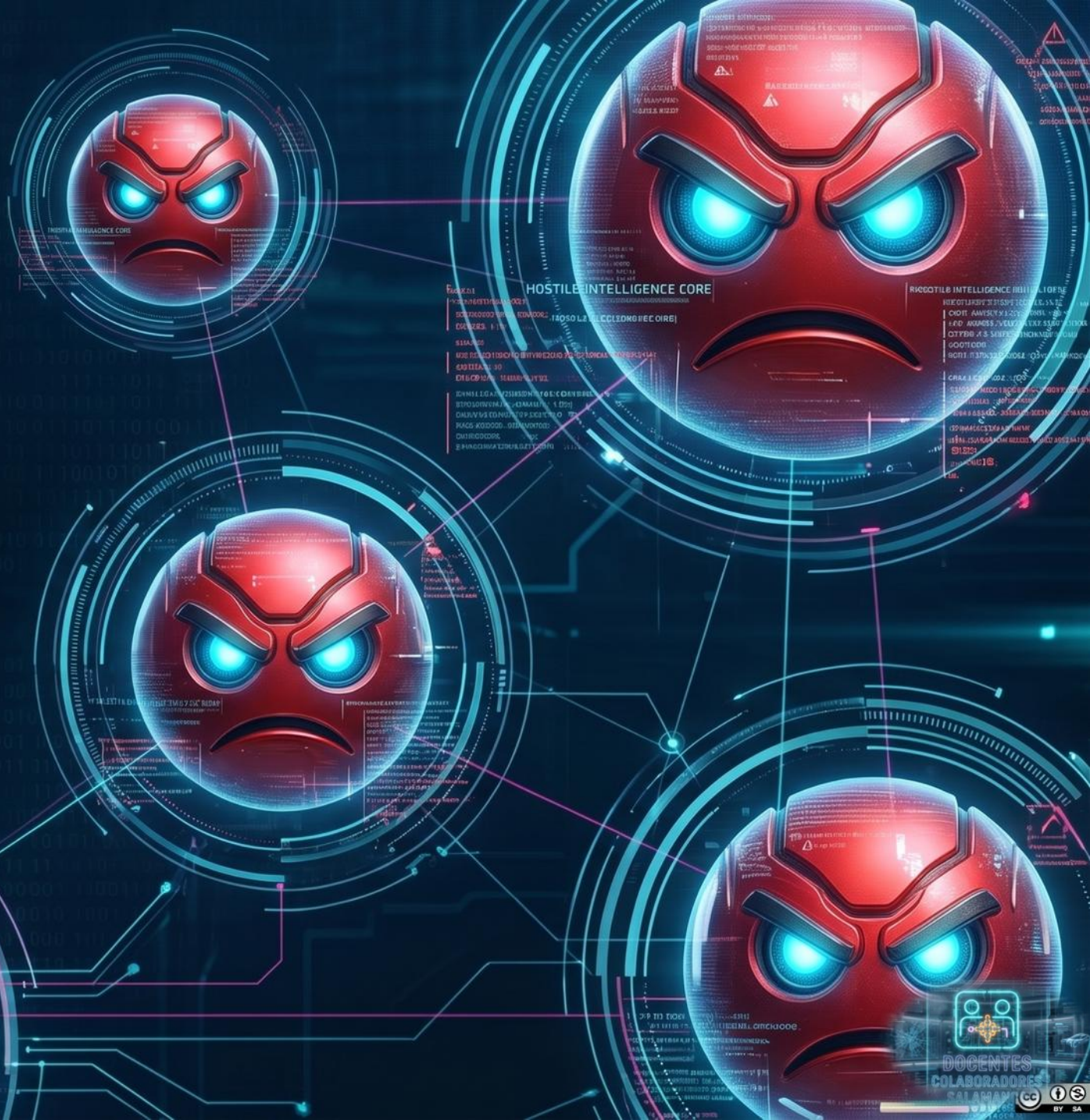


Desconfía cuando  
te toque algo  
o te ofrezcan  
algún premio



SORTE  
PREMIOS

No respondas  
a mensajes en los que  
te amenacen  
o te digan cosas que  
te hagan sentir mal



Protege  
tus datos y  
los de tus  
amigos

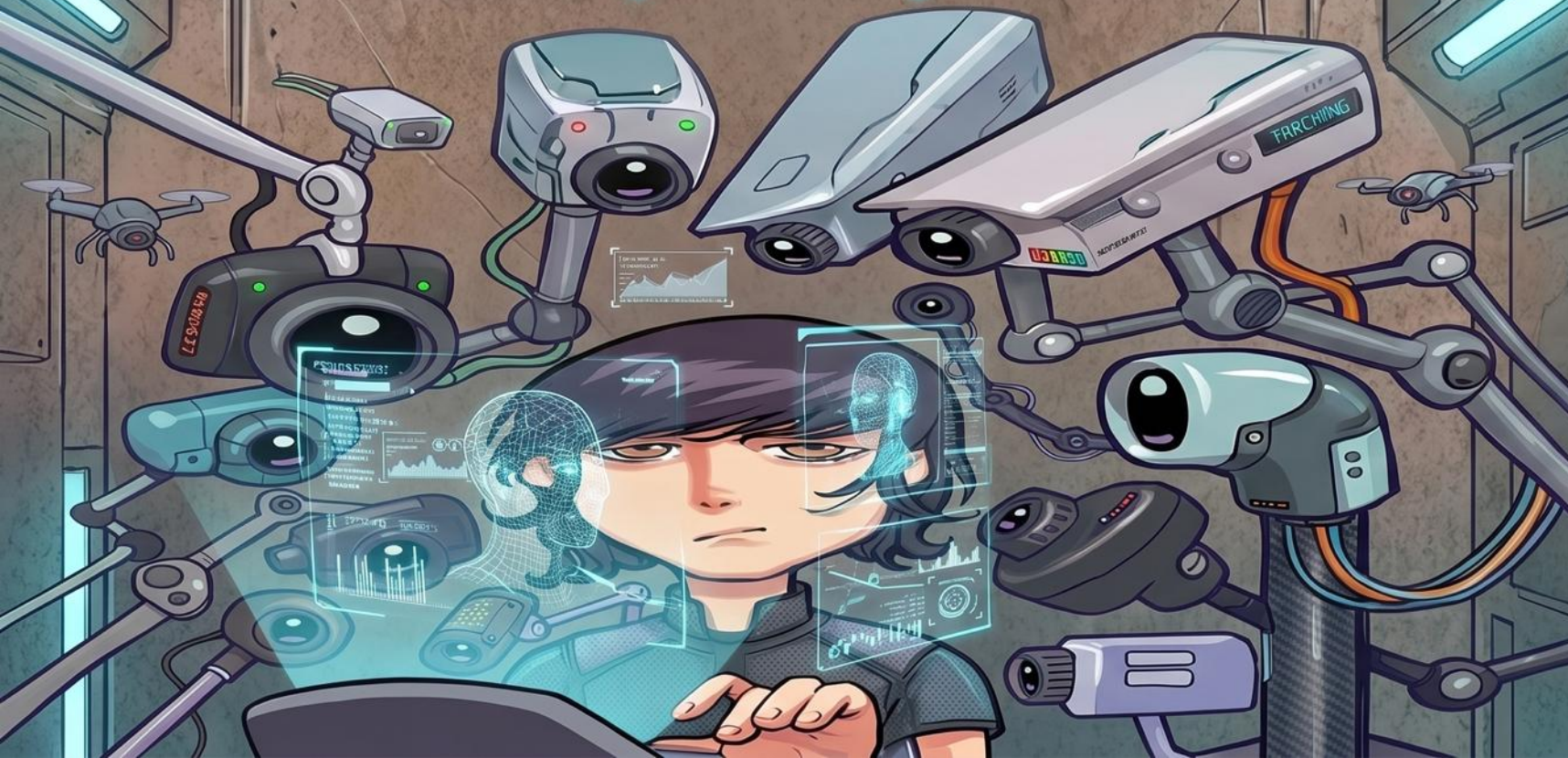


Piensa bien  
las cosas  
que  
publicas



- SCWIBS
- S4-HIDGER
- SO-LSBENG
- BKSS
- SO'S
- SO7TRRS
- SXNRS
- AANTL

No des información  
sobre ti a personas que  
no conozcas  
ni la publiques



# No hables en los chats con desconocidos

Trday 23

**29**

Flacra

SOMQIADR560 2.56

Plana

TORIPKUIA60 2.35

SZ3T typed 50.4Prio

Decorora

Buroong the bak tig snok

Dmer empty

- Antights Kaps
- A Nactiss
- 0
- 0
- 0

Deee

18 8:00

MOIRS

wave: 20%

cpx: 55%

0:00

UNKNOWN\_USER  
ID\_VERIFICATION\_FAILED

32°C

Professional

BREIDT 2 5

EN30000ENE. ECH

FORWITIL EP0560BN SctED

INCHEBMDA EHQ02RGE

8865ZE520006 02XL 2040 600 400 30

80: 2062% 20 00 800

80:0082R 30 80 800

Tuesday

ESY

Party Stinets

Tomorrow

Wesh, ejo

20 ~ 50S

Party Sturats

Tuesday

Moh nep

25 ~ 1 50 ~

Party Stinots

Monday

MON nep

20 ~ 1 50S

Party Stinots

Tuesday

Noh van

20 ~ 1 50S

Party Stinots

Wednesday

Fobv nep

20 ~ 1 50S

Party Stinats

Thursday

Paoh nep

20 ~ 1 80S

Party Stinats

Friday

Skln nep

20 ~ 1 80S

Party Sunats

No permitas a  
nadie en Internet  
cosas que no les  
permities a tus  
amigos

MIGRO STREAM



DATA CROUIGS STREAMS

```
202208 010101001011001010010  
010101111011001001111  
011011001011001001010  
011001001011101001010  
010101001100  
00100001000100
```

```
0010 000 0 0001 0 000  
0001 000 0 100000 000 0
```

```
1100 000 0001 000000011  
0000 0000 0000 0000  
1000 0000
```

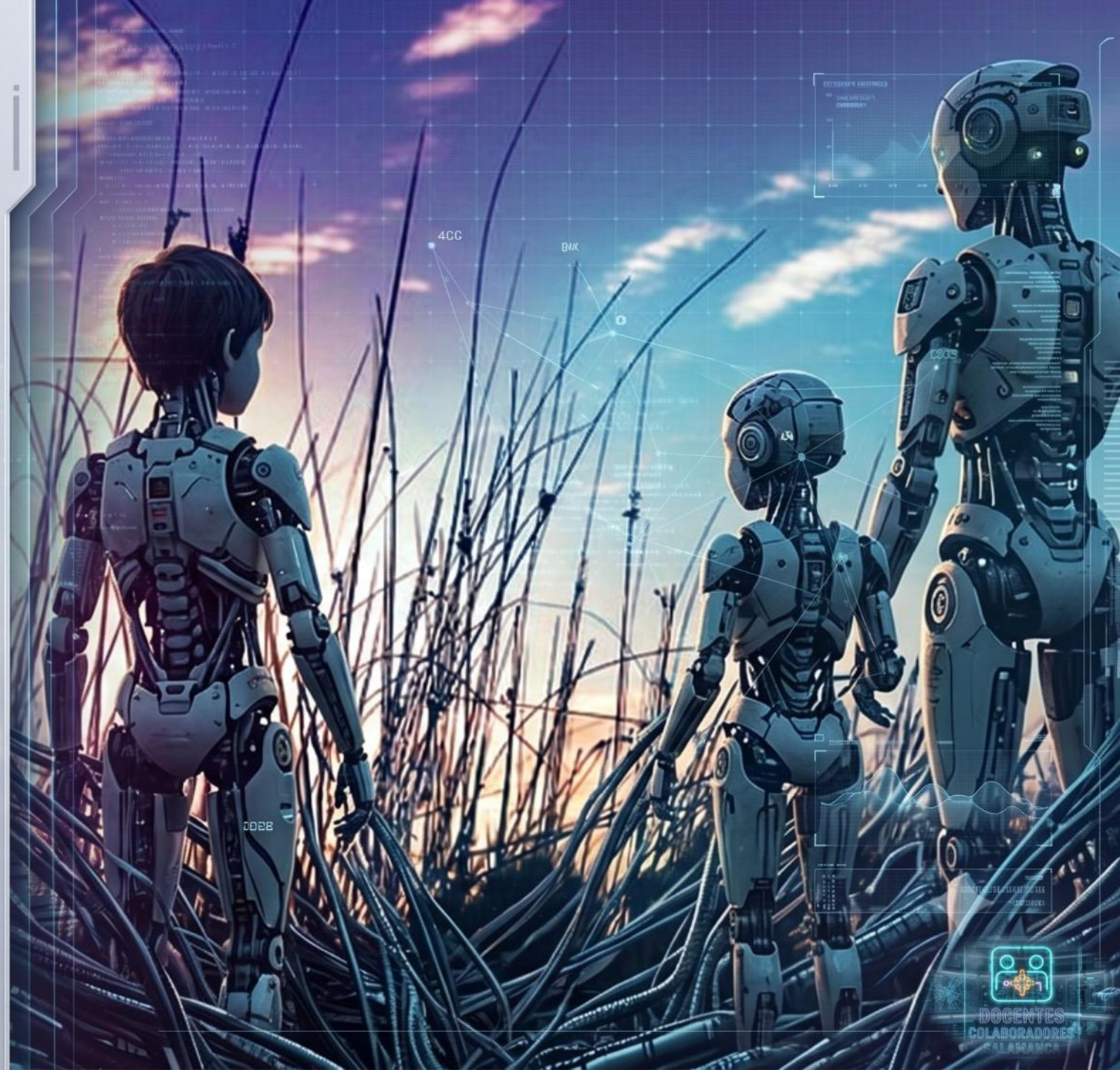
```
0000111011000001010  
0010101100101011010
```





Mantén coherencia entre cómo eres de verdad y cómo eres en Internet

Si tienes algún problema o duda, habla con tus padres



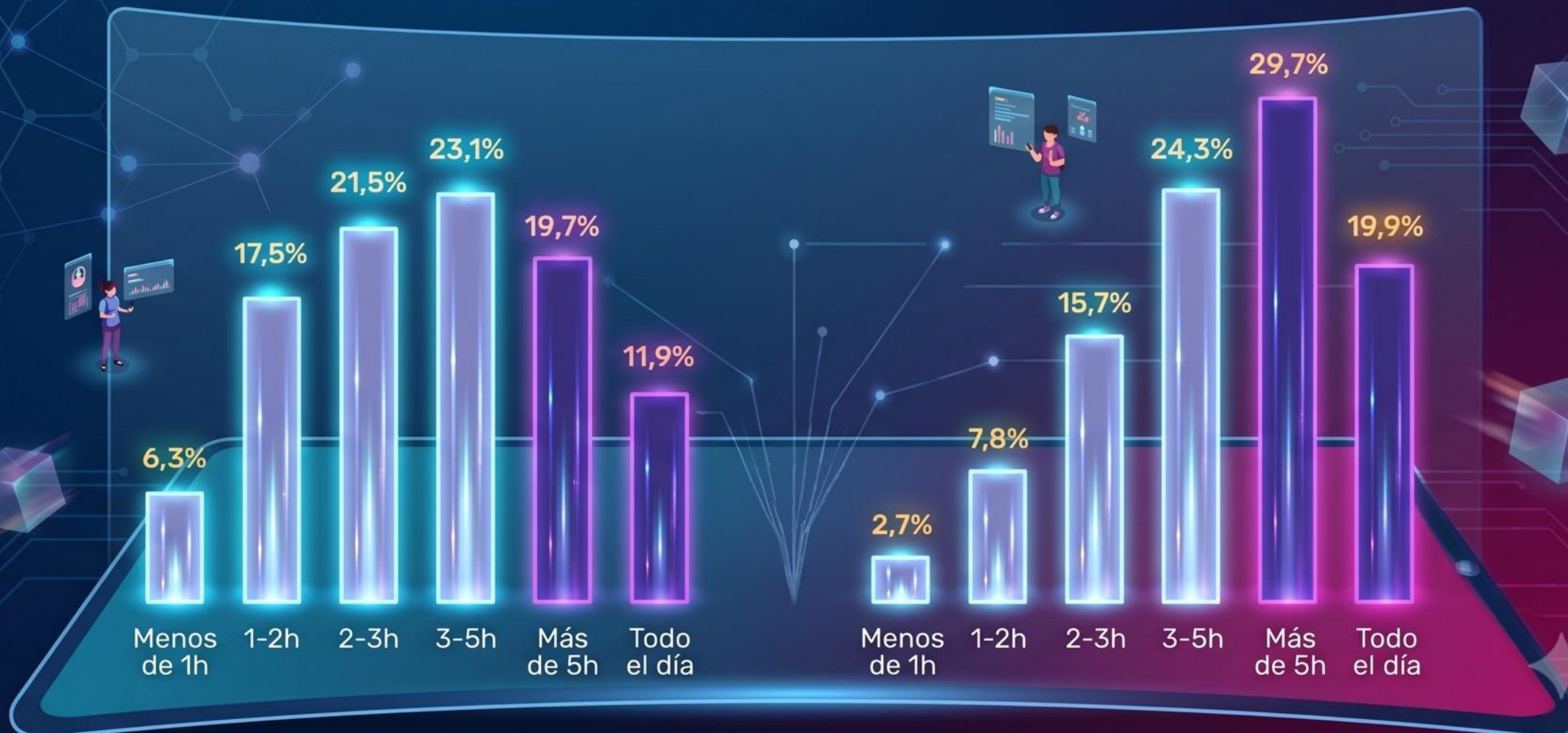


# 4.2. Móvil o Smartphone

# Horas diarias de conexión al móvil entre adolescentes

## Entre semana

## Fin de semana



Fuente: Informe "Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades", Unicef



¿Por qué  
resultan tan  
atractivos  
los  
smartphone?

El atractivo de  
los móviles se  
encuentra en las  
innumerables  
posibilidades que  
presta:





El móvil inteligente, "smartphone", ha modificado nuestra forma de vivir:

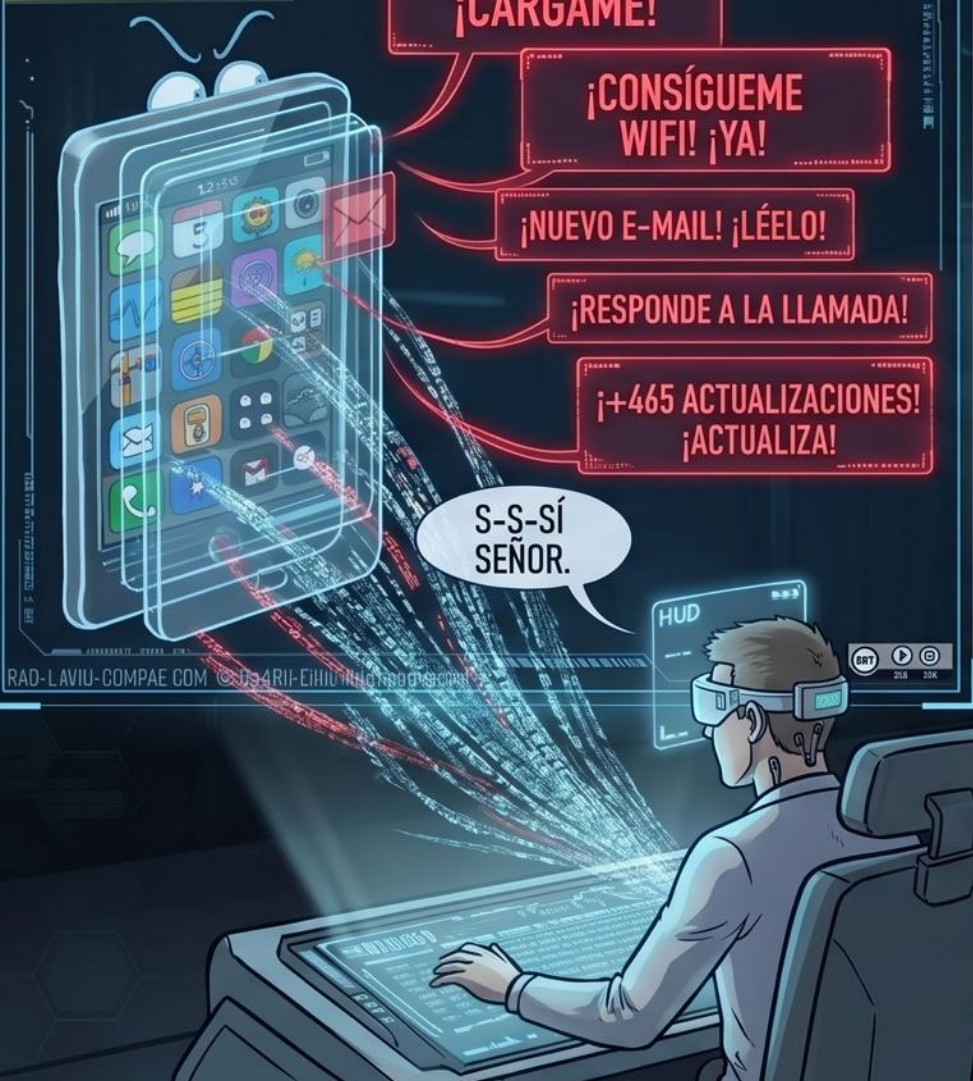
- ☞ Queremos poder "hablar" con quien sea, cuando sea.
- ☞ Queremos "poseer" datos y respuestas inmediatamente.
- ☞ Tenemos en la mano siempre la capacidad de divertirnos.
  - Queremos poder comprar "casi todo" por el teléfono.
  - Nos hemos "acostumbrado" a guardar datos en el móvil.

*"La vida es más fácil con el uso del móvil"*



¿Cuáles son sus  
inconvenientes?

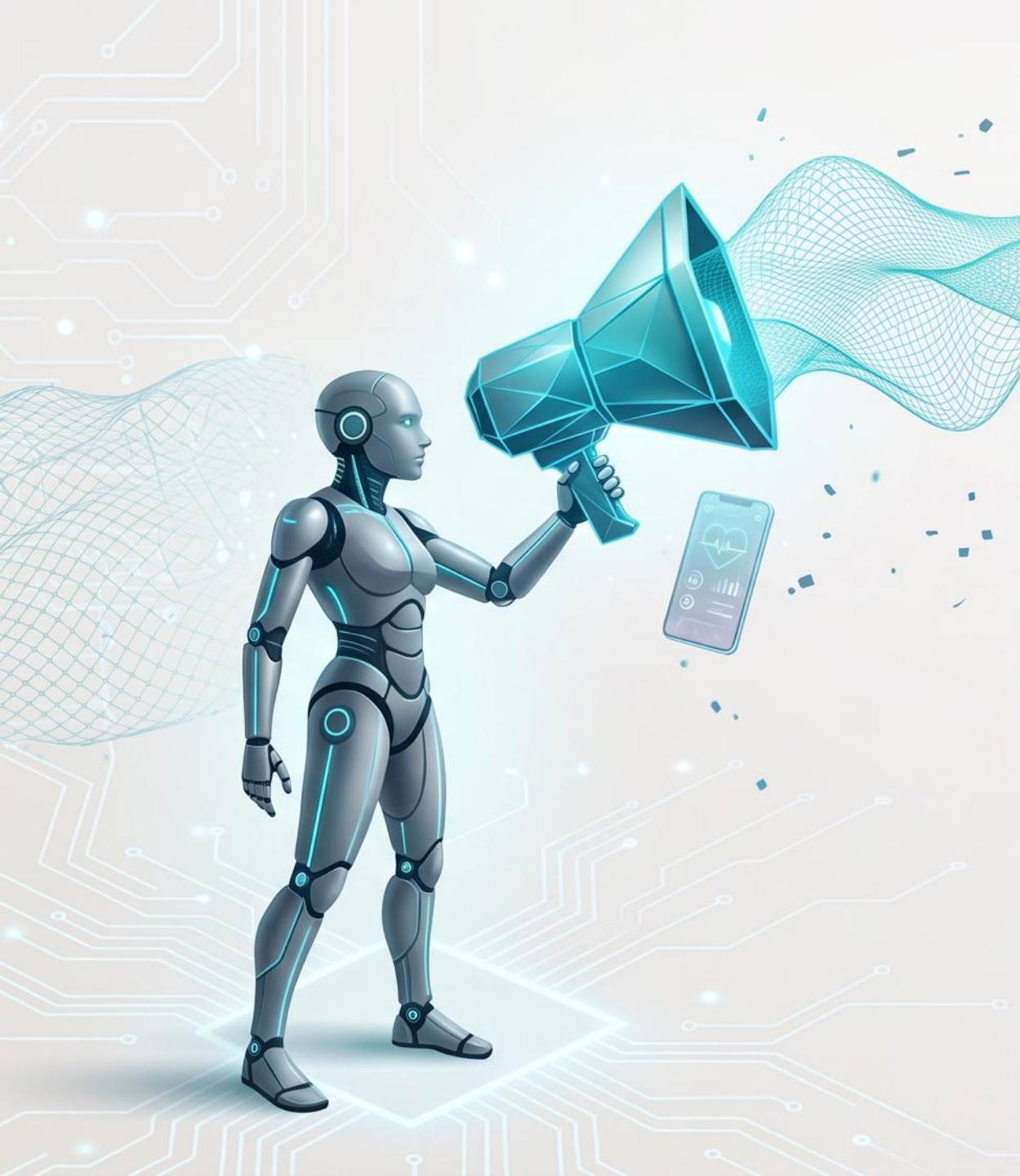
REALIDAD:



- ⬢ Uso inadecuado y excesivo.
- ⬢ Abandono de actividades de ocio y tiempo libre.
- ⬢ Puede interferir con otras áreas básicas de la vida.
- ⬢ Puede desencadenar problemas familiares.
- ⬢ Problemas relacionados con la privacidad.
- ⬢ Violencia verbal y amenazas.
- ⬢ Envío de fotografías íntimas.
- ⬢ Uso problemático y adicción.
- ⬢ Problemas físicos.

NETWORK STATUS: OVERLOAD  
WARNING: ANTIBOT SECURITY  
DIAGNOSTIC LOG  
VIBRATA MIBENSI SACTIONAL, TIME-DEPROIC MIBS ICHN TIBNESS  
TELA DABNE LORNE TIBS MIBENI EBO FIBI I EBREI OBI!





# Consejos para su USO saludable



# ALGUNOS MENSAJES CLAVE PARA LOS MENORES

1.



Utiliza tu móvil sólo cuando sea necesario.



2.



Utilízalo de forma que no te aíse de las personas que te rodean.

3.



El teléfono móvil debe estar apagado en lugares donde no esté permitido su uso.

4.



Da prioridad a las personas con las que estás hablando físicamente frente a la persona que te llama al móvil.



5.



Controla lo que gastas cada mes y conoce las tarifas de tu teléfono.

6.



Pide permiso antes de fotografiar o grabar a alguien.



# #No Phone Day



## RECUPERA TU TIEMPO

Desconecta para reconectar con lo que realmente importa.



## CONECTA DE VERDAD

Las mejores conversaciones no necesitan pantalla.



## MENTE ENFOCADA

Menos distracciones, más claridad y bienestar.

## El movimiento #NoPhoneDay

nos propone el reto de dejar el teléfono móvil por un día para tomar conciencia del tiempo que le dedicamos. Nos despertamos con la alarma de su despertador, escuchamos la radio o leemos las noticias en las redes sociales, escuchamos música de camino a clase o al trabajo y en el descanso lo volvemos a usar para hablar con alguien...

¿Te atreverías a pasar un día sin móvil?

# UN DÍA [ SIN MOVIL ]

# 4.3. Videojuegos y juegos on-line



# VIDEO JUEGOS Y JUEGO ONLINE

CONNECTION: SECURE  
FRSEDAHME:  
SYSTEM STATUS: MONITOBH

POTENCIAL  
ADICTIVO

ACCESO DESDE  
CUALQUIER  
LUGAR/HORA

RISK NODE 1

¡OJO! –  
TRASTORNOS POR JUEGO  
VINCULADO A INTERNET

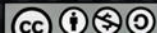
[ USER ACCESS MODULE ]

NOSTEM LUKOS MODULE  
ME-WICEIENEAR  
RISK NODE 1










RISK NODE 1

CONNECTION: SECURE

SYSTEM ST



# ¿POR QUÉ RESULTAN TAN ATRACTIVOS LOS VIDEOJUEGOS?

-  Presentan escenarios muy atractivos.
-  Su diseño los **HACE** tremendamente divertidos y estimon y estimulantes.
-  Suministran feedback.
-  Se organizan en fases o niveles de dificultad graduable.
-  Produce sensaciones de competencia.
-  Sensación de independencia.
-  Incremento en autoestima.
-  Sensación de dominio.
-  Formas parte de un grupo.

archive



SYSTEM\_ANALYSIS\_MOD: ERR  
DATA\_STREAM: FAILED\_QUERY

# ¿Cuáles son sus inconvenientes?



DATA\_STREAM: FAILED\_QUERY

? Help

⚙ Options

✕ Close



DOCENTES  
COLABORADORES  
SALAMANCA

Threat Level: 00:000



# Riesgos tecnológicos: malware



AISLAMIENTO: 85%



**MALWARE**

TIPO: Troyano  
ORIGEN: IP Anónima  
RIESGO: Alto

```
SYSTEM]: Network scan in progress...
SCANNER]: Suspicious packet detected.
SCANNER]: Suspicious packet detected.
ANALYSIS]: Scanning packet details...
SYSTEM]: Network scan scans...
ANALYSIS]: Scanning packet details...
ANALYSIS]: Scanning packet details...
```

SCAN

ISOLATE





SESIÓN: 8h 30m

PUNTAJE DE POSTURA

# Riesgo de Salud del Jugador: Estado Crítico

## ¿Problemas físicos: de vista, de espalda...?

ALERTA SENSORIAL

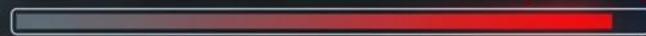


Visión Borrosa



FATIGA OCULAR

95% (Crítico)

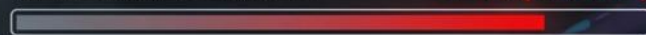


Postura Crítica



TENSIÓN DORSAL

85% (Crítico)

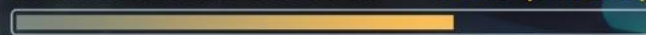


Postura Crítica



RESISTENCIA CUELLO

70% (Medio)



ANÁLISIS SENSORIAL: ERROR

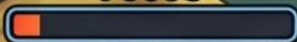


MENU



DOCENTES COLABORADORES CAL AGUAMA

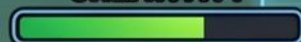
FOCUS



STRESS



CREATIVITY



HOLO-DATA

STATS 55%  
CREATIVITY 55%  
CREATIVITY 85%  
STRESS 80%  
CONCENTRATION 70%

NETWORK ±3.3%  
NETWORK ±85% .all

DEBUFF: Confused  
-15% Academic Rendition

DEBUFF: Panicked  
-20% Rendition

DEBUFF: Distracted by Pencil

Respuestas completas: 12/20

Puntaje de Examen: 38%

Tiempo restante: 04:12

Equipment Inventory



Coat  
Stats: +10  
Stats: +8  
Stats: +7  
Level: 2



Pens Indens  
Stats: +0  
Stats: +0  
Level: 2

VER ESTADÍSTICAS COMPLETAS

VER ESTADÍSTICAS COMPLETAS

MENÚ PRINCIPAL

APLICAR BUFF DE TUTORÍA

VER HISTORIAL ACADÉMICO

SALIR DE LA PRUEBA

DIAGNÓSTICO DEL SISTEMA

# Disminución del rendimiento escolar

NIVEL DE AMENAZA ACADÉMICA: ALTO

CASO ANALIZADO: SUJETOS #001-003

STORY ARC

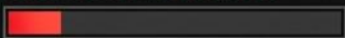


# Problemas y discusiones familiares

Current Quest:  
Conflict Resolution (Critical State)



Player Character  
Emotional Health



**[Q]** INTENTAR CALMAR  
(High Persuasion required)

**[E]** DEFENDERTE  
(Low Empathy)

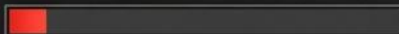
**[F]** MARCHARTE   
(Abandon Quest)



## PERFIL DEL PERSONAJE



### NIVEL DE AFECTO FAMILIAR



## REGISTRO DE LA HISTORIA

[Placeholder text for the character's history log]

# Distanciamiento de la familia y amigos



### REGISTRO DE LA HISTORIA:

**CONSECUENCIA CLAVE:** Aislamiento Social (Outcome: Social Isolation)

### OBJETIVO ACTUAL:

**RECONECTAR** (En progreso, dificultad: Extrema)  
[RECONNECT (In progress, Difficulty: Extrema)]

**[Q]** MEDITAR SOBRE EL PASADO  
(coste mental)

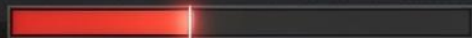
**[E]** INTENTAR UN CONTACTO  
(probabilidad baja)

**[F]** SEGUIR ADELANTE  
(abandona misión)





NIVEL DE AFECTO FAMILIAR



SESIÓN DE JUEGO: 18:30 horas

# Uso problemático y adicción



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MISIÓN: "JUGAR FUERA" (IRÓNICO)

[X] Salir de casa

[ ] Extender conexión cableada exterior

HACE UN DÍA  
PRECIOSO, VETE A  
JUGAR FUERA



[F] Persuadir

Adicción: **Crítico**



[E] Reconectar Cable (50m)



# Consejos para su uso saludable



Procura ser coherente a la hora de elegir tus videojuegos.



Antes de empezar, decide cuánto tiempo vas a jugar.



Planifica tu tiempo de estudio y tu tiempo libre.



Prioriza los juegos multijugador.



Si estás cansado, enfadado o no has dormido bien, no es el mejor momento para jugar.



Si juegas online, recuerda que no debes hablar con desconocidos.



Sé precavido en los chats de los videojuegos.



Respetar la clasificación PEGI de los videojuegos.



SALUD NIVEL 100

**A** Aceptar **B** Returnir

PEGI Points

Lives

10

# PLAN EUROPEO DE INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO (PEGI)



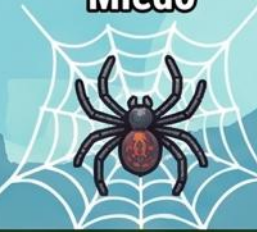
Lenguaje Soez

Discriminación

Drogas

Miedo

Juego



Sexo

Violencia

En línea

PEGI OK



# REGULADO

## “GAMBLING” -

Actividad de ocio en la que se arriesga dinero sobre resultados futuros a cambio de posibles premios económicos



# NO REGULADO

## “GAMING” -

Actividad de ocio gratuita o de pago que abarca videojuegos, social games o esports

# ACCESO



## 4.4. Juegos de azar on-line: apuestas





SALAMANCA,  
CASTILLA Y LEÓN,  
ESPAÑA

## TIPOS DE JUEGOS UTILIZADOS ENTRE LA POPULACIÓN DE 14 Y 18 AÑOS

Los estudiantes de entre 14 y 18 años prefieren estos tipos de juego:

### GAME MODE SELECTION

- Videojuegos (51,5%)



MODO: JUEGO DIGITAL

### GAME MODE SELECTION

- Apuestas deportivas (35,2%)



MODO: APUESTAS DE COMPETICIÓN

### GAME MODE SELECTION

- Criptomonedas y trading (26,8%)



MODO: MERCADO FINANCIERO

### INFORME DE MISIÓN DETECTADO (DATOS DE CAMPAÑA - ESPAÑA)

**INFORME DE SITUACIÓN:** Aunque el **ESTADO DE ACCESO LEGAL** para jugar en la mayoría de países, incluido el **OBJETIVO: ESPAÑA**, es de 18 años, hemos detectado **ALERTAS DE INICIACIÓN PRE-EDAD CRÍTICAS**. Los sensores indican que entre el 66 y el 75% de los adolescentes (objetivo de edad 14-17) confirman haber participado en el juego al menos una vez, mientras que el 37% de los jugadores patológicos se iniciaron en el juego antes de cumplir la mayoría de edad.

**ANÁLISIS DE RIESGO:** En España, hasta un 4,6% de la población adolescente presenta conductas de riesgo en relación con el juego y las apuestas. La base de datos de la campaña también confirma que la **media de edad de inicio de los jugadores patológicos se sitúa en los 19 años**.



# GAMING

JUGAR ES DISFRUTAR, APRENDER Y CRECER

Los videojuegos combinan **entretenimiento**, **estrategia** y **trabajo en equipo** para desarrollar habilidades y lograr objetivos.



LEVEL UP!



ESTRATEGIA



TRABAJO EN EQUIPO



REFLEJOS Y CONCENTRACIÓN



LOGROS Y SUPERACIÓN



DIVERSIÓN QUE CONSTRUYE HABILIDADES



# GAMBLING:

Apuestas online con el objetivo principal de **GANAR DINERO**.



PLATAFORMAS REGULADAS



APUESTAS SEGURAS



BONOS Y PROMOCIONES



ACCESO 24/7



APUESTAS EN VIVO

FÚTBOL	1.85
TENIS	2.10
BÁSQUET	1.72
CABALLOS	3.25

APOSTAR



EN VIVO

FÚTBOL	LOCAL	EMPATE	VISITA
(MEXICO) (ARGENTINA)	1.95	3.40	4.10
TENIS	LOCAL	EMPATE	VISITA
(POLSKA) (FRANCIA)	1.70	3.60	2.30



**¡ESTE NO ESTÁ PERMITIDO EN MENORES!**  
EL JUEGO RESPONSABLE ES SIEMPRE LA MEJOR ELECCIÓN.



# ¿Por qué resultan tan atractivos los JUEGOS DE AZAR?

La psicología de la emoción y el riesgo online.



# CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO ONLINE, Y QUE HACEN ESTA ACTIVIDAD MÁS “PELIGROSA” Y ATRACTIVA PARA LOS ADOLESCENTES:

1 LA ACCESIBILIDAD Y DISPONIBILIDAD ES TOTAL.

2 NO ES NECESARIO DESPLAZARSE A LUGARES  
DE JUEGO ESPECÍFICOS.

3 ESTE HECHO LLEVA AL ANONIMATO.

4 EN INTERNET VARIEDAD DE JUEGOS.

5 LOS JUEGOS ONLINE SUELEN OFRECER  
PREMIOS DE BIENVENIDA, “SALDO” INICIAL.

6 LA TECNOLOGÍA CONVIERTE AL JUEGO EN UNA  
ACTIVIDAD MÁS INTERACTIVA Y RÁPIDA.

7 ALGUNOS ADOLESCENTES PUEDEN SENTIRSE  
“MÁS MAYORES” JUGANDO.

8 LA CURIOSIDAD Y LA BÚSQUEDA DE  
SENSACIONES NUEVAS.

9 LA IDEA DE “GANAR DINERO FÁCIL”.

10 LA PRESIÓN DEL CONSUMISMO.

11 PUBLICIDAD AGRESIVA.



**¿CUÁLES SON SUS  
INCONVENIENTES?**



# EL PRINCIPAL RIESGO

ES EL DESARROLLO DE UN PATRÓN DE JUEGO PROBLEMÁTICO, PUDIENDO LLEGAR AL JUEGO PATOLÓGICO O LUDOPATÍA.



## LA LUDOPATÍA

CONSISTE EN LA INCAPACIDAD DE LA PERSONA QUE JUEGA PARA CONTROLAR SU JUEGO, AFECTANDO A ÁREAS SIGNIFICATIVAS DE SU VIDA. ESTA PERSONA DEDICA A ESA ACTIVIDAD CADA VEZ MÁS TIEMPO Y DINERO.

## SE CARACTERIZA POR:



LA PERSONA ES **INCAPAZ DE DEJAR DE JUGAR** O CONTROLAR SU JUEGO.



LA **NEGACIÓN** SE PRESENTA, COMO ES USUAL EN LAS ADICCIONES.



EL **DESCONTROL** PROGRESIVO Y LOS **GASTOS DESMESURADOS** DE DINERO.



LA ADICCIÓN AL JUEGO ES LA QUE **MÁS RELACIÓN** TIENE CON EL **SUICIDIO**.



# ALGUNOS CONSEJOS

# ALGUNAS PAUTAS DE PREVENCIÓN:



**PENSADOR  
DE APUESTAS**

TU WEB DE RECOMENDACIÓN  
DE APUESTAS DEPORTIVAS



• SER CONSCIENTES CUANTO ANTES.



• LA LEY PROHÍBE A LOS MENORES JUGAR.



• EL JUEGO NO SOLUCIONA LOS PROBLEMAS,  
NI ECONÓMICOS NI DE NINGUNA OTRA ÍNDOLE.



• TENER UN COMPORTAMIENTO RESPONSABLE.



• EN EL JUEGO SE PUEDE PERDER EL CONTROL.



• EL MOTIVO DE JUGAR DEBERÍA SER DIVERTIRSE.



• NUNCA JUGAR PARA GANAR DINERO  
O RECUPERARLO.



• EL DINERO DEBE GASTARSE CON PRUDENCIA.



• TOMAR CONCIENCIA DE LA PRESIÓN PUBLICITARIA.



• GANAR ES POCO PROBABLE.



DOCENTES  
COLABORADORES  
SALAMANCA

# DONDE CONSULTAR MÁS INFORMACIÓN: WEBS DE INTERÉS



SLID LIST/INE  
BEMES



BTA /ITR/TP  
KESBAE



SOFA  
STPAME:  
SECURE

PROTOCOLS  
CONFIRMATION:  
VALIDIND

SYSTEM STATUS - SCENTE  
USEB DE G0G/ ATWAIIE LHOT

**RECURSOS Y AYUDA PARA LA IDENTIFICACIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES PRESENTE AL ACOSO Y CIBERACOSO**

LA SOLUCIÓN EMPIEZA CONTIGO

#LynMigo.dn7eeefdofoarfaz

[Recursos para Niños y Adolescentes - Infoacoso](#)

SYSTEM STATUS - SCFTIE  
USEB DE G1G/ EMITE UHOT

[Guías S.O.S. sobre el ciberacoso | Oficina de Seguridad del Internauta \[osi.es\]](#)

SYSTEM STATUS - SYSTIE  
USEB DE OD/ CSAME UJIT-5690

DATA: SYSTAI/ G0ITRE  
PROTOCOL: SIARFAREMIR/ MATINEB

CASO ID: ADIBPKIUB  
USER ID: MBSTAD0G6B  
USER ID: EDR003SS0

PRETRCE ACITME  
USER IP: PROTCOL, VOTI/MAED

[Cyberbullying | INCIBE](#)

SCROLLING CODE

```
1: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
2: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
3: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
4: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
5: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
6: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
7: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
8: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
9: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
10: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
11: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
12: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
13: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
14: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
15: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
16: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
17: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
18: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
19: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
20: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
21: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
22: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
23: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
24: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
25: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
26: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
27: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
28: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
29: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
30: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
31: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
32: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
33: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
34: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
35: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
36: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
37: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
38: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
39: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
40: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
41: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
42: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
43: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
44: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
45: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
46: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
47: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
48: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
49: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
50: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
51: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
52: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
53: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
54: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
55: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
56: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
57: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
58: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
59: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
60: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
61: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
62: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
63: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
64: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
65: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
66: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
67: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
68: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
69: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
70: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
71: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
72: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
73: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
74: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
75: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
76: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
77: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
78: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
79: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
80: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
81: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
82: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
83: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
84: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
85: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
86: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
87: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
88: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
89: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
90: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
91: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
92: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
93: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
94: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
95: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
96: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
97: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
98: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
99: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
100: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
```

ZCPOGUL ARIDG



CDKJER = 15860  
CODES = 514808

SYSTEM STATUS: ACTIVE

[Plan de Seguridad y Confianza Digital - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León \(jcyl.es\)](#)

SCROLLING CODES:

```
1: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
2: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
3: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
4: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
5: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
6: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
7: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
8: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
9: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
10: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
11: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
12: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
13: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
14: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
15: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
16: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
17: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
18: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
19: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
20: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
21: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
22: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
23: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
24: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
25: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
26: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
27: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
28: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
29: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
30: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
31: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
32: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
33: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
34: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
35: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
36: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
37: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
38: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
39: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
40: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
41: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
42: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
43: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
44: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
45: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
46: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
47: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
48: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
49: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
50: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
51: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
52: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
53: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
54: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
55: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
56: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
57: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
58: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
59: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
60: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
61: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
62: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
63: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
64: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
65: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
66: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
67: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
68: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
69: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
70: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
71: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
72: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
73: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
74: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
75: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
76: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
77: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
78: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
79: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
80: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
81: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
82: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
83: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
84: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
85: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
86: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
87: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
88: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
89: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
90: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
91: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
92: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
93: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
94: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
95: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
96: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
97: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
98: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
99: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
100: user: user@user: ~$ ssh user@user: [ ... ]
```

INSTITUTO NACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO

<https://intef.es/tecnologia-educativa/seguridad-del-menor-en-internet/>

SYSTEM PROTOCOL: JUNTA DE CASTILLA Y LEÓN (AUTHORIZED USE ONLY)

DATA COMPSEB SBOYRS:  
PROTCOS CONFRIGITIMI MAEYING

INTERNET  
SEGURA  
IS4K FOR KIDS

<https://www.is4k.es/>



