



### Más de 70 años fabricando ilusión.

*Ésta es la historia de un sueño: fabricar juguetes que ayuden al niño en su desarrollo mientras se divierte, cultiva su imaginación y mantiene viva su ilusión. Un sueño que hoy se sigue cumpliendo día a día.*

Cuando los creadores de Fisher-Price se pusieron manos a la obra, hace más de 70 años, su motivación no era fabricar productos baratos o en gran cantidad, sino crear buenos juguetes, pensando en sus propios hijos y en los hijos de sus amigos. Ahí reside el secreto de su éxito.

### La pasión por los juguetes

La primera fábrica de Fisher-Price se fundó el 1 de octubre de 1930 con el principio básico de que cualquier juguete fabricado resultara no sólo divertido, sino que además llevara intrínseco el valor del juego, es decir, que ayudara al niño en su desarrollo.

Conscientes de que el juego es el trabajo más serio que existe para el niño, porque jugando despliega sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales y averigua todo lo que es capaz de hacer, los especialistas de Fisher-Price han seguido fieles a esta filosofía: crear juguetes que despierten en el niño nuevas sensaciones y le impulsen a nuevos retos, incorporando los últimos avances tecnológicos, tendencias y estudios educativos. Y, sobre todo, teniendo en cuenta que, en la creación de cada juguete, los niños son los protagonistas.

### Hermán Fisher, un gran innovador

Bajo la sombra de la depresión de 1929, el maestro juguetero Hermán Fisher y sus colaboradores Helen Schelle e Irving Price imaginaron un mundo en el que los juguetes cobraban importancia en el desarrollo y la educación del niño. Era un concepto insólito para la época, en la que se consideraba que jugar era una pérdida de tiempo. Los fundadores de Fisher-Price participaron en la Feria Internacional del Juguete de Nueva York, también pionera en este tipo de eventos, con 16 juguetes de madera que cautivaron a todos por su diseño y por las sorpresas de su funcionamiento, convirtiéndose ambas características, desde entonces, en el sello de todos los juguetes Fisher-Price.

Hermán Fisher, cofundador de la compañía e impulsor de esta filosofía, adelantada a su época, estaba convencido de que la mejor forma de asegurar el éxito de un juguete era probarlo con los niños. Quería que los niños fueran sus imparciales jueces, sus mejores maestros. Por eso, durante muchos años Herman Fisher dio a probar cada juguete que creaba a sus hijos, para que le dijeran en qué fallaba, cómo podía mejorarlo o qué era lo que más les gustaba del mismo. En su proceso de creación también utilizaba a los niños de los vecinos o a los hijos de sus empleados para probar cada prototipo y hacía que votaran aquellos juguetes que más deseaban ver expuestos en las estanterías de las tiendas de juguetes del país.

Este sistema funcionó tan bien que la compañía consiguió, con la ayuda de los niños, crear los juguetes más innovadores y más apreciados en todo el mundo.

### **Play Laboratory, único en el mundo**

Hermán Fisher tenía otro sueño: abrir un centro de juego en el seno de la compañía que permitiera a los diseñadores de juguetes de su empresa mantener un contacto estrecho, directo y constante con los niños. El centro debía permitir a los investigadores (maestros, diseñadores, ingenieros...) observar el juego de los niños en primera fila y ver cómo reaccionaban ante los nuevos prototipos. Así se facilitaría la creación de juguetes más útiles y estimulantes para ellos. Finalmente, en 1961, también este sueño se hizo realidad. Ese año se abrió el primer centro de investigación que tenía a los niños como protagonistas, el primer Laboratorio de la Industria del juguete en todo el mundo. En la actualidad el Play Laboratory de Fisher Price, es decir, el centro lúdico en el que los niños ayudan a realizar la investigación para crear y mejorar los juguetes, se encuentra situado en el Team Center, el centro de desarrollo de los productos Fisher Price. Hoy, como hace más de 70 años, los niños siguen teniendo la última palabra para certificar que un juguete ofrece calidad y acción.

### **De la idea al juguete.**

*La creación de un juguete Fisher-Price, desde que surge como idea hasta que llega a las manos de tu hijo, es un proceso lleno de imaginación, trabajo y entusiasmo.*

Cada juguete Fisher-Price llega al público con una promesa: se trata de un juguete pensado a conciencia, bien fabricado y que vale el dinero que se ha pagado por él. Un juguete Fisher-Price tiene siempre las siguientes características: es seguro y duradero, interesa a los niños, resulta divertido, estimula la creatividad y la imaginación, motiva la curiosidad, es una buena herramienta para aprender, plantea un desafío, invita a usarlo repetidamente, interactúa con el niño y está dirigido a mejorar su desarrollo y a cubrir sus necesidades.

### **Un intenso proceso creativo**

Desde que el juguete surge como idea hasta que se pone a la venta, pasa por un proceso creativo que dura unos 18 meses. En el mismo están implicados el departamento de Marketing, el de Investigación y el de Diseño, éste con más de

100 profesionales. Una vez definidos los objetivos del producto, un equipo de diseñadores crea distintos bocetos, primero sobre papel o en el ordenador y después en una maqueta o prototipo, para tener una primera imagen del aspecto del juguete y de cuáles serían sus funciones. Desde entonces hasta que aparece en las tiendas puede transcurrir un año o un año y medio, ya que durante todo este tiempo el juguete prototipo será testado por los niños del Play Lab de Fisher-Price, así como por madres voluntarias que juegan en casa con sus hijos, y posteriormente es reajustado y mejorado en función de sus opiniones.

### La inspiración de los niños

La función del Play Lab es también crucial a la hora de idear nuevos juguetes. La mayoría de las ideas surgen al observar cómo juegan los niños. Después se organizan sesiones de "brainstorming" (tormenta de ideas), en las que los maestros, diseñadores e ingenieros de Fisher-Price exponen sus propuestas, y a las que también se invita a participar a profesionales de otras áreas para que aporten otras perspectivas.

### La calidad Fisher-Price

El objetivo es dotar de un valor pedagógico y lúdico al juguete, que enseñe y que sea divertido, por eso los niños lo prueban y dicen si realmente "funciona". Después, los diseñadores e ingenieros dedicados a la fabricación de cada juguete siguen ocupándose de innovar e introducir mejoras en el producto. Y es que la creatividad está presente en todos los juguetes Fisher-Price, pero también la calidad. Se trabaja con plásticos y fibras de la mejor calidad y todos los juguetes pasan innumerables tests de seguridad para que cumplan todas las normas de seguridad que establecen los distintos países del mundo. Se cuida especialmente la seguridad de los juguetes destinados a los menores de 18 meses. De hecho, hay un test muy importante que todos los juguetes Fisher-Price deben superar: el test de caída. Es así como los juguetes Fisher-Price ofrecen placer, diversión y motivación para aprender, sin peligro, a los niños de todo el planeta

### Play Laboratory un hito en el mundo del juguete

*En Nueva York, la ciudad de los rascacielos y las grandes novaciones, se encuentra Play Laboratory de Fisher-Price, un lugar en el que los niños juegan y los mayores aprenden.*

Estamos de visita en el Play Laboratory de Fisher-Price, un espacio dedicado a la investigación e innovación de juguetes con los niños como protagonistas. En este centro, que dirige Kathleen Altano con la ayuda de Carol Nagode y Deborah Weber, reina una atmósfera de alegría y los niños juegan de forma espontánea y natural.

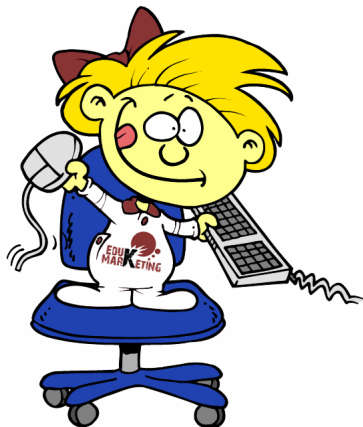
### Asistiendo al juego de los bebés

Hoy se va a desarrollar una sesión de juego en el laboratorio. Han llegado al centro dos madres con sus bebés: Lily con Paul, de 7 meses, y Sara con Bob, de 8 meses. No es la primera vez que vienen al Play Laboratory. "Estas sesiones son divertidas

para Bob y para mí", nos cuenta Sara, mientras Bob se entretiene con uno de los juguetes e investiga qué ocurre cuando aprieta un botón. En el Play Laboratory la participación de los padres es fundamental. Al acabar las sesiones de juego, se les pide que se lleven el juguete a casa para que acaben de evaluarlo. Hoy es viernes. Es el día en que se realizan las sesiones con niños menores de un año. Participan un máximo de tres niños, y a menudo son individuales. Los dirige un maestro, pero los padres siempre están presentes. "Asistir al laboratorio de Fisher-Price es totalmente gratuito. Cualquiera que desee apuntar a un niño, sólo tiene que llamar a un número de teléfono, con lo que entra en una lista de espera. Lo malo es que se puede llegar a esperar hasta dos años. La selección se hace en función de la edad del niño. Intentamos incluir a todos, pero no siempre podemos hacerlo. Aún así, llamamos a los padres que están en la lista de espera para incluirlos en otros programas, como los tests de juguetes en casa, o para que participen en grupos de discusión y nos hagan llegar sus deseos y sugerencias", nos explican al alimón Kathleen, Carol y Deborah. Bob y Sara, los bebés que juegan ante nosotros, tienen suerte: a medida que vayan creciendo se incorporarán a las sesiones de juego con niños en edad preescolar y a las de niños mayores, que ya van a la escuela.

### Mil formas de utilizar un juguete

Ahora Bob y Sara juegan a su aire. Cada uno de sus movimientos es atentamente observado por los diseñadores e ingenieros de Fisher-Price, ocultos tras un cristal especial que les permite pasar inadvertidos. Así aprenden cómo prefieren jugar. Mientras, en otra sala han estado jugando algunos niños más mayores, y ahora los maestros les hacen preguntas para conocer sus sensaciones y opiniones sobre cada juguete. Después de cada sesión de juego estos niños participan en una clase de plástica: hacen collages, dibujan con distintos materiales... Otra actividad divertida es la merienda. Ahora los niños hablan todos a la vez y mientras comparten comida y bebida, cuentan libremente cómo se lo han pasado y qué juguete les ha divertido más. La maestra, con sus preguntas, les ayuda a ser lo más precisos posible en su evaluación. Y como no podía ser menos, una bonita historia para acabar: la maestra escoge un cuento y, mostrando las ilustraciones a los pequeños, les cautiva con las peripecias de un osito que se ha perdido en el bosque. Termina el cuento y piden otro. Pero el tiempo pasa volando en el Play Lab y es hora de volver a casa "¡Qué pena!", exclaman todos.



*Extraído de la "Guía de oro: Juguetes para crecer" de ©Fisher Price.*