

SEGURIDAD DE LOS PRODUCTOS

*Juegos y
juguetes*



DA EN LA DIANA
POR **TU**
SEGURIDAD

*Cuaderno
del Alumno*



ÍNDICE

1. PARA COMENZAR	>>> 1	5. PASATIEMPOS	>>> 7
2. MUSICANDO SOBRE JUEGOS Y JUGUETES	>>> 1	6. HUMOR GRÁFICO	>>> 9
3. ACTIVIDADES	>>> 2	7. SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS	>>> 10
4. UN ESTUDIO PARA REFLEXIONAR	>>> 6	ANEXO	>>> 12

Edita: Red de Educación del Consumidor

<http://www.infoconsumo.es/eecred>

Autores:

Nieves Álvarez Martín

Con la colaboración de:

Leticia Ortiz Bedia, M^a del Pilar González Echezarreta,
Ana Vallejo Echezarreta, Amaia Saenz, Ainhoa Sanz,
Nuria Vitoria

Diseño y maquetación:

M^a Isabel Gómez Bedia
M^a Luisa Lavín Solana

Tirada:

Coordinación para cada comunidad autónoma:

Gonzalo Sánchez Moreno (Cantabria)
Rafael González del Busto (Asturias)
M^a José López Ródenas (Comunidad Valenciana)
Esther Álvarez Fernández (Galicia)
Alejandro Salcedo Aznal (Castilla-La Mancha)
Arrate Martínez de Guereñu (País Vasco)
José M^a Iglesias Sánchez (Extremadura)
Susana Gil (Madrid)
Francisca Pérez Jiménez (Aragón)
Carmen Herrero Álvarez (Castilla y León)
Susana Conde Escorihuela (La Rioja)
Luis Domínguez Rodríguez (Canarias)
Julià Guimerà Gargallo (Cataluña)

Depósito Legal:

Impresión: J. Martínez S.L.

1. PARA COMENZAR

¿Qué es un juguete?, ¿qué no es un juguete?, ¿es lo mismo jugar que tener juguetes?, ¿se puede jugar sin juguetes?, ¿qué se debe tener en cuenta antes de comprar un juego o un juguete?, ¿influye la publicidad a la hora de comprar un juego o un juguete?, ¿pueden ser peligrosos determinados juegos y juguetes?, ¿por qué?, ¿cómo utilizar un juego o juguete para evitar riesgos?

¿Muchas preguntas? Puede ser, pero... ¿conoces todas las respuestas? Algunas parecen fáciles, sin embargo... ¿de verdad lo son? En estos casos y en otros similares, si no encuentras la respuesta correcta, el resultado puede ser un problema más grave para ti de lo que puede parecer en un principio. Por eso, si tienes información, podrás evitarlo. Además, ¿hubieras imaginado alguna vez que el juego y el juguete pudieran ser materia de estudio? No ¿verdad? Pues ya ves, lo son. Por eso, puede ser interesante que prestes atención y completes todas las actividades de este cuadernillo y las que te propongan en clase. Al final, con toda seguridad, podrás dar respuesta a éstas y otras preguntas, conocerás algunas cosas curiosas, podrás prevenir antes de actuar a tontas y a locas y serás una persona más informada.

2. MUSICANDO SOBRE JUEGOS Y JUGUETES

¿Te has fijado en la última página de este cuaderno? Si no te has fijado hazlo ahora. ¿Has leído el «Decálogo de juegos y juguetes»? Vuelve a leerlo de nuevo con tus amigos y amigas, reflexiona a solas o en grupo. ¿Ya lo tienes claro? Pues ahora piensa que eres un compositor o compositora y te han encargado hacer la letra y la música de una canción que hable sobre la juegos y juguetes. Inventa una letra similar a lo que has leído, adaptándola a tu forma de hablar, a tu estilo; elige un ritmo (rap, rock, pop...) el que más te guste. Después, en solitario o con tus colegas, graba una maqueta ¿te atreves? Si miras en nuestra web podrás saber lo que puedes hacer con ella.

www.infoconsumo.es/dianaseguridad



3. ACTIVIDADES

FICHA 1: ¿INGENIAMOS UN JUGUETE?

A todos nos gusta jugar, incluso a los mayores, pero, ¿te has planteado alguna vez cómo se llega a ingeniar un juguete, o qué mecanismos son los que hacen que funcione? Es importante realizar esta reflexión, porque así podrás analizar las dificultades que entraña, los posibles peligros que encierra y podrás intuir las normas de seguridad para conseguir que los consumidores del juguete que vais a diseñar no tengan riesgos en su utilización.

Hoy vamos a poner a prueba vuestra capacidad de ingenio. Para ello trabajaréis en grupos, cada uno de los cuales debe fabricar un juguete a elegir entre un barco velero o un paracaídas.

Una vez pensado todo lo necesario para fabricar dicho juguete, elaboraréis un protocolo, que seguirá la siguiente estructura:

MATERIALES NECESARIOS PARA FABRICAR UN PARACAÍDAS/BARCO VELERO:

PROCESO DE ELABORACIÓN:

RAZONAMIENTO Y EXPLICACIÓN DE CADA PASO EN EL PROCESO DE ELABORACIÓN (TODO TIENE UN POR QUÉ):



En este momento os podéis poner manos a la obra, y a ver quién es más ingenioso. ¡Suerte!

FICHA 2: ESTOS JUGUETES ¿SON SEGUROS?

¿Recuerdas lo que te han contado sobre la seguridad de los juguetes?, ¿te ha parecido interesante?, pues cuando lo compruebes por ti mismo te lo parecerá más.

Para realizar esta actividad, necesitamos la cooperación de todo el alumnado, cada integrante deberá llevar a clase un juego o juguete (si son pequeños y no abultan mucho, se pueden llevar más).

Una vez hecho esto, formaremos grupos, con cuatro alumnos/as por grupo, y repartiremos los juguetes equitativamente (el mismo número de juguetes en cada grupo). Es más interesante si los juguetes que corresponden a un grupo, no son de ninguno de sus componentes.

A continuación, deberán realizar un análisis de dichos juguetes, comprobando si cumplen todos los requisitos de seguridad necesarios.

Para trabajar en esta actividad, podéis utilizar una tabla como ésta:

	JUEGO/ JUGUETE 1	JUEGO/ JUGUETE 2	JUEGO/ JUGUETE 3	JUEGO/ JUGUETE ...
Descripción del juguete				
¿Es peligroso?				
En caso afirmativo, ¿por qué?				
Advierte en el etiquetado de su peligrosidad				
Sugerencias para evitarlo				

Además vamos a crear nuestra propia Red de Alerta de información de juguetes peligrosos. Como sabéis, la Red de Alerta consiste en un Sistema de Intercambio Rápido de Información, mediante el cual se informa de aquellos productos peligrosos de todo tipo (excepto los alimenticios), que se encuentran en el mercado y que pueden suponer un riesgo para la salud y la seguridad.

Para ello, haremos un informe, en el que incluyamos el juguete en sí y las razones que lo hacen peligroso. Una vez elaborado el informe, haremos tantas copias como grupos haya en clase y les pasaremos la información. De esta manera todos los grupos tendrán la misma información.

Podéis inventar el formulario, o usar uno como el siguiente:



Para ello, trabajaremos en grupos; podemos mantener los mismos que se formaron para la actividad anterior o formar grupos nuevos. Además, también necesitaremos la colaboración de los/as alumnos/as, que traerán un juego o juguete de su casa, siempre y cuando conserve su etiquetado.

Una vez tenemos el material de trabajo preparado y repartido entre los distintos grupos, lo primero es plantear un esquema básico, en el que apuntemos de forma gráfica y resumida, toda aquella información que es obligatoria en el etiquetado de un juego o juguete.

Es decir, debemos saber lo que vamos a buscar. Antes de nada, busca información sobre la legislación vigente en materia de etiquetado del juguete. Resume los puntos más importantes y ponlos en un cuadro:

Información obligatoria en el etiquetado de juegos y juguetes:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Tras lo cual, nos pondremos manos a la obra, para examinar cada juego o juguete, meticulosamente. Los datos que se obtengan de este análisis se pueden colocar en una tabla como la siguiente:

	JUQUETE 1	JUQUETE 2	JUQUETE 3	JUQUETE ...
¿Está completo el etiquetado?				
Completar la información que falta				
¿Añadirías alguna información adicional?				
¿Crees que la información es clara para el consumidor?				
En caso negativo, ¿cómo lo mejorarías?				

Una vez completado vuestro trabajo, poned los datos en común con el resto de los grupos y plantearos las siguientes cuestiones:

- ¿Qué conclusiones habéis obtenido?
- Si unimos esta información, con la obtenida del estudio de la seguridad de los juegos y juguetes, ¿qué conclusiones generales sacáis sobre los juguetes que están en el mercado hoy en día?
- ¿Qué ideas podéis aportar sobre el tema?
- ¿Existe algo que os llame especialmente la atención?



4. UN ESTUDIO PARA REFLEXIONAR

La Asociación de Usuarios de la Comunicación, tras realizar un estudio del tema de este cuaderno, ha dicho lo siguiente: «La publicidad de juguetes en televisión debería tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Ofrecer igualdad de participación del niño y de la niña con el juguete, desarrollando su imaginación y creatividad.
- Posibilitar que el niño y la niña a través del juguete descubra el mundo externo real, enriqueciendo su formación a nivel intelectual, afectivo y social.
- Los anuncios, por el hecho de ir dirigidos a niños y a niñas (pocos son los que se pueden calificar de neutros), no deberían conllevar una serie de cualidades o características que conformen unos estereotipos rígidos de los propios consumidores.
- No potenciar sentimientos y afectos diferentes en niños y niñas, ni proyectar distintas imágenes del mundo externo para unos y para otros.

Esto ayudaría a evitar que los menores obedezcan las consignas televisivas publicitarias con tal fidelidad que se sientan diferentes a los demás y, quizás un tanto «anormales» si sus preferencias por juego y juguetes no siguen las directrices ofrecidas por los anuncios.»

También ha dicho, tras la realización del citado estudio:

«Sobre este tema de la asignación de roles diferenciales en un primer análisis cualitativo de la publicidad de los juguetes analizada, se observa que:

- En los anuncios se tiende a reproducir los roles sociales vigentes, incluso en los juguetes didácticos (dirigidos a los varones).
- En la imagen se potencia la presencia de los niños frente a la de las niñas.
- La imagen de la niña es más reduccionista, relegándola a su rol expresivo tradicional, que consiste en comportamientos domésticos afectivo-nutricios y de embellecimiento.
- El niño, por el contrario, ofrece mayor variedad y riqueza en sus comportamientos, aunque sin dejar de remarcar por ello su rol típicamente masculino.
- Cuando en los anuncios aparece un adulto, éste aparece participando con los niños si es un varón y con las niñas si es mujer.
- Lo mismo ocurre con la voz en off, siendo ésta masculina, tanto en los anuncios dirigidos a niños como en los neutros y femenina en los anuncios dirigidos a las niñas.

Por todo lo anteriormente expuesto, es necesaria la realización del análisis de contenido de la publicidad de los juguetes de forma sistemática, entre otras cosas, para ver las diferencias en formas y contenidos y cómo evoluciona.»

Da tu opinión sobre estos textos y coméntalo con tu familia, tus amigos, en la clase, etc. ¿Piensas que la publicidad en televisión sobre juegos y juguetes, dirigida a niños y jóvenes, debería mejorar? ¿Cómo piensas que podrías mejorar la publicidad en televisión?



5. PASATIEMPOS

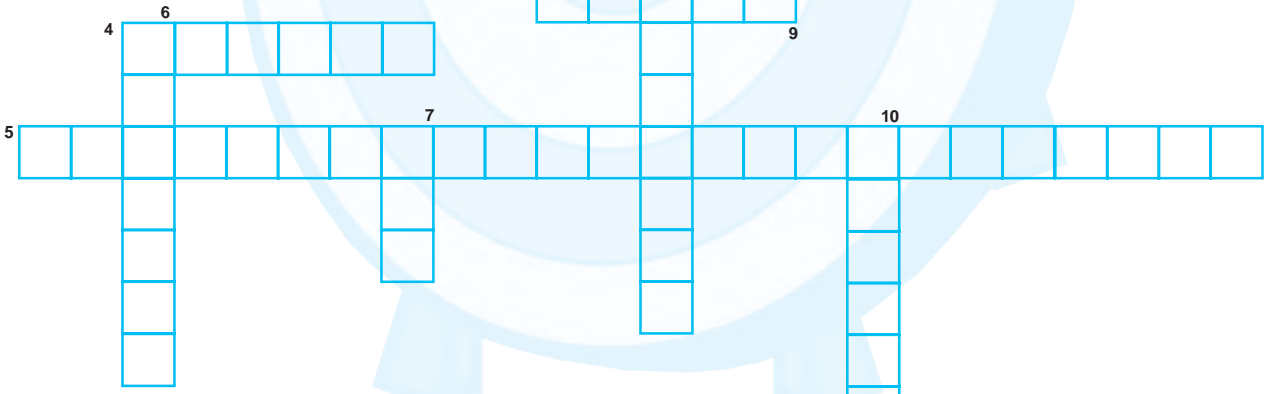
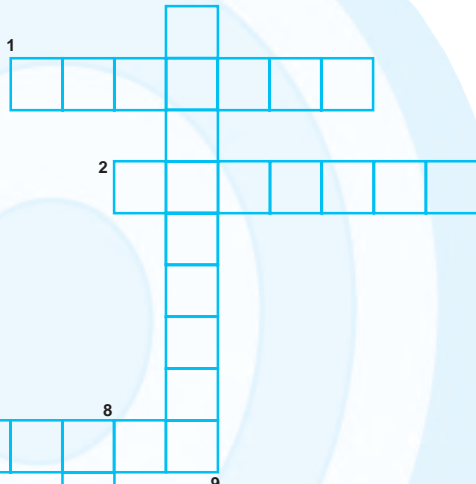
I. CRUCIGRAMA

Existen muchas formas de divertirse, a veces no necesitamos más que una simple tiza o un tablero y unas fichas; otras veces, únicamente necesitamos las ganas de pasárnoslo bien.

A continuación tenemos un crucigrama en el que aparecen diez juegos diferentes, ¿te sorprendería saber que algunos de ellos ya entretenían a nuestros padres e incluso abuelos! Compruébalo.

Horizontales:

1. Pequeñas bolas de cristal que se usan para jugar sobre el suelo.
2. Juego para el que se pintan cuadros numerados sobre el suelo y que consiste en lanzar una piedra sobre ellos y alcanzarla saltando sobre los mismos.
3. Juego de mesa, cuyo tablero está dividido en cuadros blancos y negros y cuyas fichas son planas y redondas.
4. Juguete, generalmente de madera o plástico, que se hace girar sobre el suelo, con la ayuda de una cuerda que se enrolla a su cuerpo.
5. Es una pista de carreras, en la que se dirigen los coches con mando a distancia.



Verticales:

6. Juego de mesa, donde participan cuatro y si te descuidas un poco, te comen las fichas.
7. Juego de mesa que se compone de un circuito en espiral, por el que se puede llegar al final saltando, si tienes un poco de suerte.
8. Juguetes que se asemejan a los humanos y que generalmente gustan más a las niñas.
9. Al revés, juego de cartas que se suele jugar cuando estás solo.
10. Si juegas bien a este juego, tus amigos no te encontrarán nunca.



3. BUSCA LAS 7 DIFERENCIAS

Si compras un juego o un juguete te debes fijar, con este juego aprende a practicar. Si te fijas bien estas dos imágenes no son totalmente iguales.

¿el tren va a la estación?

Los 4 juegos ilustrados de forma clara y sencilla para que los niños aprendan a reconocer y diferenciar los colores primarios y secundarios, desarrollando su capacidad de observación y su habilidad para encontrar las diferencias.

- 9 - 00 piezas
Len Coto de Bi. (Exclusiv)
- 3 - 0 años
2º Coto de Bi. (Exclusiv)
- 6 - 0 años
Len Coto de Bi. (Exclusiv)
- 6 - 12 años
Coto de Bi. y Super de Bi. (Exclusiv)

TIPO DE JUEGO
Asociación de ideas

EN QUÉ CONSISTE
Formar piezas de dos piezas, cada una de ellas con un concepto relacionado con la otra.

QUÉ ESTIMULA
La observación, el criterio de discriminación visual, la intuición racional y la asociación de ideas.
Fomenta la perseverancia y la concentración mental.

GUIA DIDÁCTICA EN CASTELLANO, CATALA, EUSKERA y GALEGO

2008 & 2011 S.A. LUDUS, S.L. S.º Sector: Educativo. Acciones de I+D+i.
C/ San Sebastián nº 10. 41013 PRATO (SE) www.ludus.com

57843

¿el tren va a la estación?

Los 4 juegos ilustrados de forma clara y sencilla para que los niños aprendan a reconocer y diferenciar los colores primarios y secundarios, desarrollando su capacidad de observación y su habilidad para encontrar las diferencias.

- 9 - 00 peces
Len Coto de Bi. (Exclusiv)
- 3 - 0 años
2º Coto de Bi. (Exclusiv)
- 6 - 0 años
Len Coto de Bi. (Exclusiv)
- 6 - 12 años
Coto de Bi. y Super de Bi. (Exclusiv)

EN QUÉ CONSISTE
Formar peces de dos peces, cada uno de ellos con un concepto relacionado con la otra.

QUÉ ESTIMULA
La observación, el criterio de discriminación visual, la intuición racional y la asociación de ideas.
Fomenta la perseverancia y la concentración mental.

GUIA DIDÁCTICA EN CASTELLANO, CATALA, EUSKERA y GALEGO

2008 & 2011 S.A. LUDUS, S.L. S.º Sector: Educativo. Acciones de I+D+i.
C/ San Sebastián nº 10. 41013 PRATO (SE) www.ludus.com

57843

6. HUMOR GRÁFICO

Éstas son algunas tiras cómicas⁽¹⁾ que hemos elegido. Busca tú otras. Puedes hacerlo solo o en grupo.



(1) Jim Davis, TRUB



7. SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

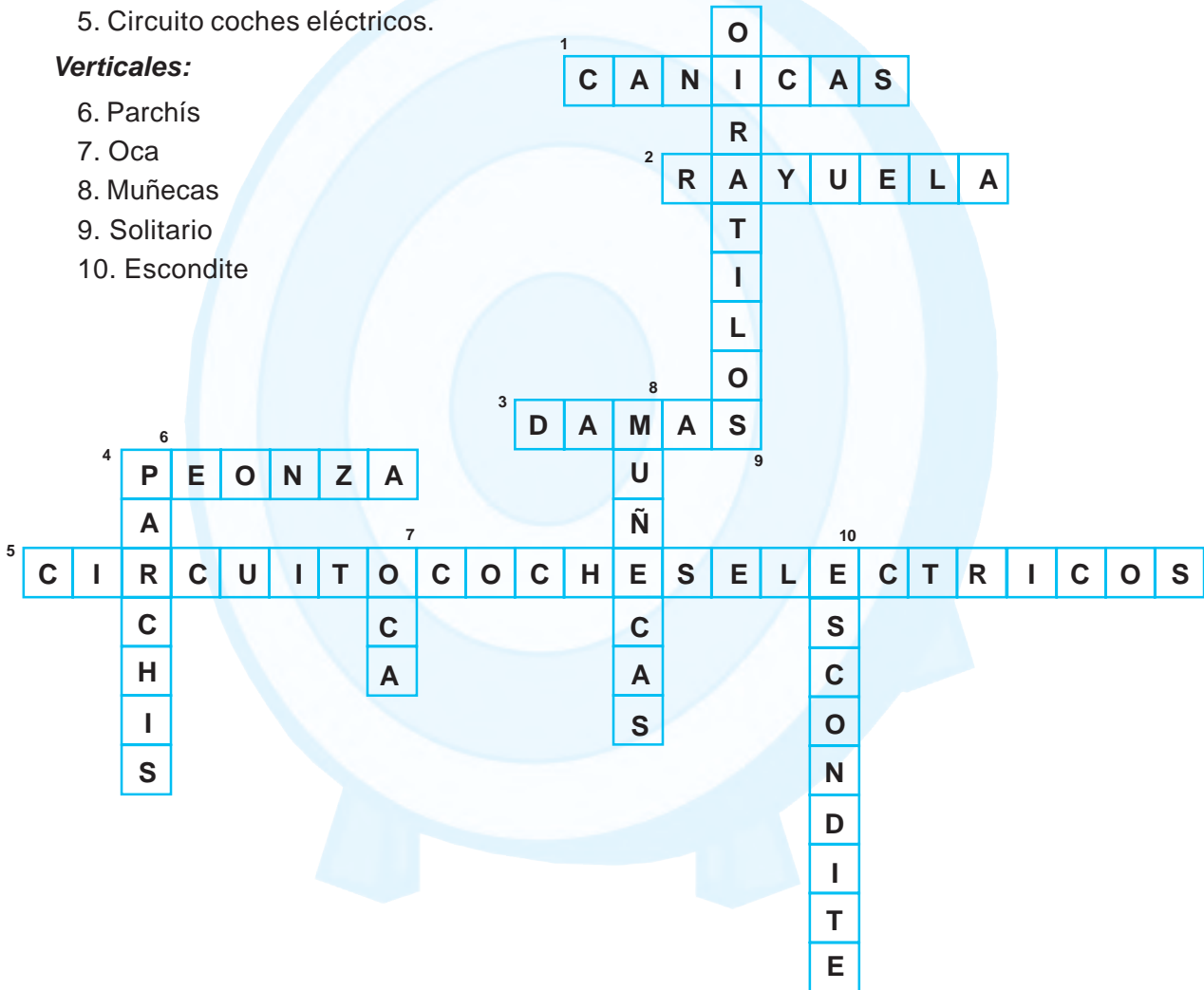
I. CRUCIGRAMA

Horizontales:

1. Canicas
2. Rayuela
3. Damas
4. Peonza
5. Circuito coches eléctricos.

Verticales:

6. Parchís
7. Oca
8. Muñecas
9. Solitario
10. Escondite

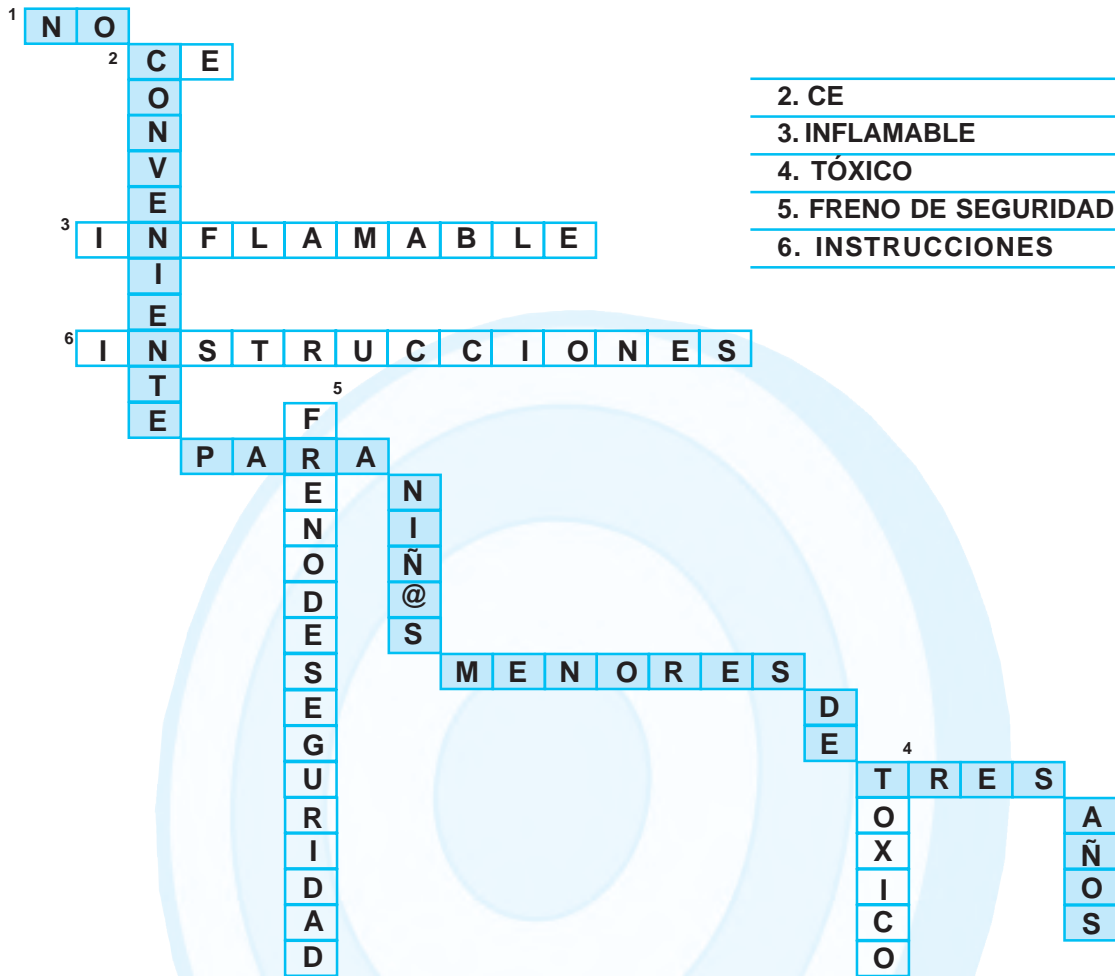


2. LA SERPIENTE

Primera definición, la frase que buscábamos es la siguiente:

«Indicación que deben llevar los juguetes que puedan ser peligrosos para niños menores de 36 meses».





- 2. CE
- 3. INFLAMABLE
- 4. TÓXICO
- 5. FRENO DE SEGURIDAD
- 6. INSTRUCCIONES

3. BUSCA LAS 7 DIFERENCIAS

Si compras un juego o un juguete te debes fijar, con este juego aprende a practicar.



ANEXO

Contesta a esta encuesta. Pásale también la encuesta a tus familiares y amigos. Ahora que sabes mucho sobre este tema, tabula los resultados y saca conclusiones.

ENCUESTA: ¿CONOCEMOS LOS PELIGROS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES?

1. ¿Utilizas algún tipo de juego y juguete?

Sí_

No_

¿Por qué?

En caso, afirmativo indica qué tipos.

2. ¿Conoces los requisitos que deben reunir los juegos y juguetes para poder estar puestos a la venta?

Sí_

No_

En caso afirmativo indica cuáles.

3. ¿Conoces los riesgos de una incorrecta utilización de los juegos y juguetes?

Sí_

No_

En caso afirmativo indica cuáles.

4. ¿Le das importancia a estar bien informado?

Sí_

No_

¿Por qué?

5. Si no tienes información sobre el tema, ¿dónde irías a informarte?

6. Y si tuvieras algún problema, en relación con algún juego o juguetes, ¿dónde acudirías?

A la vista de los resultados que obtengas, reflexiona y actúa en consecuencia. ¿No crees que estaría bien realizar una campaña informativa sobre el tema? Ponte manos a la obra de nuevo. Inventa un método y difunde lo que has aprendido (por ejemplo en foros o en tu propia web).





Juegos y juguetes

DECÁLOGO DE LA SEGURIDAD

1. Los juegos y los juguetes no son productos sólo de peques, también de adolescentes e incluso de personas adultas. Por eso presta atención: es muy importante que leas detenidamente las etiquetas antes de comprar.
2. En el envase y en las etiquetas de los juegos y juguetes debe aparecer claramente indicado el nombre, la marca y la dirección del fabricante y/o importador. No compres juegos y juguetes anónimos.
3. Es muy importante que leas detenidamente las instrucciones de uso. No compres juegos y/o juguetes si las instrucciones de uso aparecen sólo en un idioma que no es el tuyo. Debes saber que es obligatorio que las instrucciones figuren, al menos, en la lengua oficial del estado español: el castellano.
4. Comprueba que en la etiqueta aparezca marcado CE. Con ello el fabricante garantiza que el juego o juguete cumple las normas obligatorias de seguridad.
5. Además, en las etiquetas y rótulos de los juegos y juguetes te deben alertar acerca de los riesgos que puede entrañar su uso, y la forma de evitarlos. Esto es muy importante cuando funcionan con electricidad, o utilizan productos químicos, dardos u objetos punzantes.
6. Ningún juego o juguete puede ser inflamable, explosivo, tóxico o radioactivo. Si utilizan electricidad, deben estar aislados y protegidos de forma adecuada para evitar riesgos en contacto con cables conectados. Evita los juegos y juguetes que emitan mucho ruido, por encima de lo legalmente establecido: pueden causar daños en el sistema auditivo.
7. Cuando un juego o juguete tiene componentes pequeños, bolas o pelotas con diámetros inferiores al establecido, puede suponer un peligro para los más pequeños. Debe incluir una indicación clara y legible indicando “no recomendado para menores de 3 años o de 36 meses”. Ten en cuenta que aunque el juego o juguete sea para tí, que eres mayor, un peque puede cogerlo y sufrir un accidente que se puede evitar.
8. Si participas en juegos de rol no olvides que son sólo juegos. Confundir el juego con la vida real entraña riesgos importantes. Antes de entrar en un grupo aficionado a los juegos de rol, comprueba que las personas que participan en él, sobre todo las que lo dirigen, tengan tus mismas inquietudes y parecidos intereses.
9. Elige juegos y juguetes que estimulen tu destreza y tus habilidades. Recuerda que muchas veces los juegos más complicados son los más caros, los menos divertidos y se rompen con mayor facilidad. Ten en cuenta las indicaciones que hacen referencia a la edad. De esta forma evitarás aburrirte o frustrarte.
10. Si participas en juegos a través de Internet, procura no revelar nunca información personal. Utiliza un nombre de usuario que no coincida con tu nombre real. Ten en cuenta que el uso abusivo de juegos a través de videoconsolas y/o Internet puede provocar adicción, estrés y fatiga ocular, lo que unido a malas posiciones ante la máquina y prolongados estados de tensión, puede dar lugar a dolores musculares e incluso originar problemas en la columna vertebral. Comienza a preocuparte si pasas más de tres horas delante de un videojuego, juego en red, Internet, juegos de rol on line...o si te levantas precipitadamente de la mesa o de las actividades que estuvieras desarrollando para continuar jugando con el juego inacabado.



COMISIÓN EUROPEA

La Red está coordinada por la Escuela Europea de Consumidores. Participan 11 Comunidades Autónomas (Cantabria, Asturias, Comunidad Valenciana, Galicia, Castilla-La Mancha, País Vasco, Extremadura, Madrid, Aragón, Castilla-León y La Rioja) y 5 países (España, Portugal, Italia, Grecia y Francia). Cuenta con la colaboración del Ministerio de Sanidad y Consumo (Instituto Nacional del Consumo) y del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Subdirección General de Programas Europeos).