

INTRODUCCIÓN

Desde la Dirección General de Consumo creemos que, información es sinónimo de seguridad, por ello esta guía tiene como objetivo informar sobre los requisitos mínimos que deben cumplir los juguetes para que sean seguros, así como, también facilitar herramientas de defensa de los derechos del consumidor.

Más allá de los aspectos normativos, los adultos hemos de seleccionar los juguetes adecuados para cada niño/a, teniendo en cuenta que, mediante el juego se debe estimular su desarrollo, transmitiendo valores positivos como la cooperación, el respeto a los demás y al medio ambiente, evitando juguetes que inciten a la violencia, sexistas ...

Por otro lado, hay que tener claro que la publicidad usa recursos que resultan motivadores e interesantes para los niños/as, sin embargo, algunos mensajes publicitarios dan una imagen engañosa de lo que muestran. Por ello, es conveniente comentar los anuncios con los niños/as para educarlos como consumidores críticos y reflexivos.

¿QUÉ ES UN JUGUETE?

La normativa define que son aquellos productos concebidos y destinados al juego de los niños/as de 0 a 14 años.

Sin embargo, excluye productos como: puzzles de más de 500 piezas, joyas de fantasía, juegos de vídeo conectados a un monitor de más de 24 voltios, etc., así como los juegos destinados explícitamente a los adultos.

ETIQUETADO

Deben acompañar al juguete de forma indeleble, legible y visible las siguientes informaciones:

- El mercado CE.
- El nombre del fabricante o de su representante en la Unión Europea. Domicilio o razón social.
- Información de uso y montaje en castellano u otro idioma oficial del lugar donde se compre el juguete.

- En juguetes peligrosos deben aparecer las correspondientes advertencias sobre la prevención de riesgos.
- Cuando proceda, la advertencia: No es conveniente para niños/as menores de 36 meses (o 3 años) o el símbolo 0 – 3, exclusión.

GARANTÍA

Ante una falta de conformidad, el vendedor responde ante el consumidor.

Cuando al consumidor le resulte imposible o le suponga una carga excesiva dirigirse al vendedor podrá reclamar directamente al fabricante o importador.

¿Qué opciones tiene el consumidor ante una falta de conformidad?

Puede optar, a su elección, entre:

- La reposición del bien o sustitución, salvo que resulte imposible o desproporcionado.
- Si la reposición o sustitución no son posibles o son desproporcionados, el consumidor podrá optar por la rebaja adecuada en el precio o por la resolución del contrato, con devolución del precio.

RECUERDE, guarde el ticket o factura, servirá de prueba del momento de la compra.

ESCOGER UN JUGUETE

Escoger un juguete adecuado para cada niño/a no es siempre una tarea fácil. En los primeros años, somos los padres y los adultos cercanos los que escogemos el juguete, e incluso, cuando son más mayores, los adultos acabamos decidiendo qué compramos.

A menudo nos encontramos desorientados sobre qué juguete es el más adecuado, cuál le gustará más, etc.

En todo caso, es bueno antes de la compra hacerse tres preguntas:

¿Qué tiene?, ¿Qué quiere? y ¿Qué necesita?

SEGURIDAD ANTE TODO

Los niños/as, como usuarios de juguetes, deben estar protegidos tanto de los riesgos previsibles, derivados del diseño, la construcción o la composición del juguete, como de los riesgos inherentes a su uso.

Es conveniente tomar las siguientes precauciones:

- Los juguetes no deben presentar bordes cortantes, aristas o punta peligrosas. Las flechas y arcos deben tener la punta redondeada o estar protegidos por una ventosa.
- Es preferible que el juguete no tenga piezas separables de pequeño tamaño, los más pequeños pueden tragárselas.
- Hay que tener cuidado con los juguetes de tela o de peluche. Compruebe que el material no es inflamable.
- Es conveniente elegir las pinturas y materiales escolares que usen sustancias no tóxicas.
- Comprar juguetes eléctricos que tengan garantía de seguridad. Deben funcionar con un transformador de corriente externo y tener un dispositivo de seguridad con una tensión que ni supere los 24 voltios.

JUGUETES ELECTRÓNICOS.

Están especialmente diseñados para adaptarse a las nuevas necesidades del niño/a y para familiarizarse con las herramientas que utilizará en un futuro, como la electrónica o la informática.

Existe un juguete electrónico para cada edad.

Los juguetes electrónicos educativos sirven de apoyo al aprendizaje, al desarrollo de la creatividad y a la coordinación psicomotriz.

No debemos dejarnos impresionar por las últimas novedades y excluir los juguetes más clásicos o tradicionales. Cada juguete cumple una función:

- Los juegos de reflexión y los puzzles potencian la inteligencia y la creatividad.

- Los disfraces, muñecos o coches les permiten representar y convertirse en protagonistas de situaciones que les dan seguridad en sí mismos.
- Las pelotas, balones, patines y bicicletas potencian la psicomotricidad.
- Los juegos de mesa contribuyen a la sociabilidad y a la afectividad.
- Los juegos manuales y los de construcción desarrollan la habilidad manual, la expresión y la creatividad.

LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos pueden ser un recurso muy interesante para el ocio de los niños/as y adolescentes.

Uno de los secretos de la gran aceptación de los videojuegos es que los usuarios entienden rápidamente el objetivo del juego. Por ello, los videojuegos pueden ser utilizados aprovechando ese elemento clave para el aprendizaje.

Aspectos positivos del uso de los videojuegos

- El jugador se implica, toma decisiones y ejecuta acciones. Además, percibe que su esfuerzo se ve recompensado.
- Potencian habilidades psicomotrices.
- Se adquieren conocimientos (lenguajes específicos, símbolos, técnicas...).
- Proporcionan un sentido del dominio, control y cumplimiento del que algunos jugadores pudieran estar faltos en sus vidas, aunque no son la solución para ningún problema. En muchos casos reporta un aumento de la autoestima y reconocimiento social por parte de los amigos.
- Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones espaciales y temporales o de gravedad.
- Favorecen el desarrollo de la coordinación oculomanual, enseñan habilidades específicas y ayudan a "aprender a aprender".

Aspectos negativos del uso de los videojuegos.

- Pueden provocar que se les dedique un tiempo desproporcionado, abandonando otros quehaceres.
- Los jugadores asiduos a los juegos violentos pueden presentar una conducta más agresiva, impulsiva y egoísta. Los juegos violentos pueden predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad.
- Algunas personas con síntomas de fobia social utilizan esas tecnologías como refugio y defensa de su problema. Corresponde a la familia controlar su uso, de manera que no interfieran negativamente en los estudios o en su desarrollo personal.
- Los videojuegos de contenido agresivo no son recomendables, pues generan ansiedad y sentimientos hostiles, al menos a corto plazo. No existen estudios que reflejen esto a largo plazo.

El código PEGI: la autorregulación del sector

En el marco de autorregulación del sector de los videojuegos hay que destacar la elaboración del sistema Pan European Game Information conocido internacionalmente como código PEGI. Su principal objetivo es que los consumidores, especialmente los padres y madres, cuenten con la información suficiente sobre los videojuegos que están a la venta, limitando así el acceso de los menores de edad a juegos que les resultan inapropiados. El código se aplica a los videojuegos, a los juegos de ordenador y a los materiales educativos en CD ROM, independientemente de si son distribuidos “on-line” o de distribución tradicional en tiendas.

Todos estos productos están señalizados con unos logotipos que se corresponden a las franjas de edad a las que pertenece el videojuego y a diversos contenidos que pueden herir la sensibilidad de los menores. Por otro lado, los logotipos de contenido especifican la razón por la que el videojuego se ha clasificado en la categoría de edad seleccionada.

La clasificación por edades de este código internacional (PEGI) no debe entenderse literalmente.

Calificación	Indicador
Más de 3 años	
Más de 7 años	
Más de 12 años	
Más de 16 años	
Más de 18 años	

Contenido	Indicador
Violencia	
Sexo o desnudez	
Miedo	
Drogas	
Lenguaje soez	
Discriminación	

RECUERDE

Pruebe el uso y manejo del juguete en la tienda. Este consejo es especialmente recomendable para los niños/as que lo han visto en un anuncio de televisión y pueden tener una imagen muy diferente de los que es en realidad.

No es recomendable comprar en almacenes y tiendas esporádicas, que sólo abren durante algunos días al año, posteriormente no tenemos a quien reclamar la garantía.

Compre únicamente los artículos que muestren sus envases la marca **CE** de forma visible, legible e imborrable. Es la garantía de que cumplen todas las normas de seguridad europeas.

Compruebe que el juguete es resistente.

Lea detenidamente las etiquetas.

Compare los precios en distintos puntos de venta.

Anime a los niños/as a fabricar sus propios juguetes, se divertirán haciéndolos y desarrollarán más su imaginación.

Pida siempre factura de la compra. Le servirá de prueba si usted tiene algún problema y quiere reclamar.

No fomente el espíritu bélico de los niños/as.

No fomente el juguete sexista (los niños/as deben jugar con lo mismo).

Participe en los juegos con el niño/a.

LEGISLACIÓN

- Ley 3/2003, de 12 de febrero, del Estatuto de los Consumidores y Usuarios de la Comunidad Autónoma de Canarias.
- Ley 26/1984, de 19 de julio, General para la de Defensa de los Consumidores y Usuarios.
- Real Decreto 880/1990, de 29 de junio, por el que se aprueban las Normas de Seguridad de los Juguetes.
- Real Decreto 204/1995, de 10 de febrero, por el que se modifica las Normas de Seguridad de los Juguetes.
- Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la venta de Bienes de Consumo.

EDICIÓN INFORMATIVA REALIZADA CON LA COLABORACIÓN DE:

Asociación de Amas de Casa, Consumidores y Usuarios ATLÁNTIDA
Asociación de Consumidores de Canarias. CONCA
Unión de Consumidores de España. UCE – LAS PALMAS
Asociación Provincial de Amas de Casa y Consumo TAGOROR

Nota: Este folleto cumple con un fin meramente divulgativa al amparo de la Ley 3/2003, de 12 de febrero, del Estatuto de los Consumidores y Usuarios de la Comunidad Autónoma de Canarias.