

SEGURIDAD DE LOS PRODUCTOS

Juegos y juguetes

DA EN LA DIANA
POR TU
SEGURIDAD



Departamento de Salud y Consumo



COMISIÓN EUROPEA

La Red está coordinada por la Escuela Europea de Consumidores. Participan 13 Comunidades Autónomas (Cantabria, Asturias, Comunidad Valenciana, Galicia, Castilla-La Mancha, País Vasco, Extremadura, Madrid, Aragón, Castilla-León, La Rioja, Canarias y Cataluña) 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).

Guía Didáctica
del Profesor



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 ti, 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.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	>>> 1	4. ACTIVIDADES	>>> 2
2. OBJETIVOS	>>> 1	5. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	>>> 5
3. CONTENIDOS	>>> 2	6. INFORMACIONES DE INTERÉS	>>> 6

Edita: Red de Educación del Consumidor
<http://www.infoconsumo.es/eecred>

Autores:

Nieves Álvarez Martín

Con la colaboración de:

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

Diseño y maquetación:

M^a Isabel Gómez Bedía
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 Guimerá Gargallo (Cataluña)

Depósito Legal:

Impresión: J. Martínez S.L.



INTRODUCCIÓN

Lo que entendemos por juguete es todo producto concebido o destinado a ser usado con fines de juego por niños de edad inferior a 14 años. Sin embargo, a partir de esa edad, también hay productos y actividades que sirven para jugar.

El juego y los juguetes es algo que va íntimamente ligado, inseparable de alguna manera. Y debemos tener en cuenta que no es necesario comprar juguetes para divertirse, multitud de objetos que nos rodean en la vida diaria pueden servir para jugar y entretenerte. Además, así potencian las posibilidades creativas de los niños.

Con esto no queremos decir que comprar juguetes sea un acto negativo. No es así, pero conviene hacerlo con medida, y por supuesto, bien informado. Es importante tener conocimientos sobre el etiquetado, el embalaje, las instrucciones de uso, las normas de seguridad...

Los niños necesitan estímulos, cosas para tocar, gustar, oler, mirar, manipular y explorar... y los juguetes pueden ser una ayuda importante en este sentido e incluso integrarse en su mundo infantil. No olvidemos que el juego es una necesidad vital, que no sólo motiva el aprendizaje y facilita la comunicación con los demás, sino que es una actividad que produce placer.

Aunque el tema que nos ocupa debe haberse trabajado con anterioridad a estas edades, no por ello debemos dejar de abordarlo, con enfoques acordes a cada momento evolutivo. Los juegos siguen formando parte de su vida y, a veces, les crean dependencias. Las personas adultas, las familias y el profesorado tienen aquí un papel importante. El presente material es una aportación abierta. El profesorado puede encontrar ideas y herramientas útiles para las programaciones de aula: con objetivos, contenidos, actividades, soluciones, criterios de evaluación, documentación... El material se complementa con un cuaderno del alumno donde se incluyen fichas útiles para el desarrollo de las actividades que se proponen aquí y pasatiempos que pueden realizar autónomamente.



2. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES:

- Proporcionar a los jóvenes en general (chicos y chicas) y a las personas adultas los conocimientos necesarios para que puedan analizar, comprar y utilizar los juegos y juguetes de forma racional y segura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer el proceso de elaboración de juguetes y la importancia de tener en cuenta la seguridad.
- Conocer la historia del juguete y sus funciones.
- Saber qué función cumple la publicidad y la información a la hora de elegir.
- Conocer los efectos indeseables de los juguetes.
- Ser conscientes de la importancia de estar bien informados y de conocer la normativa vigente aplicable en su Comunidad Autónoma.





3. CONTENIDOS

CONCEPTUALES:

- Conocimiento histórico del juego y de los juguetes.
- Conocimiento legal: requisitos, publicidad, etiquetado...
- Condiciones de utilización y prevención para una mayor seguridad.

PROCEDIMENTALES:

- Análisis de la historia de los juguetes y desarrollo de procesos de sencilla construcción de juguetes, detectando errores y adoptando soluciones.
- Analizar la importancia de conocer los derechos y obligaciones a la hora de obtener información, comprar y utilizar juegos y juguetes.
- Ser capaz de reflexionar antes de actuar.
- Talleres prácticos.

ACTITUDINALES:

- Valoración positiva de la importancia del juego y el juguete.
- Valorar la importancia de actuar de forma preventiva en su utilización.



El trabajo de aula en este tema deberíamos plantearlo desde el cuestionamiento de las ideas previas de los alumnos/as, ya que solamente cuando ponen en duda sus concepciones iniciales son capaces de crear un nuevo conocimiento. Se puede partir poniendo sobre la mesa la idea que tienen de juego y de juguete, a qué juegan ellos y ellas, qué opinan de los juegos virtuales o de los juguetes que utilizan ellos/as y sus familiares de menor edad, si consideran importante la seguridad, etc. ¿Son necesarios los juguetes para jugar?, ¿no es necesario jugar a su edad?... Ésta puede ser una parte importante de la metodología.



4. ACTIVIDADES

ACTIVIDAD I: ¿INGENIAMOS UN JUGUETE?

En esta actividad se trata de que sean los propios alumnos los que adopten el papel del ingeniero del juguete.



Para ello se les da dos opciones a elegir: fabricar un barco velero o un paracaídas, y unas pautas de trabajo, es decir, una vez debatidas todas las ideas para llevar a cabo la tarea asignada, deberán elaborar un pequeño protocolo de trabajo.

En la **ficha 1** del cuaderno del alumno, se encuentra el modelo de protocolo en blanco para que ellos lo rellenen, a continuación se encuentran desarrollados los dos protocolos según la opción escogida.

Materiales necesarios para fabricar un paracaídas:

- Trozo de plástico. Las bolsas de la compra o las de basura son bastante resistentes y nos servirán bien.
- Unos hilos de material resistente (p.e: naylon)
- Un peso para hacer el cuerpo del paracaídas. Aquí existen multitud de posibilidades, y es donde más se pone a prueba el ingenio de los alumnos. En la figura 1, se muestra un peso fabricado con clips.
- Tijeras y metro para trabajar.

Proceso de elaboración:

Le damos forma al plástico, cortando un cuadrado, es decir, que mida lo mismo de cada lado.

Cortamos el hilo. Exactamente cuatro trozos que midan lo mismo entre sí, y a su vez lo mismo que cada lado del cuadrado de plástico.

Hacemos un agujero en cada esquina del plástico y anudamos un hilo en cada uno de ellos.

Cuando tengamos esto, anudamos los cuatro hilos por el extremo opuesto a donde está la bolsa de plástico. Aquí atamos el peso que hayamos escogido y ya está.

Proceso detallado el la figura 2.

Razonamiento y explicación, de cada paso en el proceso de elaboración (todo tiene un porqué):

El plástico es el material que utilizaremos para conseguir que el paracaídas se mantenga en el aire el mayor tiempo posible. Es un material impermeable y nada poroso, de manera que ofrecerá gran resistencia al aire, manteniéndolo en suspensión.

El cuerpo del paracaídas debe tener el peso necesario para conseguir dos cosas, primero que coja el impulso necesario para que al lanzarlo llegue lo más alto posible, y segundo, asegurarnos que volverá a caer con cierta dirección. Dicho cuerpo debe tener el peso adecuado, si es demasiado ligero, no conseguiremos que gane altura, sin embargo, si es demasiado pesado, al lanzarlo retornará enseguida. En este punto se puede hacer varias pruebas variando el peso del cuerpo (p.e: variando el número de clips que lo forman), hasta dar con el que sea ideal.

A la hora de hacer volar la cometa, es mejor lanzarla enrollada. Se dobla primero el plástico, se enrollan los hilos alrededor del plástico y se coloca el peso encima. La razón es muy sencilla. Al lanzar un bloque compacto, conseguiremos que llegue más alto y evitaremos que los hilos se enreden y no se abra el paracaídas al caer.

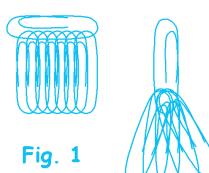
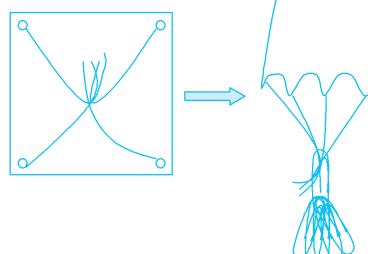


Fig. 1



Fig. 2



Materiales necesarios para fabricar un barco velero:

- La base del barco. Aquí existen varias posibilidades, pero el recurso más fácil es un brick de leche o zumo vacío. Mejor en formato alargado.
- Plato de plástico.
- Cutter o tijeras y acuarelas de colores para trabajar.

Proceso de elaboración:

Primero se lava bien el envase y con la ayuda del cutter, cortaremos el envase por la mitad, pero con mucho cuidado. Se debe cortar en diagonal, y dejar uno de los lados sin cortar. Fijarse en la figura 3. Después se realiza un corte en la mitad de la nave, para insertar el plato. Antes de insertar el plato, lo pintaremos para personalizarlo y hacerlo original. Una vez insertado el plato en el barco, ya está listo para navegar.

Razonamiento y explicación, de cada paso en el proceso de elaboración (todo tiene un porqué):

Necesitamos para la base del barco un material que flote. Los bricks de leche y zumo no sólo son ligeros, sino que además tienen una capa de plástico superficial, que le da impermeabilidad. Tenemos el material perfecto para la flotación.

Al escoger el formato alargado, le damos mayor envergadura de barco y al cortarlo en diagonal, dejamos dos partes en pico hundidas en el agua, imitando así a los auténticos barcos y consiguiendo el equilibrio ideal.

Con el plato de plástico buscamos un símil de las velas. Es un material plástico muy ligero y además impermeable, de manera que ofrece resistencia al aire, es decir, que cuando haga viento, este empujará el barco.

Una idea para mejorar el invento, si no queremos perder la embarcación: ataremos un cordel a un extremo del barco, haciendo un agujero previamente.

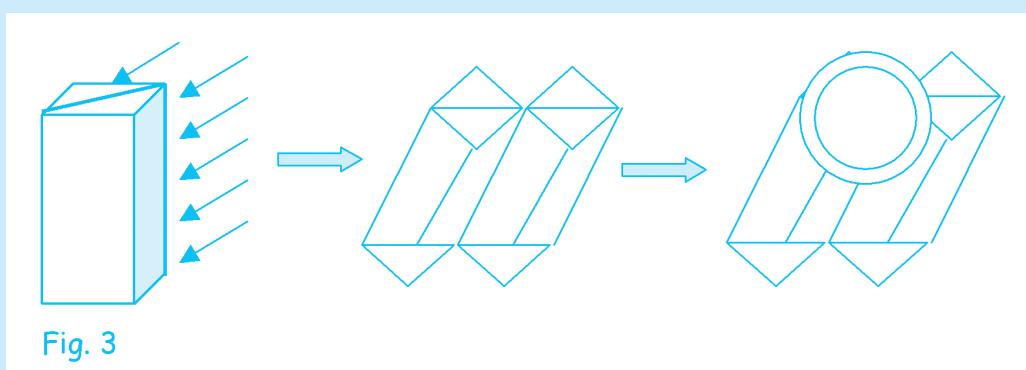


Fig. 3

ACTIVIDAD 2: ESTOS JUGUETES ¿SON SEGUROS?

Se trata de que refuerzen sus conocimientos sobre seguridad de los juegos y juguetes, que se les ha contado previamente. Para ello, necesitamos la cooperación de todos los alumnos, de manera que cada uno de ellos lleve a clase un juego o juguete (si son pequeños y no abultan mucho, se pueden llevar más).

Una vez disponemos del material necesario, dividiremos las clase en grupos de cuatro, y repartiremos los juguetes equitativamente (el mismo número de juguetes en cada grupo). Es importante que los juguetes que le toquen a cada grupo, les sean desconocidos, es decir, que no sean de ninguno de los componentes del grupo. Así conseguiremos un mayor esfuerzo por parte de los alumnos y evitaremos una posible falta de objetividad.



A continuación, los alumnos deberán analizar si dichos juguetes cumplen los requisitos de seguridad necesarios. En la ficha 2 de su material se adjunta una tabla para que puedan incluir toda la información que obtengan.

Debido a la importancia de este tema, hemos pensado que es una buena idea que los alumnos conozcan la Red Alerta y que hagan un simulacro. Para ello rellenarán un parte de Red de Alerta que tienen en su material (no es el original, lo hemos inventado para este material), e incluyan el juguete en sí y las razones que lo hacen peligroso. Una vez elaborado el informe, harán tantas copias como grupos haya en clase y las repartirán al resto de grupos. De esta manera todos los grupos tendrán la misma información.

ACTIVIDAD 3: ANALIZAMOS EL ETIQUETADO DE JUGUETES

Esta actividad es importante para que se den cuenta de que tan importante como que se cumplan los parámetros de seguridad de los juguetes, es que cumplan con el etiquetado obligatorio. Para ello, los alumnos trabajarán con juegos y juguetes que hayan traído de sus casas, siempre que conserve el etiquetado. Se repartirán dichos materiales en grupos que se hayan formado previamente. Lo primero que deben hacer es un esquema con la información que es obligatoria en el etiquetado de un juego o juguete. Dicha información es la siguiente:

Información obligatoria en el etiquetado de juegos y juguetes:

- Nombre, marca registrada y dirección del fabricante, su agente o importador dentro de la Comunidad Europea.
- La marca de seguridad CE.
- Instrucciones de uso, si las hubiera, y asesoramiento para una utilización segura del juguete.
- Edad mínima, siempre que sea necesario, indicando incluso en su caso, la necesidad de que se usen solamente bajo la vigilancia de un adulto.
- Cuando ciertos juguetes no son adecuados para niños o niñas menores de 3 años, debe aparecer claramente indicado en la etiqueta con menciones como: "No conveniente para un niño menor de treinta y seis meses" o "No conveniente para niños menores de tres años".

Una vez tengan claro qué es lo que deben buscar en el etiquetado, examinarán cada juego o juguete meticulosamente. Para ello tienen una tabla en la ficha 3 de su material de trabajo, en la que se les pide, además de estudiar el etiquetado, observen otras cuestiones como la calidad y claridad de la información aportada o las soluciones a los posibles fallos que encuentren.

Una vez completas las tablas, se pondrán los datos en común y se les plantearán algunas cuestiones para fomentar el debate entre ellos:

- ¿Qué conclusiones obtenéis?
- 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?

5. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

La actividad 3 puede ser un buen instrumento para la evaluación. No obstante, cada profesor puede diseñar o esbozar sus propios instrumentos de evaluación:

- Plantillas de observación.
- Se pueden plantear otro tipo de cuestionarios que deberán responder los alumnos, profesores, las familias, etc... referentes a:
 - *la idoneidad de los planteamientos.*
 - *la planificación: investigación, temporalización y materiales empleados.*
 - *la adecuación a los alumnos: interés, comprensión y facilidad de manipulación.*
- Otras actividades y talleres prácticos.



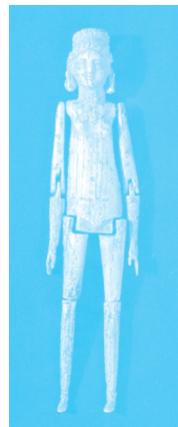
6.

INFORMACIONES DE INTERÉS

6.1. HISTORIA

La existencia del juego se remonta a tiempos muy antiguos. Los juguetes son probablemente tan viejos como la humanidad. Los hombres primitivos ya se dedicaban probablemente al juego cuando les sobraba tiempo, después de dormir y realizar las habituales tareas para asegurar su supervivencia.

Puede citarse como ejemplo de juguetes que existen desde muy antiguo: el guijarro que va rebotando en la superficie del agua, el trozo de madera en el que se intenta hacer la forma de un animal, etc...



A través de la Literatura e Historia se descubre que antes de la destrucción de Pompeya, las niñas ya jugaban a las muñecas y al tres en raya. También se sabe que los juegos de dados se empleaban ya antes de Jesucristo y que los romanos jugaban al ajedrez. En algunos museos se encuentran juguetes antiguos. Ejemplo de ello son: un sonajero galo-romano y un pito de tierra cocida de la Edad Media (Museo Carnavalet). Las primeras muñecas de las que se tiene noticia en Europa proceden de los yacimientos romano-cristianos, cuando era costumbre enterrar a los niños junto a sus pertenencias. Entre ellas, destaca una famosa muñeca de marfil del siglo IV, que mide 23 centímetros, con brazos y piernas articuladas y que fue hallada en la necrópolis de Tarragona (noreste de España). También se han hallado muñecas de ámbar de aquella época, que en ocasiones iban acompañadas de cunas de barro y diminutos utensilios de bronce, como jarros, barreños y cubitos.

En los siglos XVI y XVII aparecen ya juguetes pintorescos, y empieza a manifestarse el ingenio de los fabricantes de juguetes. En aquella época, los niños emplean juguetes bélicos como por ejemplo soldados, cañones, arcabuces, etc. En cambio, las niñas continúan jugando con muñecas, que se fabricaban en yeso para las niñas del pueblo, y en cera coloreada para las niñas de familias acaudaladas.

Los siglos XV y XVI, los del Renacimiento, no son precisamente un dechado de imaginación para el juguete. Las muñecas eran generalmente un artículo de regalo para adultos, de alto precio, como la que Ana de Bretaña, esposa de Luis XII de Francia, regaló a Isabel la Católica cuando ésta contaba 43 años. Solían tener los brazos articulados en hombro y codos y lucían vestidos cuajados de lujosos bordados, sobre todo las que se fabricaban en Francia y Alemania. Las niñas de las clases bajas se conformaban con muñecas hechas de madera, trapo y escayola que, a pesar de todo, sobrevivirían hasta mediados del siglo pasado.

También del Renacimiento son los primeros soldados de plomo, de uso exclusivo para los más ricos, así como la gran innovación de la época: los muñecos autómatas, que reflejaban ya los conocimientos mecánicos de la época. Las clases menos privilegiadas debían conformarse con caballos de madera, carros, bolos y cualquier utensilio que pudiera hacerse con cañas.

Es en esta época cuando empiezan a emplearse los juegos o juguetes didácticos. Al final del siglo XVIII esta tendencia didáctica se va renovando y ampliando hasta llegar al siglo XIX. De todas maneras estos cambios son de poca importancia, si se considera la evolución que conoce el juguete a finales del siglo XIX y más aún en el siglo XX. Incluso cada clase social intenta imitar a la clase social superior en la elección de juguetes. Estos artículos son cada vez más numerosos, cada vez más diversos y cada vez mejor elaborados.



A finales del siglo XVII, y sobre todo del XVIII, la sociedad comienza a transformarse hacia la industrialización; la instalación de la burguesía como clase dominante hace que la educación del niño/a empiece a enfocarse como un aprendizaje del comportamiento de los mayores.

Para conocer los juguetes de estas épocas son de gran utilidad los retratos de niños de la aristocracia y de la realeza, como los del pintor Antonio Carnicero (1748-1814), que muestran a los infantes con carritos, panderetas y tambores.

Los niños humildes, como se puede ver en los cuadros de Francisco de Goya, se divierten jugando en grupo y a juegos que no requieren de un «objeto» alrededor del cual se organice el juego. Más que de juguetes, cabe hablar de juegos, como el toro o el balancín.

El balancín es la gran novedad de esta época. Existían caballitos con preciosos estribos, aunque la mayoría de los niños/as de la calle lo conseguían con un barril al que se le adosaba una cabeza de madera plana.

También se extiende en el siglo XVII el coche de juguete (aunque en la Edad Media se jugaba con cochecitos, silbatos y carracas o matracas, dedicadas sobre todo a hacer ruido). Muchos de ellos eran reproducciones exactas de los carruajes de la época. Uno de estos ejemplos puede apreciarse en el cuadro de Goya «Los duques de Osuna y sus hijos» (1789), o en el retrato que el pintor zaragozano hizo de su hijo Marianito. También en «Pepito Costa y Bonells»(1813), Goya retrata al niño agarrado a lo que parece ser su juguete preferido, un caballo balancín.



Por su parte, las niñas seguían jugando con muñecas de madera o trapo, pero se inicia una tendencia a abaratar la fabricación con el uso de materiales y técnicas apropiadas. Aunque todavía no se puede hablar de una democratización del juguete, sí se dan pasos significativos.

Junto a la muñeca, otro juguete de todos los tiempos es la pelota, que antiguamente podía estar rellena de arena o de aire. Otros juegos muy populares en los primeros siglos de nuestra era, eran el aro y el trompo. Este último lo utilizan los adultos para las artes adivinatorias, así como la taba, el astrágalo y las piedrecitas, que eran copias del juego de dados de los mayores.

El verdadero cambio en el mundo del juguete lo marca el principio del siglo XX, cuando se toma conciencia de que el juguete es también un medio pedagógico, que servirá al niño para favorecer su inteligencia y facilitar sus estudios.

En el aspecto técnico, durante más de tres décadas, y hasta la aparición del plástico, el juguete de la era industrial coexiste con el tradicional de carácter popular. Así, el trompo, la taba, la pelota y la muñeca más sencilla se unen a los modernos artefactos de hojalata o los juegos de construcción.

La progresiva industrialización también hará posible el abaratamiento de los juguetes, que estarán cada vez más al alcance de todas las familias. Al mismo tiempo, aumenta la preocupación por la higiene y la utilización de materiales asépticos, con lo que el juguete cambia de aspecto.

En los años 30, por ejemplo, se extiende la fabricación de muñecas de celuloide, higiénicas y lavables. La influencia alemana era notable, y de esta época son las llamadas «babys» de pasta-cartón, irrompibles, como los animales de felpa al estilo de los «teddy bears» norteamericanos.



También destacan en esta época los preciosos teatros de cartón y las construcciones metálicas conocidas como «mecanos».

La revolución juguetera de estos años viene facilitada asimismo por la utilización de la hojalata, y se produce una auténtica inundación de automóviles, motocicletas, barcos, aviones y trenes que hoy día son piezas muy cotizadas para los coleccionistas. También pueden adquirirse hoy día hojalatas de «nuevo cuño» procedentes de China, aunque la seguridad que ofrecen para los más pequeños es escasa.

6.2. EL FENÓMENO «MARIQUITA PÉREZ»

En los años 40, las muñecas continúan reflejando los cambios en la moda, el vestido y el peinado. Hubo en esa década una muñeca en los años 40 que destacó por encima de todas y se convirtió en un fenómeno sociológico: Mariquita Pérez. También trascendió fuera de España y llegó a medio mundo.

Mariquita Pérez nació en San Sebastián (norte de España) en 1938, en plena Guerra Civil, fruto de la imaginación y el tesón de su «madre», Leonor Coello de Portugal, una aristócrata emprendedora y sagaz que se inspiró en su propia hija, Leonor de Góngora, para diseñar lo que, en poco tiempo, se convertiría en un gran negocio.

La muñeca de porcelana, la primera «con pelo de verdad» y con un ajuar que pocas mujeres de entonces se podían permitir. Al acabar la Guerra Civil española, en 1939, Mariquita «abre» tienda en el Madrid de las cartillas de racionamiento.

Su popularidad trascendió pronto fronteras, y ni Eva Perón, en su histórico viaje a España, resistió la tentación y regresó a la Argentina cargada de Mariquitas. Lo mismo hicieron Gina Lollobrigida y la princesa Grace de Mónaco, que en una de sus visitas a Madrid le compró una a la entonces niña Carolina.



Mariquita Pérez llegó a tener cerca de 400 complementos, fue muy popular en Hispanoamérica y Portugal e incluso se le dedicó una canción, «Mariquita Pérez, qué elegante eres». Su éxito la mantuvo en el mercado hasta los años cincuenta, e indujo a los fabricantes a darle un hermano: «Juanín». Otras muñecas más asequibles eran las «peponas» de cartón.



Ambas muestras de muñecas españolas pronto compitieron con los muñecos de influencia anglosajona: en 1949 aparece la «Baby Doll», que «imita la carne y puede bañarse», y en 1953 el perro articulado «Pluto», de Walt Disney.

Se empieza a utilizar ya el látex y comienzan a venderse muñecas con mecanismos que irán teniendo precios cada vez más asequibles. El plástico fue aplicado por primera vez a una muñeca en 1948 en la República Democrática Alemana. Quedaba así inaugurada la era del plástico en el juguete.

La década de los 50 conoce el auge y difusión del juguete educativo. Otro juego importante en esta etapa es el futbolín, diseñado por españoles y de amplia aceptación internacional.

En los años 60, el juego didáctico y artesanal tuvo un gran impulso, sobre todo por el movimiento conocido como «Didó», que promovió a partir de 1963 la fabricación de juguetes realizados en madera y cartón y su distribución en una red especial de tiendas. Esta estrategia, animada por pedagogos, alcanzó gran éxito por el diseño de los juguetes y su adecuación a las necesidades del niño.

En todo caso, el plástico sigue siendo el protagonista de la fabricación de juguetes en los 60 y 70, sobre todo con la aparición de los famosos «Cliks» o los «Airgam Boys», así con la infinidad de reproducciones de todo tipo de vehículos, construcciones y reproducciones de objetos del hogar.



6.3. LA SEGURIDAD EN LOS JUGUETES

Se presenta aquí un extracto de las normas CEN (Comité Europeo de Normalización) adaptadas por AENOR (Asociación Española de Normalización) y denominada entre nosotros UNE. Recordar aquí de nuevo que no son más que recomendaciones para la idoneidad de los juguetes bajo el punto de vista de la seguridad.

Independientemente de los riesgos inherentes a su función y que son evidentes (falta de equilibrio en un patinete, puntas de las agujas de un costurero, etc.) y en el caso de utilizarse conforme a su concepción, no deben presentar riesgos para los/as niños/as a los que están destinados.

Los accidentes o incidentes se producen frecuentemente al ir a parar el juguete a manos de niños/as para los que no está destinado o cuando se utiliza con un fin distinto para el que se ha concebido. La elección de un juguete o juego debe ser objeto de gran atención; hay que tener en cuenta el desarrollo mental, físico, social, afectivo, moral, sexo y temperamento del niño/a que va a utilizarlo; las exigencias de la norma no liberan a los padres y educadores de su responsabilidad de vigilar al niño/a durante su juego.

Las exigencias de la norma se aplican a los juguetes nuevos, teniendo en cuenta que los dispositivos de seguridad se someten al desgaste durante su utilización.

Por consiguiente, son las personas que tienen el/la niño/a a su cargo las que se tienen que asegurar que el juguete pueda dejarse en sus manos.

Debemos tener en cuenta, que según la legislación, existen una serie de productos que no se pueden considerar juguetes, aunque lo puedan parecer:

- Adornos de Navidad.
- Modelos reducidos, construidos detalladamente a escala para coleccionistas adultos.
- Equipos destinados a la utilización colectiva en terrenos de juego.
- Equipos deportivos.
- Equipos náuticos destinados a su utilización en aguas profundas.
- Muñecas folklóricas y decorativas y otros artículos similares para coleccionistas adultos.
- Juegos «profesionales» instalados en lugares públicos (grandes almacenes, estaciones, etc...).
- Rompecabezas de mas de 500 piezas o sin modelo, destinado a los especialistas.
- Armas de aire comprimido.
- Fuegos artificiales.
- Hondas y tirachinas.
- Juegos de dardos con puntas metálicas.
- Hornos eléctricos, planchas u otros productos funcionales alimentados por una tensión nominal superior a 24 voltios.
- Productos que contengan elementos caloríficos cuya utilización requiera la vigilancia de un adulto, en un marco pedagógico.
- Vehículos con motores de combustión.
- Maquinas de vapor de juguete.
- Bicicletas diseñadas para hacer deporte o para desplazarse por la vía publica.
- Juegos de vídeo que se pueden conectar a un monitor de vídeo, alimentados por una tensión nominal superior a 24 voltios.
- Chupetes de puericultura.
- Imitaciones fieles de armas de fuego reales.
- Joyas de fantasía destinadas a los niños.



6.4. EL ETIQUETADO

En la etiqueta o la caja del juguete deberá aparecer la siguiente información:

- Nombre, Marca registrada y dirección del fabricante, su agente o importador dentro de la Comunidad Europea.
- La marca de seguridad CE. 
- Instrucciones de uso, si las hubiera, asesoramiento para una utilización segura del juguete.
- Advertencia sobre los riesgos que puede entrañar su uso y la forma de evitarlos. Es muy importante cuando funcionan con electricidad, usan productos químicos, dardos u objetos punzantes.
- Cuando ciertos juguetes no son adecuados para niños o niñas menores de 3 años, debe aparecer claramente indicado en la etiqueta mediante la indicación «No conveniente para un niño menor de treinta y seis meses» o «No conveniente para niños menores de tres años».



6.5. OTRAS CUESTIONES SOBRE LA SEGURIDAD

Antes de comprar un juguete, el consumidor debe tener todas las garantías posibles de que es seguro. Por eso, le sugerimos que:



- Lea detenidamente la etiqueta y se asegure de que ese juguete es adecuado para la edad de los niños y niñas que lo van a utilizar. El marcado CE manifiesta el cumplimiento de las exigencias de seguridad..
- Lea las instrucciones.
- Y tenga en cuenta que cualquier juguete puede ser peligroso si se utiliza incorrectamente.

Para alcanzar los niveles de seguridad que requiere la legislación vigente, los fabricantes de juguetes deberán seguir estas directrices:

- Los juguetes deberán estar hechos con materiales que no arden con facilidad.
- Los juguetes no pueden estar fabricados con materiales tóxicos.
- Los juguetes plegables o con goznes¹ deben estar fabricados de manera que no representen peligro para los dedos.
- Los juguetes que lleven tubos, barras o placas deberán tener una protección adecuada y suficiente para que no representen un peligro.



¹ Bisagras





- Los juguetes que se puedan llevar a la boca y contengan lengüetas, bolas y otras partes móviles (por ejemplo: silbatos, armonicas, sonajeros....) deberán estar hechos de forma que las partes móviles no se puedan salir.
- En los juguetes destinados a menores de tres años, todas las piezas desmontables deberán ser lo suficientemente grandes para impedir que puedan introducirse en la boca.

- Los triciclos y coches deberán ser estables y llevar un freno de seguridad.
- Las bicicletas tendrán un cubrecadenas adecuado.
- Los juguetes serán sólidos y resistentes. No podrán romperse fácilmente.
- Los juegos y juguetes que emiten ruidos, tienen que hacerlo dentro de los límites marcados por la Ley. Un exceso de ruido puede causar daños en el sistema auditivo.
- No se pueden vender ni regalar juguetes eléctricos que excedan de 24 voltios. Los juguetes eléctricos deberán estar aislados y protegidos adecuadamente para evitar riesgos en contacto con cables conectados. Sus instrucciones de seguridad deben ser claras y concisas.
- Todos los juguetes a la venta, o que se regalen, desde junio de 1.990, deben llevar la marca CE, que debe ser una garantía de que el citado juguete cumple todas las normas de seguridad españolas y europeas.

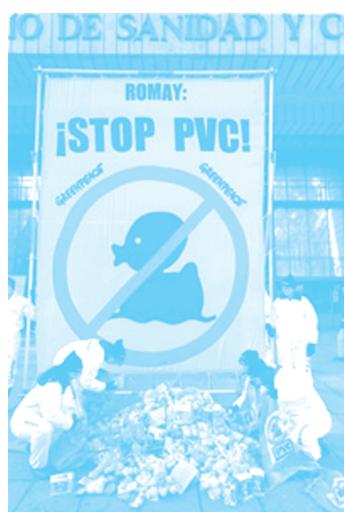


6.6. LA PUBLICIDAD



En el caso de publicidad o de televenta de juguetes, éstas no deberán inducir a error sobre las características de los mismos, ni sobre su seguridad, ni tampoco sobre la capacidad y aptitudes necesarias en el niño para utilizar dichos juguetes sin producir daño para sí o a terceros.

6.7. EL PVC



El día 14/3/00 el Instituto Nacional del Consumo adoptó una Resolución (BOE 4/5/00) por la que se prohíbe la comercialización de determinados juguetes (productos para ser utilizados con fines de juego por niños/as) y artículos de puericultura (productos destinados a facilitar el sueño, la relajación, la alimentación y la succión de los niños/as) destinados a ser introducidos en la boca por niños/as menores de tres años y fabricados con PVC blando que contengan las siguientes sustancias: diisononilftalato (DINP), di(2-etilhexil)ftalato (DEHP), dibutilftalato (DBP), diisodecylftalato (DIDP), din-octilftalato (DNOP), y butilbencilftalato (BBP).

La eficacia de la mencionada Resolución ha sido prolongada, hasta que se adopte una disposición comunitaria en este ámbito, por la Resolución del INC publicada en el Boletín Oficial del Estado del 17/4/01.



6.8. LA RED DE ALERTA

No es la primera vez que mencionamos la Red de Alerta, pero la importancia del tema en el ámbito de los juguetes y la seguridad nos impulsa a repetirlo. Como ya sabéis, consiste en un Sistema de Intercambio Rápido de Información, el cuál se pone en marcha cuando la autoridad competente adopta medidas que impiden la comercialización de un determinado producto, debido al riesgo que éste supone.



Pues bien, según un estudio del INC, en el año 2002 se incluyeron en esta Red un total de 314 productos no alimentarios, de los cuales casi la mitad (49,68%) estaban destinados a niños.

Una gran parte de estos eran juguetes (36%), entre los cuales podemos encontrar patinetas, puzzles, sonajeros, artículos hinchables o disfraces.

Estos datos nos parecen una razón de peso a la hora de incluir la seguridad de los juguetes como una actividad.

Una curiosidad para terminar, no por ello menos significativa, en la Unión Europea estas cifras se reducen a la mitad, puesto que los productos potencialmente peligrosos registrados, fueron 149.

6.9. LOS JUEGOS DE SIEMPRE

Jugar es importante para que los niños y niñas se desarrollen de manera íntegra, pero para ello no es necesario que nos suponga un gran desembolso de dinero, ni por comprar muchos juguetes, ni porque éstos sean muy caros.

De esta manera podemos afirmar que el jugar es imprescindible, pero no así el juego o juguete. Por esta razón, además de fijarnos en la seguridad de los juguetes, hemos dedicado algún espacio de estas guías, al juego sin juguetes, los juegos tradicionales (crucigrama), o la fabricación de los mismos, sin necesidad de comprarlos (actividad 1).

