

Juguetes con propósito

Una máquina expendedora de madera que enseña jugando

- BIENES DE CONSUMO -

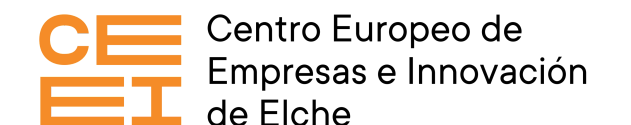


Imagen: [Melissa&Doug](#)

FINANCIA:



COORDINA:



RESUMEN EJECUTIVO

En este año 2025, Melissa & Doug ganó el premio al Juguete del Año con su Juego de máquina expendedora de madera para clasificar, almacenar y seleccionar.

Este producto, sin pilas ni pantallas, fomenta habilidades cognitivas y numéricas en niños de preescolar, mientras introduce de forma lúdica conceptos de comercio y transacciones.

Fuente



Imagen: [Melissa&Doug](#)

CONTEXTO

En un mercado saturado de juguetes electrónicos y digitales, Melissa & Doug refuerza su apuesta por la simplicidad educativa: juguetes de madera que promueven el aprendizaje activo.

La máquina expendedora no solo sirve como herramienta de desarrollo infantil, sino que ha sido reinterpretada por familias en redes sociales como sistema de recompensas doméstico, ampliando su atractivo más allá del juego.



TENDENCIAS RELACIONADAS



Educación + Entretenimiento

Productos que enseñan mientras divierten



Nostalgia y simplicidad

Regreso a materiales tradicionales frente al exceso de pantallas



Gamificación en el hogar

Uso de dinámicas lúdicas para motivar conductas en niños



Tik Tok parenting

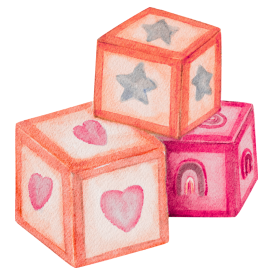
Padres compartiendo hacks y usos creativos de productos infantiles

¿POR QUÉ AHORA?

- **Preocupación por el tiempo frente a pantallas** en la infancia.
- **Valorización de juguetes duraderos y sostenibles**, frente al consumo desechable.
- **Redes sociales como escaparate:** el boca a boca digital amplifica productos creativos.
- **Padres más conscientes** que buscan productos con impacto positivo en el desarrollo.



OPORTUNIDADES



Juguetes funcionales

Expandir la línea con otros juguetes funcionales que simulen experiencias del mundo real (tiendas, bancos, estaciones de servicio).



Crear versiones

Crear versiones personalizables o temáticas (máquinas expendedoras de frutas, libros o accesorios educativos).



Gamificación

Extender el concepto de sistemas de recompensa gamificados en el hogar o en el aula.



Colaboraciones

Explorar colaboraciones con marcas de snacks saludables o librerías infantiles.

CONCLUSIONES

El éxito de Melissa & Doug confirma que los juguetes simples y bien diseñados siguen siendo altamente relevantes en la era digital.

Más allá de entretener, este tipo de productos abren espacios para el aprendizaje experiencial y creativo, mostrando a los emprendedores que la innovación no siempre está en lo digital: también puede estar en reimaginar lo clásico con un propósito moderno.





Cooperar para innovar y transformar

www.sommos-connecta.com

FINANCIA

COORDINA