

**CONCURSO  
DE DIBUJO**

# JUGUETES INTELIGENTES: ¡CONÉCTALOS CON SEGURIDAD!

ORGANIZADO POR LA  
DELEGACIÓN DE CONSUMO

Los juguetes inteligentes son aquellos que pueden conectarse para interactuar con otros dispositivos como tabletas o móviles o para intercambiar datos a través de Internet. Pueden, por ejemplo, responder a órdenes o preguntas, captar imágenes o conectarse al móvil a través de aplicaciones.

Los robots, drones, cámaras fotográficas, muñecos que interactúan, pulseras de actividad o mascotas electrónicas son algunos ejemplos.

**¡PARTICIPA!**

Podrás ganar uno de los 12 fantásticos kits creativos valorados en 120 euros y que contienen: papel de dibujo, acrílicos, acuarelas, pinturas pastel, lápices de dibujo y muchas más cosas....

**INFO:**

1. Qué es un juguete inteligente (conectado)
2. Bases del concurso
3. Plantilla de participación y autorización para participación

PARA MÁS INFORMACIÓN: [WWW.SSREYES.ORG/SERVICIOS MUNICIPALES / INFANCIA](http://WWW.SSREYES.ORG/SERVICIOS MUNICIPALES / INFANCIA)

## INFO:

**JUGUETES  
INTELIGENTES  
¡CONÉCTALOS CON  
SEGURIDAD!**

## QUÉ ES UN JUGUETE INTELIGENTE O CONECTADO

Juguetes que pueden conectarse para interactuar con otros dispositivos como tabletas y móviles, o para intercambiar datos a través de Internet. Pueden por ejemplo responder a órdenes o preguntas, captar imágenes o conectarse al móvil a través de aplicaciones. **Robots, drones, cámaras de fotos de juguete, muñecos que interactúan, mascotas electrónicas, etc.**

## QUÉ PUEDEN HACER LOS JUGUETES INTELIGENTES (CONECTADOS)

**Grabar o transmitir imágenes en tiempo real.** Los drones y otros vehículos teledirigidos con cámara, pueden mostrar las imágenes en otro dispositivo.

**Grabar, reproducir o reconocer la voz de la niña o niño con el fin de interactuar en el juego. Es el caso de los robots o mascotas que siguen órdenes, o que permiten incluso comunicarse con otros usuarios.**

**Interactuar con una aplicación** en un móvil o una tableta con la que el niño o niña puede ampliar las funciones del juguete, jugar contra otros usuarios, compartir fotografías del juego, etc.

**Navegar o comunicarse a través de Internet,** por ejemplo tabletas o móviles infantiles, relojes o pulseras que permiten enviar mensajes, etc.

## JUGUETES CONECTADOS Y DATOS PERSONALES

Los juguetes conectados poseen **sensores, micrófonos o cámaras**. Al recopilar y almacenar información, habitualmente se crea un perfil con todos los datos recogidos durante el juego: edad, gustos, intereses, localización.

**Todos estos datos quedan registrados y almacenados** en los registros del fabricante. Por ello, **es fundamental y es una obligación legal que el fabricante exprese en la política de privacidad quién es el responsable de la información que se va a recopilar, para qué va a ser utilizada y cómo pueden ejercerse los derechos.**

## RIESGOS DE LOS JUGUETES INTELIGENTES (CONECTADOS)

Si no son suficientemente seguros, podrían permitir que una persona ajena consiga conectarse directamente con el juguete o con el dispositivo vinculado que utilizemos para jugar (móvil o tableta) y acceder a las imágenes o grabaciones del menor o incluso entrar en contacto con él.

Si se hiciera un mal uso de esa información, se podría filtrar en Internet pudiendo dañar la reputación del menor.

El menor podría hacer un mal uso del juguete, exponiéndose a sí mismo o a otras personas a estos riesgos.

## CÓMO EVITAR LOS RIESGOS DE LOS JUGUETES INTELIGENTES (CONECTADOS)

Se debe **configurar el juguete de forma segura; Cambiaremos contraseñas y códigos por defecto** para la conexión con otros dispositivos. Procuraremos **mantener las actualizaciones de la aplicación al día** para prevenir los fallos de seguridad. Y siempre que las opciones del juguete lo permitan, **apagaremos el juguete cuando no lo estemos utilizando para evitar que siga recogiendo datos.** Es también fundamental **asegurar nuestra conexión WiFi para bloquear el acceso.**

Algunos juguetes incorporan herramientas de seguridad específicas, como control de tiempo de juego para evitar un uso excesivo. En otros casos, se puede **utilizar el control parental del móvil o la tableta para limitar el acceso a otras aplicaciones, o las compras sin autorización.**

Se debe comprobar que la política de privacidad es clara y no permite el uso comercial de los datos ni su cesión a terceros.

## ¡ATENCIÓN!

1. **Adquiere los juguetes en establecimientos de confianza.**

2. **Comprueba que disponen de un etiquetado correcto, en el que aparezca el nombre del juguete, referencia, identificación y domicilio dentro de la Unión Europea de una empresa responsable del producto, la edad recomendada de uso, instrucciones de funcionamiento y de seguridad en castellano.**

3. **Comprueba que disponen del marcado de conformidad europea.** 

**SI VES UN ETIQUETADO INCOMPLETO, DEBES DUDAR DE LA SEGURIDAD DEL JUGUETE**

# BASES DE PARTICIPACIÓN



## CONCURSO DE DIBUJO:

**JUGUETES INTELIGENTES: ¡CONÉCTALOS CON SEGURIDAD!**

### 1. OBJETO DE LAS BASES:

Las presentes bases tienen como objeto regular la participación en el citado concurso, su convocatoria y la concesión de premios. El principal objetivo del concurso es sensibilizar a la población infantil y a las personas encargadas de su crianza y educación de la importancia que tiene ser agentes de consumo responsable y elegir juguetes seguros.

### 2. PARTICIPANTES:

Podrán participar en este concurso niñas y niños con edades dentro los dos niveles que se señalan a continuación:

- Nivel 1: De 4 a 8 años de edad en el momento de la fecha de presentación del dibujo.
- Nivel 2: De 9 a 13 años de edad en el momento de la fecha de presentación del dibujo.

### 3. DIBUJOS:

**El tema del concurso son los juguetes inteligentes o conectados,** que son los juguetes que pueden conectarse para interactuar con otros dispositivos como tabletas y móviles, o para intercambiar datos a través de Internet. Pueden por ejemplo responder a órdenes o preguntas, captar imágenes o conectarse al móvil a través de aplicaciones.

**Se podrá dibujar robots, drones, cámaras de fotos de juguete, móviles de juguete, muñecos que interactúan, mascotas electrónicas, etc.**

**En el dibujo deberá aparecer el lema: Juguetes inteligentes, ¡conéctalos con seguridad!**

Para su realización se admite la utilización de cualquier técnica. La obra o archivo deberá tener el tamaño de A4 o A5. Los trabajos se presentarán en formato papel o en archivo digital de cualquier formato que sea aceptado para presentación a través de la sede electrónica del Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes.

### 4. PREMIO:

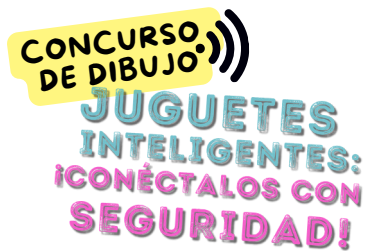
Se entregarán un total de 12 premios, 6 para cada uno de los 2 niveles. Cada participante elegido recibirá uno de los 12 kits de material de dibujo y arte valorado en 120 euros.

Solo se podrá seleccionar un dibujo de cada participante y recibir un premio por participante.

# BASES DE PARTICIPACIÓN

CONCURSO DE DIBUJO:

JUGUETES INTELIGENTES: ¡CONÉCTALOS CON SEGURIDAD!



## 5. PRESENTACIÓN DE DIBUJOS:

1. A través de talleres lúdico educativos gratuitos que se celebrarán en el Centro Joven Sanse “Daniel Rodríguez” en el marco de la XV Semana de la Infancia. Los talleres tendrán lugar **el sábado 25 de noviembre de 17.00h a 20.00h**. En los talleres se podrán realizar los dibujos y también entregarlos si estuvieran ya hechos.

2. Presentando la obra en cualquier oficina de registro del Ayuntamiento, previa petición de cita o a través del registro electrónico. Podrá utilizarse la plantilla que aparece en estas bases, (aunque no es obligatorio). Los dibujos podrán entregarse **del lunes 13 a jueves 23 de noviembre**, ambos inclusive.

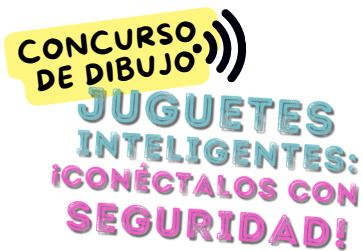
En el dibujo deberá aparecer el nombre de la niña o niño participante y la fecha de su nacimiento. **Junto con el dibujo se deberá entregar la autorización de participación debidamente cumplimentado.**

## 6. JURADO:

El jurado estará compuesto por un miembro de la Delegación de Infancia, un miembro de la Delegación de Consumo, la Concejala Delegada de Consumo y la Concejala Delegada de Infancia. Cualquier hecho no previsto en las bases o duda sobre la interpretación de las mismas será resuelto a criterio del jurado. No pudiendo ser recurrido el fallo del jurado.



# AUTORIZACIÓN PARA PARTICIPACIÓN



## CONCURSO DE DIBUJO:

JUGUETES INTELIGENTES: ¡CONÉCTALOS CON SEGURIDAD!

Datos de la niña o niño participante.

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_

Datos de persona responsable de la niña o niño (madre, padre o responsable)

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Domicilio: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

Teléfono de contacto: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Declaro que:

Deseo que la niña o niño de quien me declaro responsable participe en el Concurso de dibujo: "JUGUETES INTELIGENTES: ¡CONÉCTALOS CON SEGURIDAD!", aceptando íntegramente y sin modificaciones las bases que expresamente declaro conocer que la obra presentada es original e inédita y que no infringe ningún derecho de terceros, y que la obra no se encuentra comprometida ni pendiente de fallo en ningún otro concurso ni opta a premio alguno.

Autorizo a que:

La niña o niño de quien me declaro responsable sea fotografiado junto con su dibujo, y que la foto pueda publicarse en los medios de comunicación municipal y redes sociales. Y para que conste donde proceda, expido la presente declaración.

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de noviembre de 2023.

A través de la que ☐ SI AUTORIZO, ☐ NO AUTORIZO la publicación de las imágenes de la niña o niño de quien me declaro responsable junto con su dibujo ganador.

Firma: \_\_\_\_\_

Los datos personales aportados tienen como finalidad ser tratados para la difusión y gestión de preinscripciones/inscripciones en actividades, programas participativos y de ocio para la infancia y juventud, así como la gestión, cesión y/o alquiler de recursos. No hay prevista cesión o comunicación de datos de carácter personal, ni transferencia internacional de los mismos, que serán tratados conforme al nuevo Reglamento Europeo (UE) 2016/679 de Protección de Datos Personales, contando con el consentimiento del interesado para su tratamiento. La información adicional relativa al tratamiento de datos podrá ser consultada en el enlace <https://sede.ssreyes.es/protecciondedatos>. El interesado podrá solicitar respecto a los datos que facilita su: acceso, rectificación o supresión, limitación y oposición al tratamiento de los mismos, así como su portabilidad. El responsable del tratamiento de datos es el Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes y, ante el mismo se podrá solicitar el ejercicio de los derechos mediante presentación de solicitud en las Oficinas de Atención Ciudadana o Sede Electrónica del Ayuntamiento. El interesado tiene derecho a presentar reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos cuando no haya obtenido satisfacción en el ejercicio de sus derechos.

CONCURSO  
DE DIBUJO)))

JUGUETES  
INTELIGENTES:  
¡CONÉCTALOS CON  
SEGURIDAD!

NOMBRE Y APELLIDOS DE LA NIÑA O NIÑO PARTICIPANTE:

-----

FECHA DE NACIMIENTO: -----