

PROFECO

PROCURADURÍA FEDERAL
DEL CONSUMIDOR



EN BUSCA



DE LOS JUGUETES PERDIDOS

COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN Y DIVULGACIÓN
DEC



EN BUSCA DE LOS JUGUETES PERDIDOS

Descripción del juego

- **Tema:** ¿Vas a comprar juguetes?
- **Nombre del juego:** En busca de los juguetes perdidos.
- **Tipo de juego:** Juego de mesa.
- **Perfil poblacional:** Población infantil y jóvenes. También se puede jugar en familia.

Este es un material didáctico que tiene la finalidad de generar un ambiente de aprendizaje a través de la diversión. Está compuesto por un tablero con un camino trazado, el cual busca que niñas, niños, jóvenes, adultos y Personas Adultas Mayores puedan ir conociendo algunos datos sobre la compra informada y responsable de juguetes, facilitando así empoderar a los consumidores con ayuda de preguntas y sugerencias que les permita avanzar y aprender durante el recorrido del camino.

Instrucciones para montar el juego

1. Imprime el tabloide y los complementos del juego de mesa.
2. Recorta el dado y posteriormente ármalo; doblando cada una de las caras y las esquinas para después pegarlas entre sí.
3. Recorta los complementos (figuras para los jugadores, juguetes perdidos, y tarjetas de preguntas).

“¡INFÓRMATE Y REFLEXIONA ANTES DE TOMAR CUALQUIER DECISIÓN!”

Instrucciones del juego

¿Cómo ganar?

Triunfa quien llegue primero al final del tablero con todos los juguetes perdidos, los cuales se encuentran a lo largo de la pizarra en las casillas marcadas por el símbolo de la bolsa.

¿Quién empieza?

Todos los jugadores tiran el dado numerado. El participante que saque la mayor puntuación inicia, y la partida continúa hacia la derecha.



En tu turno

Tira el dado y haz lo siguiente:

- Mueve tu personaje, avanzando a la casilla correspondiente de acuerdo al número del dado que te haya salido. Siempre siguiendo el camino.
- Si caíste en una casilla marcada con el símbolo de la bolsa, el salto, la mano, el foco y el dado debes seguir las reglas de la casilla del tablero.
- Para obtener un juguete perdido debes primero caer en una casilla marcada por el símbolo de la bolsa, por lo que se te entregará una tarjeta “aprende y enseña” marcada con un juguete perdido y un dato curioso que te ayudará a tener una compra segura, informada y responsable.
- *¡Tu turno finalizó!* Pasa el dado al jugador de tu derecha, si llegaste a la casilla marcada con la caja de juguetes significa que ya ganaste y el juego termina.

Reglas del juego

1. Para una mejor dinámica del juego, es importante respetar las reglas del mismo, de lo contrario el jugador regresará al inicio de este.
2. En caso de responder de una manera incorrecta a una pregunta, el jugador pierde un turno y se queda en la casilla actual.
3. Sólo se podrá tirar una vez en cada turno.
4. Para jugar se necesita un mínimo de 2 jugadores y máximo 4.

Referencia bibliográfica

Consumidor, P. F. (enero de 2019). Vas a comprar juguetes.
Revista del Consumidor (503), 4-5.
https://issuu.com/profeco/docs/revista_del_consumidor_enero_2019

Recomendaciones:

Imprimir las tarjetas en cartulina opalina por ambas caras.



Elaboró: Yehú Chávez Armenta, Fátima López Ortega, Estudiantes de prácticas profesionales, de la Licenciatura de Pedagogía de la FES Acatlán de la UNAM. **Diseñó:** Daniel Eduardo Wilson Oropeza, Diseñador de la DEC. **Revisó:** Ivon Castañeda Cerda, Jefa de Departamento de Programas de Educación, Elizabeth Arana Vergara, Supervisora de Promoción y Capacitación de Consumo. **Validó:** Marcos Moisés Macías Torres, Director de Educación para el Consumo.





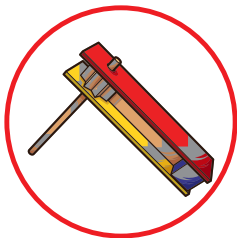
Juguete perdido:

Encontraste la bolsa con uno de los juguetes perdidos y una tarjeta con información valiosa para una compra segura.



Tomemos un descanso:

Realizaste compras compulsivas, permanece en esta casilla durante un turno sin poder tirar.



Consumo irresponsable:

Compraste cosas innecesarias por lo que deberás regresar al inicio del tablero.



Compras compulsivas:

Al pasar por esta casilla, deberás volver a tirar antes de seguir avanzando para saber qué camino tomar, el largo o el corto, si el dado cae en un número non puedes avanzar por el camino corto (horizontal), pero si cae un número par continúa por el camino largo (vertical).



Reflexiona antes de decidir:

Piensa antes de decidir la compra. Responde una pregunta de las tarjetas de color naranja, si fallas tendrás que elegir entre perder un turno o retroceder a la casilla donde te encontrabas en el turno anterior.

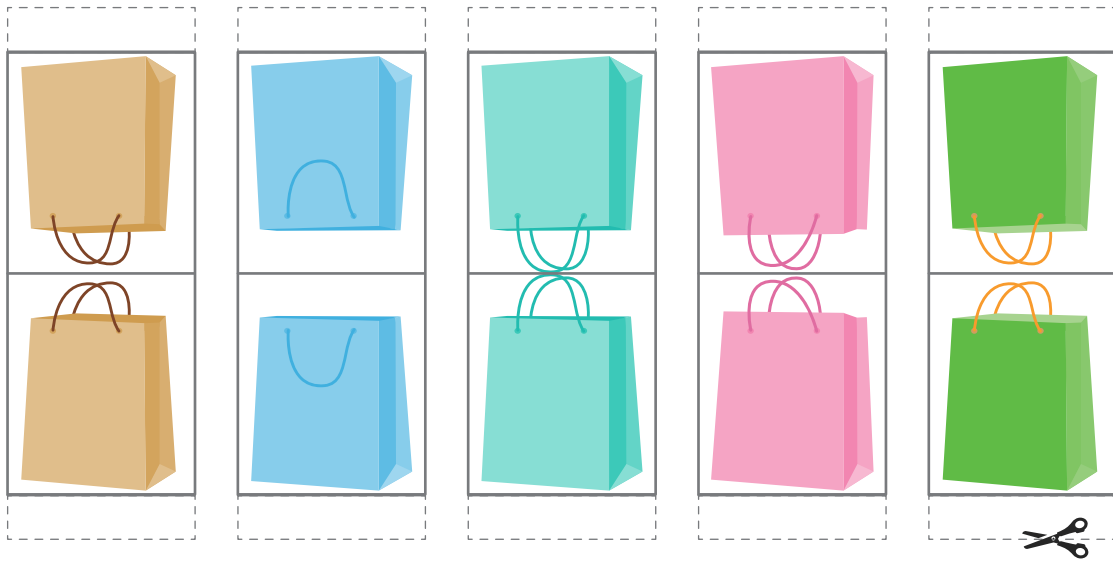


Felicidades por tu compra:

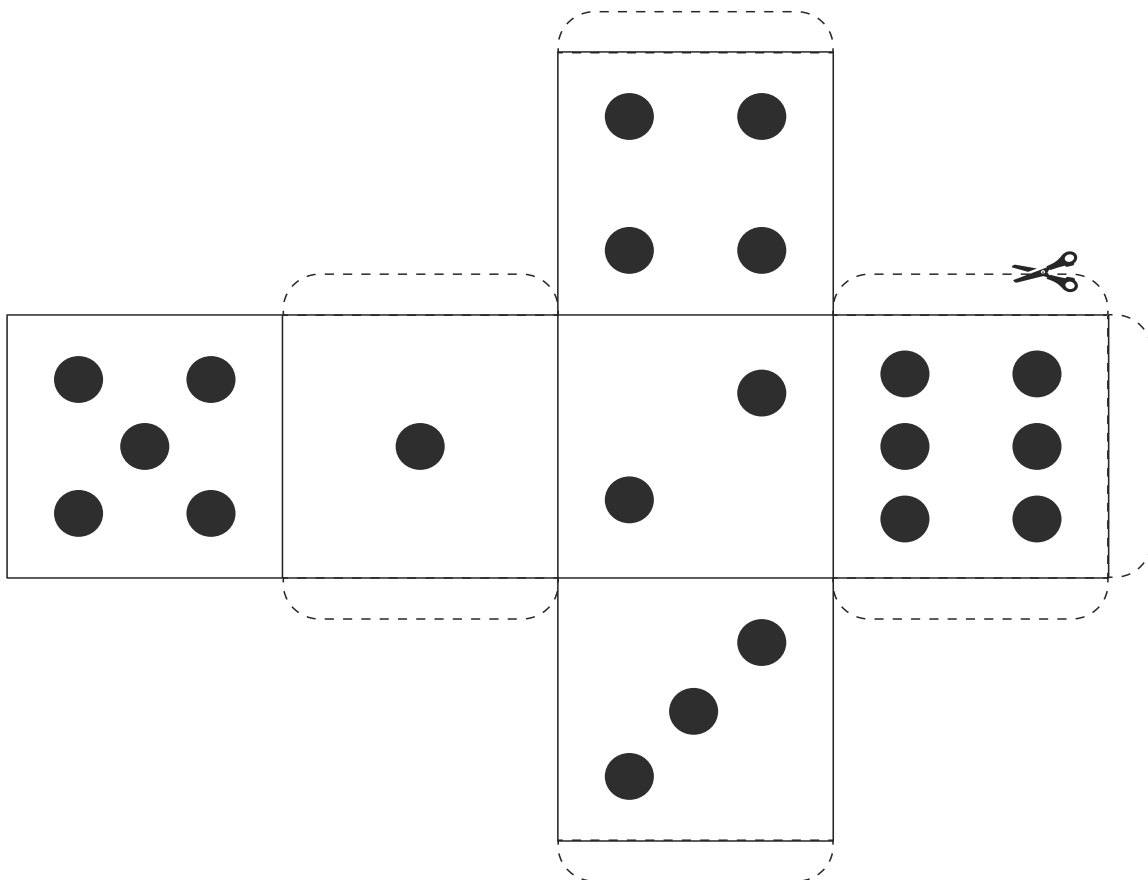
Llegaste al final del juego, ¿Lograste encontrar todos los juguetes perdidos?



Fichas de Jugadores

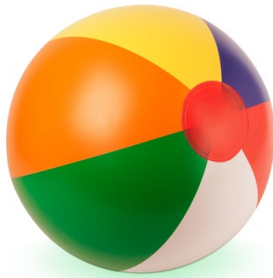


Dado



APRENDE Y ENSEÑA

La Ley Federal de Protección al Consumidor, exige al proveedor la devolución o reposición de uno o varios productos como los juguetes, que no cumplan con las Normas Oficiales Mexicanas de calidad y seguridad establecidas.



APRENDE Y ENSEÑA

Los juguetes deben contar con un instructivo con indicaciones claras y advertencias para un uso seguro.



APRENDE Y ENSEÑA

Los juguetes o productos deben contar con información en idioma español, ser visible y legible para los consumidores.



APRENDE Y ENSEÑA

La empresa que fabricó el juguete o producto debe colocar las precauciones para un uso responsable.



APRENDE Y ENSEÑA

Los juguetes para población infantil menor de 6 años de edad, no deben contener piezas pequeñas para evitar accidentes.





-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



REFLEXIONA ANTES DE DECIDIR

¿Los juguetes deben tener en su etiqueta o caja la edad recomendada de uso de la población?

- A) Estoy en desacuerdo, todos podemos usar los juguetes sin tomar en cuenta la edad.
- B) Estoy de acuerdo, algunos juguetes pueden representar ciertos peligros para la población infantil.

REFLEXIONA ANTES DE DECIDIR

María compró una casa de muñecas para armar, ¿El juguete debe contar con un instructivo dentro de su empaque, de acuerdo con lo que establece la Ley Federal de Protección al Consumidor?

- A) Estoy en desacuerdo, podemos armar los juguetes sin un instructivo.
- B) Estoy de acuerdo, los instructivos nos ayudan a armar correctamente los juguetes.

REFLEXIONA ANTES DE DECIDIR

Luis compró un carro a control remoto que requiere de pilas, ¿La etiqueta o caja de los juguetes debe incluir en su instructivo el tipo de pilas o fuente de alimentación que necesita?

- A) Estoy de acuerdo, el instructivo debe contar con la información necesaria, para un uso responsable y sostenible del juguete.
- B) Estoy en desacuerdo, con cualquier tipo de pila puede funcionar el carro a control remoto.

REFLEXIONA ANTES DE DECIDIR

Sofía compró un juego de mesa que tenía en su caja la frase "Hecho en China", ¿Qué significa esta frase para el consumidor?

- A) Significa que el producto y todas sus piezas fueron elaboradas en China.
- B) Significa que la caja fue enviada desde China.

REFLEXIONA ANTES DE DECIDIR

Fátima compró un juego de química, ¿La etiqueta o caja del juguete debe incluir en su instructivo el manejo correcto de las sustancias químicas que contiene?

- A) Estoy de acuerdo, es importante conocer la cantidad de las sustancias, para un uso responsable y no poner en riesgo la vida de la persona.
- B) Estoy en desacuerdo, la cantidad de las sustancias es poco relevante.

REFLEXIONA ANTES DE DECIDIR



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----



-----CGED-DEC-----

