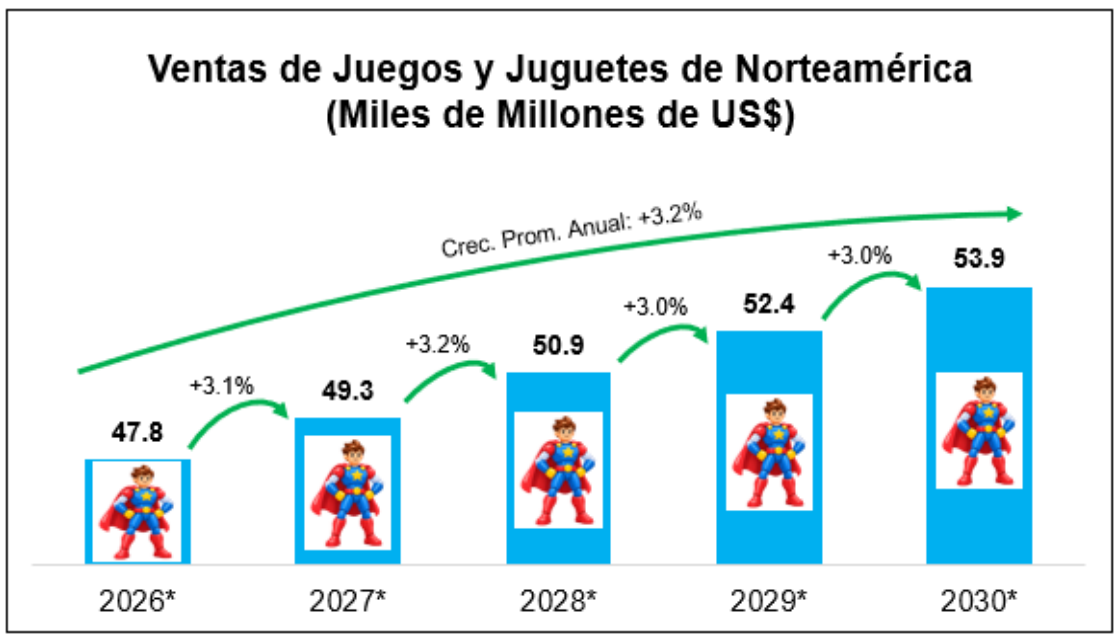
REPORTE DE TENDENCIAS

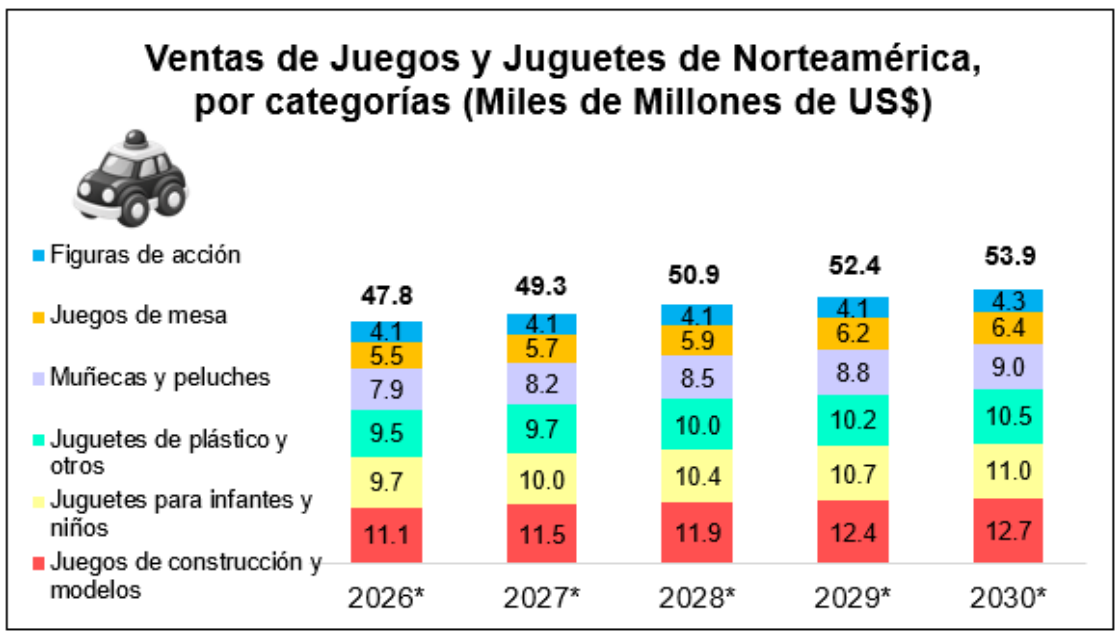
Juegos y Juguetes en Norteamérica[1]

CIEN
CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE ECONOMÍA Y NEGOCIOS GLOBALES

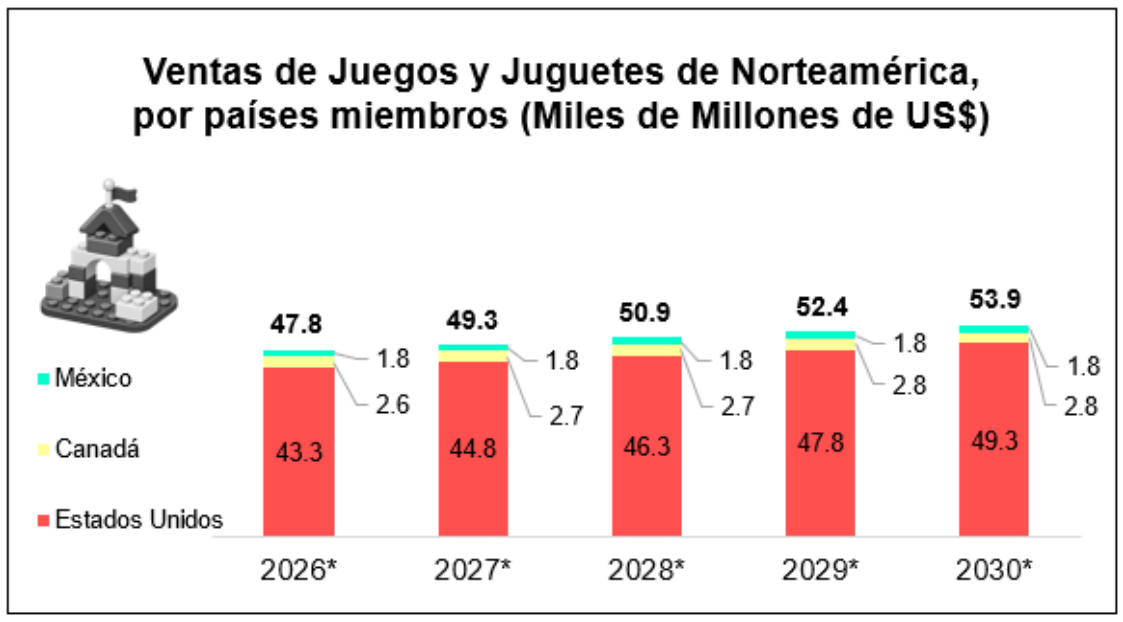
Noviembre 2026



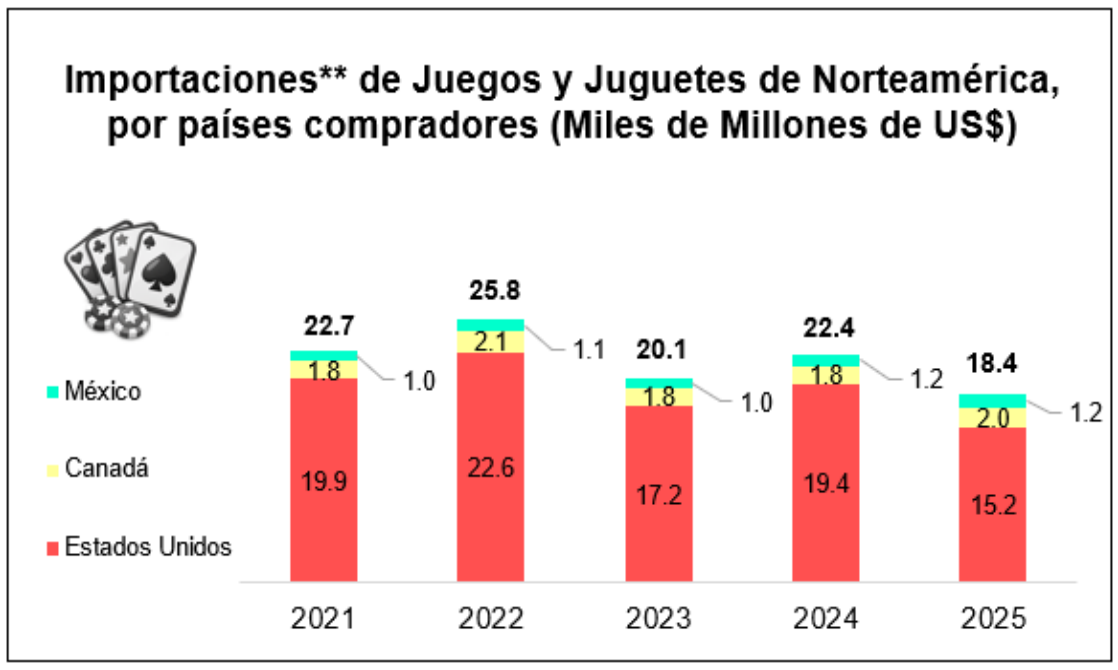
Fuente: Statista



Fuente: Statista



Fuente: Statista



Fuente: Trade Map

Mercado de Juegos y Juguetes en Norteamérica

En 2026, las ventas de juegos y juguetes en Norteamérica alcanzarían los US$ 47.8 mil millones (35.1% de las ventas mundiales), mientras que en 2030, se registrarían ventas por US$ 53.9 mil millones, lo que representaría un crecimiento promedio anual de 3.2% en el período 2026-2030. Este crecimiento sería superior al promedio mundial (+2.4% de promedio anual).

- **Categorías**

Las ventas en Norteamérica serían lideradas por la categoría de juegos de construcción y modelos (US$ 11.1 mil millones en 2026 o 23.3% del total). Según estimaciones, las ventas de esta categoría se situarían en US$ 12.7 mil millones en 2030 y contribuirían con un crecimiento promedio anual de 3.6% entre 2026 y 2030. Esta categoría abarca juguetes que permiten a los niños crear y construir objetos mediante diversos materiales, como bloques, sets de Lego y kits de modelos a escala.

La categoría juguetes para infantes y niños concentraría el 20.3% de las ventas en Norteamérica para el cierre del 2026 (US$ 9.7 mil millones). En 2030, las ventas alcanzarían los US$ 11.0 mil millones y un crecimiento promedio anual de 3.2% entre 2026 y 2030. Engloba productos que ayudan a desarrollar habilidades motoras, la coordinación ojo-mano y capacidades cognitivas. Ejemplos de ello son los juguetes clasificadores de formas y las mesas de actividades.

- **Mercados**

Estados Unidos se posicionaría como el mayor mercado importador de juegos y juguetes en Norteamérica (US$ 43.3 mil millones en 2026 o 91.5% del total). En 2030, su valor importado alcanzaría los US$ 49.3 mil millones, con un crecimiento promedio anual de 3.4% entre 2026 y 2030, con lo cual destacaría como el mercado más dinámico de la región.

Importaciones[2] de juegos y juguetes de Norteamérica

Las importaciones de juegos y juguetes de Norteamérica sumaron US$ 18.4 mil millones en 2025 (30.7% de las importaciones mundiales), lo que significó una caída de 18.0% frente al 2024. Entre 2021 y 2025, se registró un crecimiento promedio anual de 1.8%.

De dichas importaciones, el 10.4% provenían de países de la región, donde México y Estados Unidos lideraron como proveedores (8.4% y 1.9% del total, respectivamente), mientras que China y Vietnam fueron los principales proveedores fuera de la región (64.4% y 12.1% del total, respectivamente).

- **Mercados**

Estados Unidos se posicionó como el mayor mercado importador de juegos y juguetes en Norteamérica (US$ 15.2 mil millones en 2025 u 82.5% del total). En 2025, su valor importado cayó 21.9% interanual y su tasa promedio anual fue de 0.7% entre 2021 y 2025.

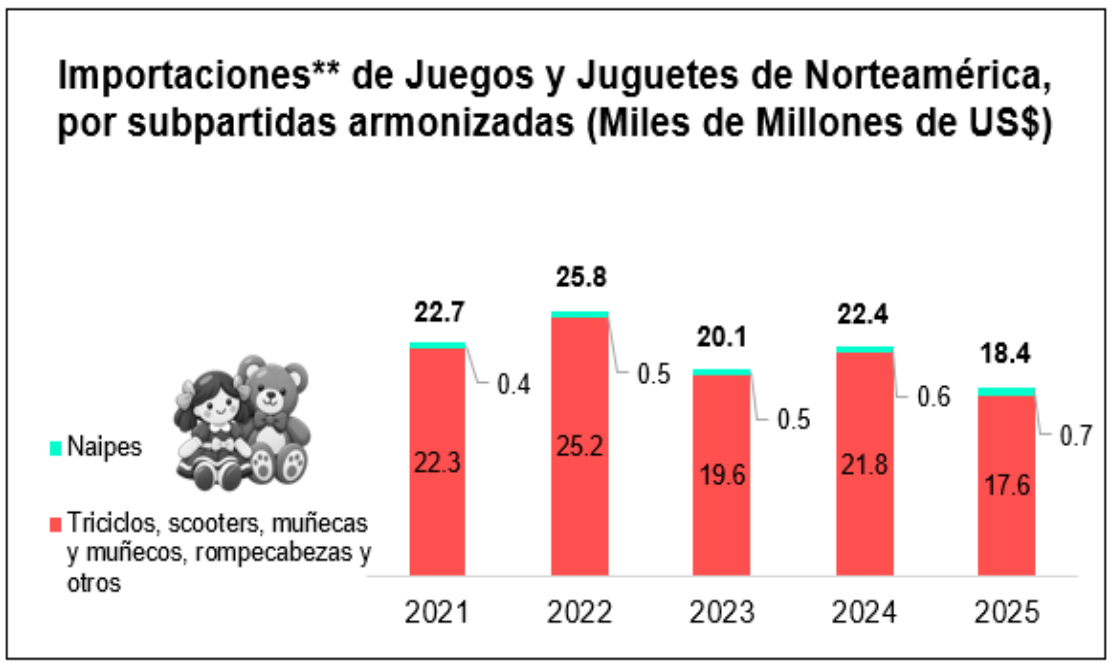
México destacó como el mercado más dinámico de la región en importaciones de juegos y juguetes (+10.6% entre 2021 y 2025), aunque registró una ligera disminución interanual de 0.5% en 2025 respecto al año anterior.

- **Subpartidas armonizadas**

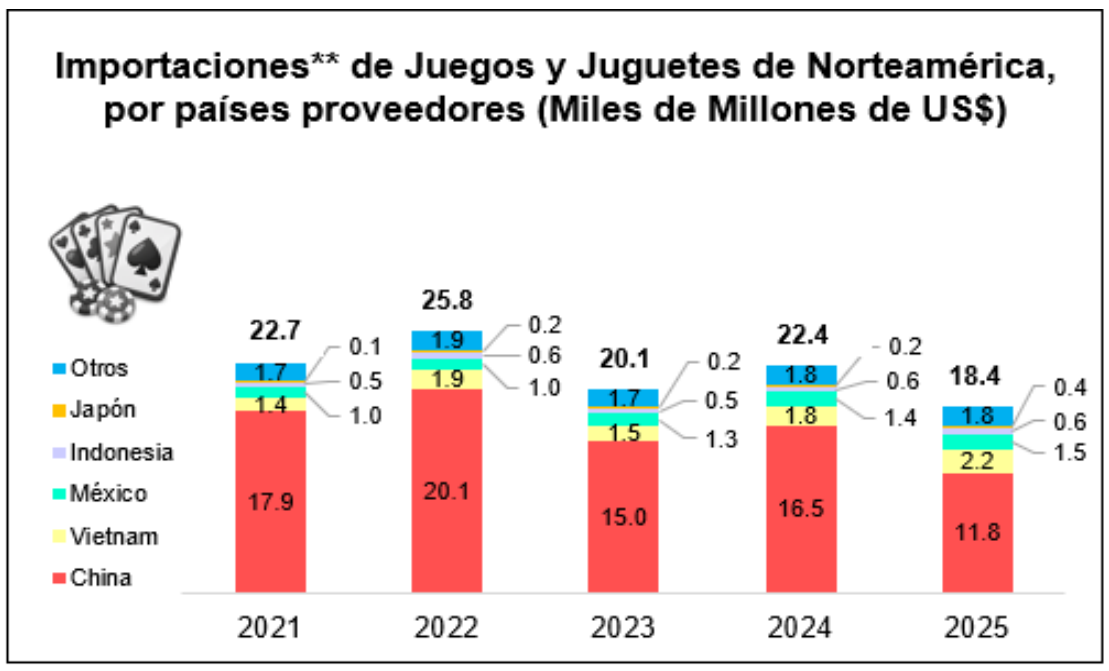
Los triciclos, *scooters*, muñecas y muñecos, rompecabezas y otros (950300) se ubicaron como los principales productos importados del

(1) Norteamérica incluye a Canadá, Estados Unidos y México.
*Los valores del año 2026 en adelante son estimaciones de venta. Todos los valores de venta mostrados se refieren al valor minorista e incluyen impuestos sobre las ventas.
** y (2) Se consideraron las subpartidas armonizadas: 950300 y 950440.

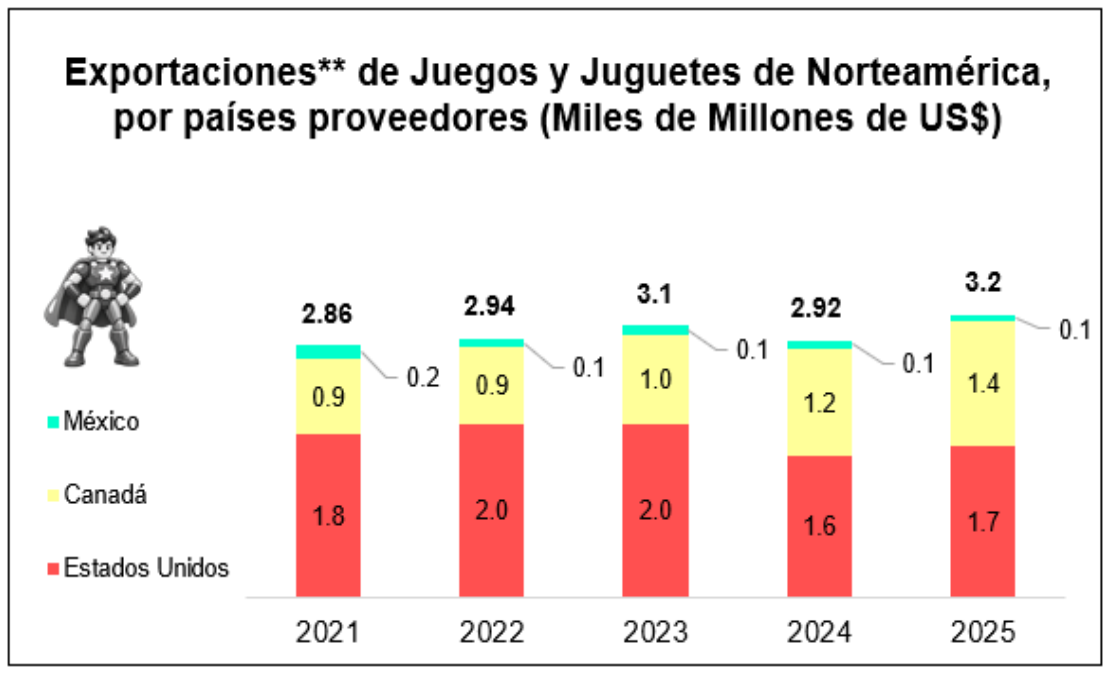
Fecha de publicación: 27 de noviembre de 2026



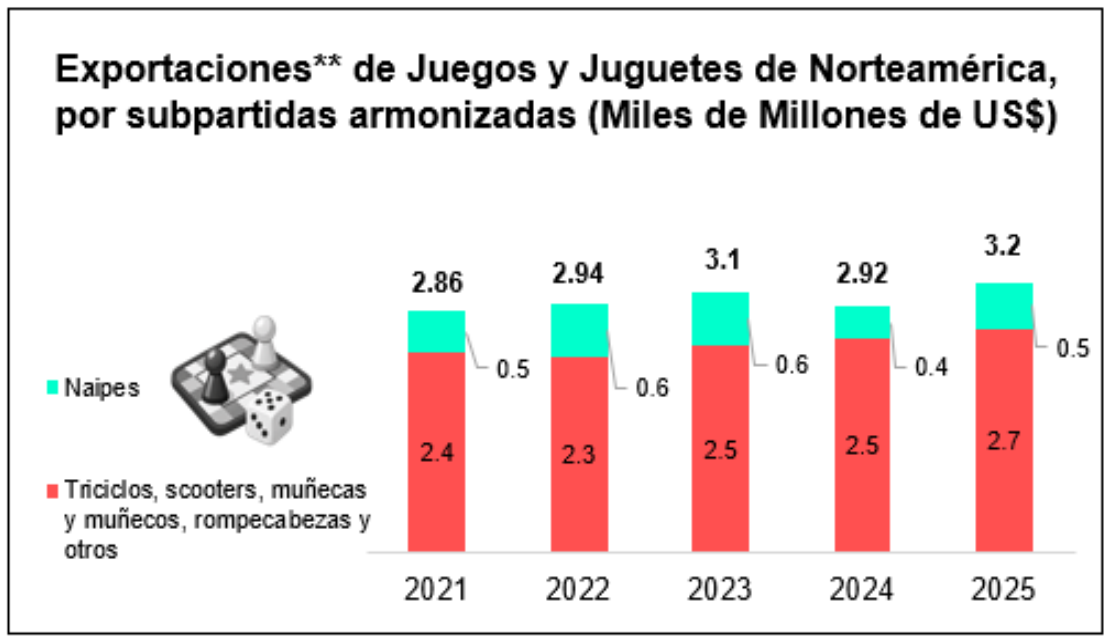
Fuente: Trade Map



Fuente: Trade Map



Fuente: Trade Map



Fuente: Trade Map

sector juegos y juguetes de Norteamérica (US$ 17.6 mil millones en 2025 o 96.1% del total). Entre 2021 y 2025, la tasa promedio anual fue de 1.4% y en 2025, su valor importado se redujo 18.9% interanual.

Los naipes (950440) destacaron como los productos de mayor crecimiento de la región, del rubro de juegos y juguetes importados, con una tasa de 16.2% entre 2021 y 2025. En 2025, se registraron importaciones por US$ 0.7 mil millones, lo que significó un crecimiento interanual de 13.4%.

Exportaciones[3] de juegos y juguetes de Norteamérica

Las exportaciones de juegos y juguetes de Norteamérica sumaron US$ 3.2 mil millones en 2025, lo cual representó un aumento interanual de 10.0% y un crecimiento promedio anual de 8.8% entre 2021 y 2025. De dichos envíos, el 78.0% se concentró en mercados dentro de la región, donde Estados Unidos y Canadá fueron los mayores compradores (44.6% y 27.1% del total, respectivamente), mientras que los principales destinos fuera de la región fueron Reino Unido y Australia (3.5% y 3.0% del total, respectivamente).

- **Mercados**

Estados Unidos se consolidó como el principal exportador de juegos y juguetes de Norteamérica en 2025 (US$ 1.7 mil millones, 53.3% del total regional y +6.9% con respecto al 2024), de los cuales el 62.3% se enviaron dentro de la región. Entre 2021 y 2025, este mercado registró un crecimiento promedio anual de sus envíos de 5.1%.

Canadá fue el segundo principal exportador de juegos y juguetes (44.4% del total regional), con una tasa promedio anual de crecimiento de 17.7% en el periodo de estudio (la más alta de la región), alcanzando envíos por US$ 1.4 mil millones en 2025 y un crecimiento interanual de 16.9% en 2025. Sus envíos dentro de la región representaron el 78.2% del valor en 2025.

- **Subpartidas armonizadas**

La subpartida triciclos, *scooters*, muñecas y muñecos, rompecabezas y otros (950300) se ubicó como el principal producto exportado del sector juegos y juguetes de Norteamérica (US$ 2.7 mil millones en 2025 o 82.9% del total). En 2025, su valor exportado creció 7.5% interanual y su tasa promedio anual fue de 14.0% entre 2021 y 2025, la tasa más alta entre las principales subpartidas.

Los naipes (950440) destacaron como el producto más dinámico dentro de los productos de juegos y juguetes exportados de la región, con una tasa de crecimiento promedio anual de 20.2% entre 2021 y 2025. En 2025, se registraron exportaciones por US$ 0.5 mil millones, lo que significó un aumento interanual de 47.0%.

Perú: Exportaciones[4] de juegos y juguetes hacia Norteamérica

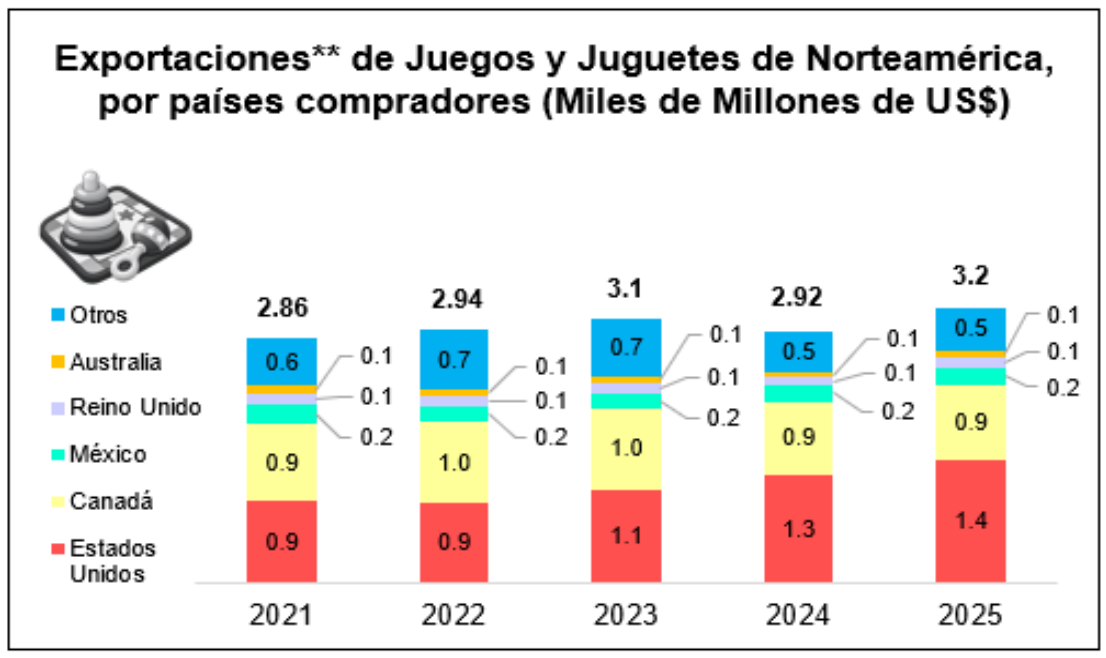
Las exportaciones peruanas de juegos y juguetes a Norteamérica tuvieron una caída internanual de 16.5% en 2025 (US$ 7.8 millones en 2025 o 72.9% de las exportaciones peruanas de juegos y juguetes al mundo[5]). Además, registró una caída promedio anual de 6.3% entre 2021 y 2025.

A nivel logístico, entre 2021 y 2025, los envíos peruanos de juegos y juguetes hacia Norteamérica se realizaron principalmente por vía aérea (86.6% del total). Según el lugar de procedencia declarado, destacaron Lima (93.7% del total) y Arequipa (2.9%).

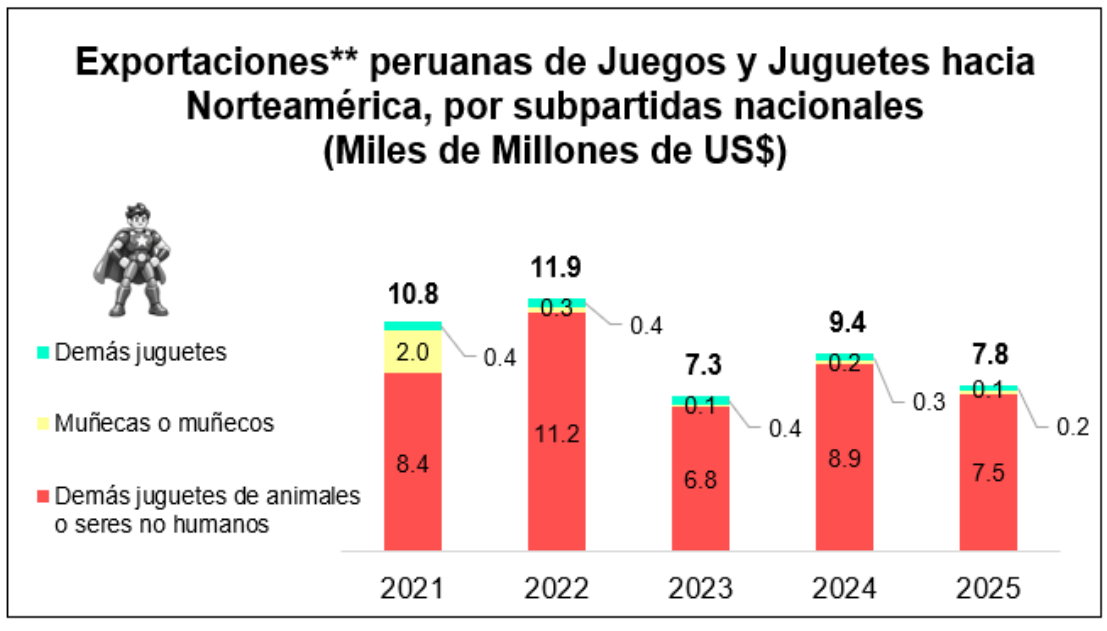
- **Mercados**

Estados Unidos se consolidó como el principal destino de juegos y juguetes peruanos hacia Norteamérica en 2025 (US$ 4.4 millones, 56.2%

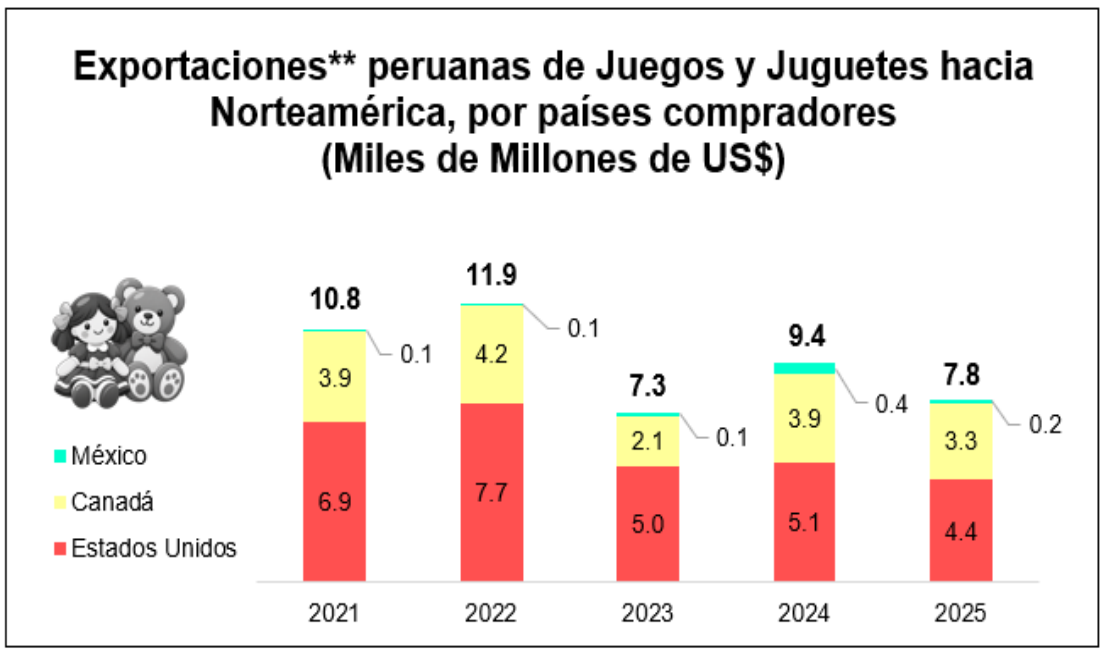
**, (3) y (4) Se consideraron las subpartidas armonizadas: 950300 y 950440.
(5) Las exportaciones peruanas de juegos y juguetes al mundo alcanzaron los US$ 10.8 millones en 2025 y crecieron a una tasa promedio anual de 4.1% entre 2021 y 2025.



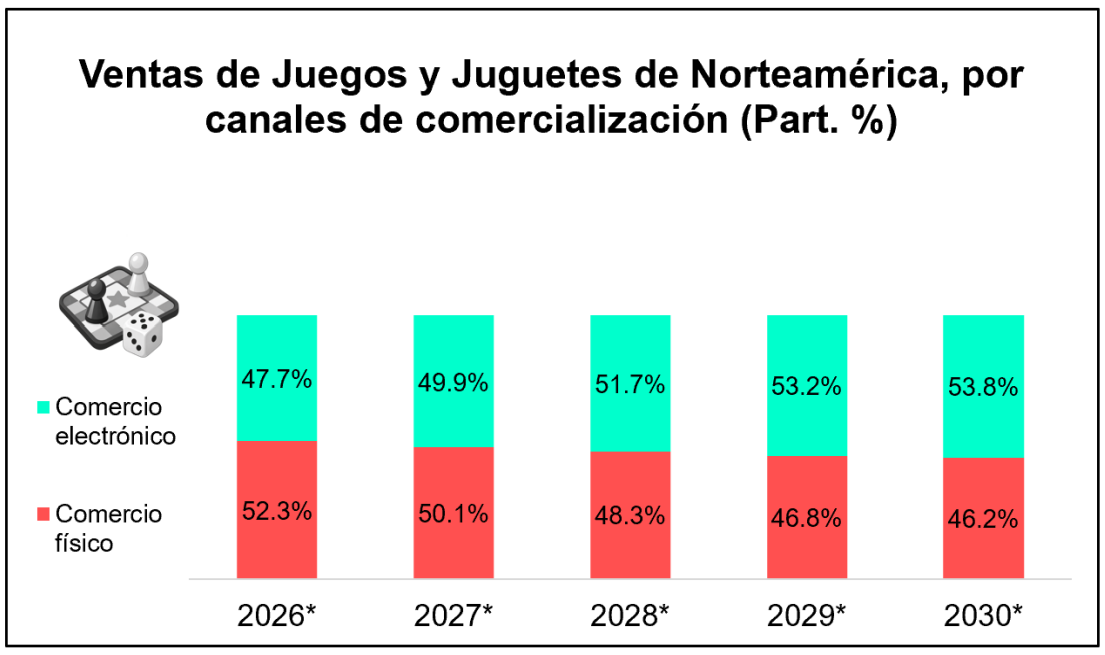
Fuente: Trade Map



Fuente: ADEX Data Trade



Fuente: ADEX Data Trade



Fuente: Statista

del total regional y -13.6% interanual). En el periodo 2021-2025, se registró una disminución promedio anual de 8.5%, de envíos de juegos y juguetes a este mercado.

- **Subpartidas nacionales**

Los juguetes de animales o seres no humanos (9503009300) fueron los principales productos peruanos exportados hacia Norteamérica del sector juegos y juguetes, por un valor de US$ 7.5 millones (95.2% del total) en 2025, lo cual significó un decrecimiento interanual de 15.6%. Además, entre 2021 y 2025, dichos productos cayeron su valor exportado a una tasa promedio anual de 2.3%.

Tendencias

El mercado norteamericano de juegos y juguetes muestra un mayor dinamismo en productos coleccionables, juegos y sets de construcción, junto con una creciente influencia de las redes sociales en la demanda.

1. Mayor demanda de coleccionables, licencias y productos vinculados al entretenimiento

El crecimiento del mercado viene siendo impulsado por productos asociados a franquicias, deporte y cultura pop, que amplían su demanda entre consumidores jóvenes y adultos. En Estados Unidos, los juguetes coleccionables registraron un crecimiento de 56.0% entre enero y septiembre de 2026, mientras que los productos licenciados aumentaron 27.0% y representaron cerca del 39.0% de las ventas durante el primer semestre del año. Entre las franquicias con mayor presencia destacan Pokémon, FIFA, MLB y NFL (Circana, 2026). En México, también se observa un mayor interés por propuestas premium vinculadas al entretenimiento y la coleccionabilidad, especialmente entre adolescentes y adultos (Euromonitor, 2026).

2. Juegos de mesa, rompecabezas y sets de construcción lideran el crecimiento

La demanda viene favoreciendo a productos que ofrecen una experiencia de juego más participativa y creativa. En Estados Unidos, las ventas de juegos de mesa y rompecabezas crecieron 45.0% entre enero y septiembre de 2026, mientras que los sets de construcción aumentaron 17.0%. La tendencia también se observa en Canadá, donde estas categorías crecieron 56.0% y 25.0%, respectivamente, durante 2025 (Circana, 2026; The Toy Association of Canada, 2025). En México, Hasbro mantuvo una participación de 15.0% en el mercado de juguetes tradicionales en 2025, respaldada, entre otros segmentos, por su presencia en juegos y rompecabezas; mientras LEGO elevó su participación de 5.0% en 2020 a 7.0% en 2025 (Euromonitor, 2026).

3. Redes sociales y comercio social[(6)] transforman el descubrimiento y decisión de compra

Las redes sociales están modificando la forma en que los consumidores conocen y compran juguetes, al facilitar una conexión más directa entre contenido, recomendación y compra. En Estados Unidos, las ventas de juguetes a través de TikTok Shop alcanzaron US$1,600.0 millones entre enero y septiembre de 2026, casi tres veces el nivel del año anterior y equivalentes a cerca del 5.0% del mercado. Además, aproximadamente la mitad de los consumidores señaló haber comprado algún producto después de conocerlo en redes sociales (Circana, 2026). En México, la expansión de TikTok Shop también viene favoreciendo las compras por impulso y la promoción de juguetes mediante creadores de contenido, especialmente en productos tradicionales y coleccionables (Euromonitor, 2026).

Estas tendencias abren oportunidades para productos con diseños diferenciados y dirigidos a nichos específicos. Asimismo, el crecimiento de los canales digitales facilita la promoción de nuevas propuestas y permite llegar de manera más directa a consumidores jóvenes y comunidades de aficionados.

[(6)] Se refiere a la promoción y venta de productos a través de redes sociales, integrando el descubrimiento, la interacción y la compra dentro de una misma plataforma digital.