

El 28 de mayo se celebra el Día Internacional del Juego

## Imaginarium, más de dos décadas celebrando el juego

- Imaginarium pionera en la transformación social en España desarrollando juguetes que favorecen la integración racial y diversidad funcional
- Primera juguetera en España en diseñar y comercializar la muñeca Emily, una muñeca con diversidad funcional
- Precursora del discurso en materia de género, siendo los primeros en utilizar imágenes de niños y niñas desafiando los estereotipos

Madrid, 25 de mayo de 2017. Con motivo del **Día Internacional del Juego Imaginarium, ratifica la importancia del juego no solo como herramienta lúdica, sino también como** vehículo para el aprendizaje de valores humanos y sociales como la multiculturalidad, la integración de las personas con diversidad funcional y la igualdad de género, un ámbito en el que la compañía ha sido pionera a lo largo de su trayectoria.

**En su primera etapa, desde 1992 hasta 2004,** Imaginarium impulsó el desarrollo de un juego educativo en el que se fomentaba la transmisión de valores sociales que proponían la igualdad de género a través del reparto igualitario de tareas del hogar, siendo pioneros a la hora de plasmar en sus catálogos imágenes de niños con juguetes atribuidos tradicionalmente a niñas y viceversa.



En esta etapa, también ha marcado referencia en el sector con la inclusión en sus catálogos de niños y niñas de diferentes razas. Por ejemplo, para la portada del catálogo de juguetes de la temporada 1997/1998. **Este mensaje de diversidad racial e integración, también llega a su línea de producto siendo pioneros en la incorporación de muñecos de diversas etnias.**



La diversidad racial llega a los muñecos de Imaginarium en el catálogo 1998/1999

**Desde 2004 hasta 2014** se inicia una segunda etapa en la que, sin abandonar la estela del juguete educativo centrado en valores humanos, **destaca la importancia**

de jugar en familia, para fomentar el tiempo de calidad, en una sociedad cada vez más consciente de la falta de tiempo de calidad que tenían padres y madres, para disfrutarlo con sus hijos.

Además, para poder explicar la diversidad de la sociedad, en 2004 se creó Amanda and Family, una colección que permitía explicar mejor a los más pequeños cómo es el mundo, a través de los amigos y de la muñeca protagonista, Amanda, su familia y amigos con mensajes de integración e igualdad como el de **Emily, la primera muñeca con diversidad funcional que ha diseñado una juguetera española y que llegó a las tiendas en 2014.**



Emily, la primera muñeca con diversidad funcional en España, llegó a las tiendas en 2014.

Es en esta etapa también, en concreto en el año 2006, cuando se diseña el peluche insignia de Imaginarium, **Kiconico**, un peluche con forma de osito con una oreja más grande que otra, los ojos muy pequeños y un remiendo en el brazo. A pesar de todo ello, siempre sonrío **para enseñar a los niños que la belleza está en el interior y que nuestras diferencias nos hacen únicos.**



Kiconico es el peluche emblema de Imaginarium, con el que ha enseñado a los niños que las diferencias nos hacen únicos

Tras más de dos décadas en el sector **Imaginarium da comienzo a una tercera fase donde la experiencia lúdica del juego educativo y familiar se completan con la multisensorialidad.** Este concepto propone a padres y niños **vuelvan a los orígenes del juego y desconectar de las pantallas y otros dispositivos 2.0 con juguetes que permitan estimular los 9 sentidos,** es decir, los cinco sentidos fisiológicos, además del sentido de la temperatura, la orientación, del equilibrio y el kinestésico (percepción del movimiento a través de los órganos sensoriales).

En definitiva, **Imaginarium dos décadas después, continúa adaptándose a las necesidades sociales, desarrollando juguetes que** procuran diversión y aprendizaje a los niños y a su vez, **se erigen como alternativa de juego multisensorial y real frente a la principal preocupación de los padres del siglo XXI: el uso abusivo de smartphones y tablets durante el tiempo de ocio infantil.**

*“Desde que Imaginarium irrumpiera en el mercado en 1992, hemos sido pioneros en la forma de concebir el juego educativo, diseñando juguetes que no solo desarrollan capacidades y habilidades, sino que además ayudan a transmitir a la infancia valores sociales y humanos que sean la base de una sociedad mejor. Esta dimensión adicional del juguete, es importante reivindicarla en una jornada como la del Día Internacional del Juguete”, Natalia Chueca, directora de marketing de Imaginarium.*

**Acerca de Imaginarium**

Imaginarium es la empresa dedicada al juego y diversión de los niños con un gran número de tiendas a nivel mundial. Nacida en Zaragoza en 1992, la compañía cuenta con cerca de 340 tiendas en otros formatos en 28 países de todo el mundo. Imaginarium reúne una amplia colección de productos multisensoriales que despiertan la imaginación de los niños y ponen en marcha todos los sentidos para que sientan, rían, se expresen, exploren, se sorprendan, se superen a sí mismos y se levanten del sofá para experimentar una diversión real.

PARA MÁS INFORMACIÓN:

VÍDEOS: [Imaginarium Channel](#)

ENLACES: [www.imaginarium.es](http://www.imaginarium.es)

SÍGUENOS EN: [www.lapuertapequena.es](http://www.lapuertapequena.es)

