PROYECTO DE INVERSIÓN PARA LA PRODUCCIÓN Y COMERCIALIZACION DE JUGUETES DIDÁCTICOS EN EL MERCADO ECUATORIANO

Carolina Jennifer Molina Villacis[1], José Luís Riera Carbo[2]; Pedro A. Gando, Canarte[3]

[1]Ingeniería en Gestión Empresarial Internacional 2007; cjmolina@espol.edu.ec
[2]Ingeniería en Gestión Empresarial Internacional 2007; jlriera@espol.edu.ec
[3]Director de Tesis. Economista con Mención Empresarial especializado en finanzas, Escuela Superior del Litoral, 1998, Master en Banca y Finanzas, 2001, Profesor de la ESPOL desde 1999., pgando@espol.edu.ec

RESUMEN

DIDÁCTI-K S.A. busca contribuir en el mejoramiento de la enseñanza escolar, el desarrollar cognitivo de los niños acerca de su entorno geográfico, social y cultural.
Nuestro principal objetivo es que los niños aprendan jugando y así poder contribuir con el aprendizaje, también es desarrollar 5 juguetes didácticos diferentes cada año y luego al 4to año captar el mercado nacional enfocándonos en las materias de lenguaje, matemáticas y geografía, siendo estas las materias de mayor dificultad para los niños, así también siendo estas las bases para un buen conocimiento.
Nuestros productos buscan impulsar, incentivar y fomentar una conciencia nacionalista.

Contamos con 4 juguetes

- As Matemático
- Enigma Geográfico
- Manzana de Banderas Y escudos
- Monopolio Didáctico

Diversas investigaciones han demostrado cómo el juego (refiriéndose específicamente a este tipo de juego) es una actividad en la que de forma relajada y placentera se ponen en práctica los conocimientos sociales de la infancia.

SUMMARY

DIDÁCTI-K S.A. looks to contribute in the improvement of elementary education and in the children's cognitive knowledge development about their geographical, social, and cultural environment.

Our main objective is to make children learn by playing, so it can help them in their learning, also to develop 5 different didactic toys every year, and then at the fourth one might catch the national market focusing on subjects such as

language, mathematics, and geography; being these subjects the most difficult for kids, and the basis for a good knowledge.

Our products look to drive, incentive, and encourage a nationalistic conscience.

We have 4 games

- Mathematic Ace
- Geographic Enigma
- Flags and Badges Apple
- Didactic Monopoly

Several researches have shown that playing (specifically referring to this kind of games) is an activity that in a relaxed and pleasant way puts in practice the social knowledge from the childhood.

INTRODUCCIÓN

En la etapa evolutiva que va desde los primeros meses hasta los 6 años, se pueden dar los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos, los juegos de construcción, e incluso, se observa a partir de los 4 años, el inicio al juego de reglas. De entre estas tipologías, es el juego simbólico el que mayor influencia va a tener en el desarrollo del pensamiento social infantil.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños y las niñas de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. Por lo tanto, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

Bien sea considerado como didáctico supuestamente concebido para el disfrute infantil, el uso del juguete en el centro infantil por parte de los educadores ha de tomar en cuenta ciertas consideraciones:

CONTENIDO

1. GENERALIDADES DEL PROYECTO

   1.1 Objetivo General

CONCLUSIONES

- La elaboración de juguetes educativos tendrá gran aceptación por los padres de familia, profesores e instituciones educativas, ya que la educación es uno pilar fundamental de la formación de cada persona.

- Constituir la empresa aportará con la economía de nuestro país, aumentando la población económicamente activa mediante la creación de plazas de trabajo. Además nuestros productos estimularán la inteligencia de los niños y cultivarán en ellos el gusto por aprender cosas nuevas día a día.

- Tenemos a disposición de nuestros potenciales consumidores productos de calidad que se adaptan a los conocimientos básicos escolares y sobretodo a temas nacionales. Son fácil de actualizarse y estarán en constantes mejoras, lo que se constituye en nuestra ventaja competitiva.

- En el mercado existe gran variedad de juguetes didácticos y muchos competidores, más nacionales que internacionales. Ninguno de ellos presenta mucha publicidad ni tampoco tocan temas que todo ecuatoriano debe saber. Nuestra empresa está en capacidad de aprovecharlo.

- Los indicadores evaluativos del proyecto, determinan la viabilidad de nuestra empresa ya que el VAN es positivo y la TIR es que la tasa de mercado de accionistas que se planteó en un valor del 15%.

- La empresa cumplirá con el pago total del préstamo en un año, lo que garantiza que nuestro proyecto cuenta con excelentes recursos financieros.

REFERENCIAS

- LAMBIN, JEAN-JACQUES. Marketing Estratégico. Editorial Mc Graw-Hill, 3ra edición, 2003

- KOTLER Philip. Dirección de Marketing. Décima Edición. Pearson Educación, México, 2001

- MALHOTRA, Naresh K. *Investigación de mercados, un enfoque aplicado*. Cuarta edición. Pearson Educación, México, 2004