

**MAESTRIA EN INGENERIA ADMINISTRATIVA.**



**TECNOLÓGICO  
DE ESTUDIOS SUPERIORES  
DE CUAUTITLÁN IZCALLI**

**T  
E  
S  
C  
I**

**“Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México.”**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:  
MAESTRA EN INGENERIA ADMINISTRATIVA.**

**PRESENTA:**

**XIOMARA SELENA CEDILLO MONROY.**

**DIRECTOR(A) DE TESIS:**

**Mtra. Mireya Berenice Monroy Anieva.**

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México.

## **AUTORIZACIÓN**

## **AGRADECIMIENTOS**

Al concluir una etapa más de estudio en mi vida quiero extender un profundo agradecimiento, a quienes hicieron posible este sueño aquellos que junto a mi caminaron en todo momento, y fueron clave para que esto se realizará.

Gracias a Dios, mi familia, mi hija. Gracias por demostrarme que el amor no es otra cosa que el deseo inevitable de ayudar al otro a superarse.

Mi gratitud a mi institución que me ha visto crecer académicamente y agradecida con mi asesora de tesis la Mtra. Mireya Monroy, gracias a cada docente por sus enseñanzas.

Agradecida conmigo, por todas las veces que quería dejar todo y al final el amor y compromiso está haciendo posible este logro.

## **DEDICATORIA**

Para el amor; que todo lo hace posible, todo con esfuerzo y dedicación crea sueños en realidad.

## I. ÍNDICE

I.	ÍNDICE.....	5
II.	RESUMEN .....	9
III.	INTRODUCCIÓN .....	11
IV.	CAPÍTULO 1. MARCO CONTEXTUAL.....	13
V.	CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.....	16
	2.1. Conceptualización de Ludoteca.....	19
	2.2. Importancia de la Ludoteca.....	23
	2.3 El juego.....	25
	2.4 Tipos de Juego.....	26
	Juego cognitivo .....	26
	2.5 Recursos Materiales, Juegos y Juguetes.....	28
	2.6. Clasificación de los materiales.....	29
	2.7 Tipos de ludoteca.....	31
VI.	CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO .....	36
	3.1 Estructura del plan de negocio.....	37
	3.1.1. Atracción de público familiar.....	37
	3.1.2. Incremento del tiempo de permanencia .....	37
	3.1.3. Precios.....	40
	3.1.4. Comunicación .....	41
	3.2 Análisis de Población.....	42
	3.3 Guarderías y estancias de instancias gubernamentales.....	42
	3.4 Nombre del negocio.....	44
	Mision .....	44
	Vision .....	44

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México.

VI

Valores.....	44
Slogan.....	44
3.5 Página del negocio. ....	45
3.6 Modelo Canvas.....	46
3.7 Modelo franquicia.....	47
3.8 Layout del negocio.....	47
3.9 Proceso de provisión e integración del talento humano.....	48
3.10 Movilidad Interna.....	49
3.11 Promociones. ....	49
3.12 Descensos. ....	50
3.13 Fases del proceso de empleo.....	50
3.14 Reclutamiento 2.....	51
3.15 Selección. (Proceso, Métodos y medios tradicional y actual.).....	51
3.16 Contratación.....	51
3.17 Contenido del programa de inducción.....	52
3.18 Políticas generales de la empresa: .....	52
3.19 Presentaciones.....	52
3.20 Ubicación del empleado en su puesto de trabajo .....	52
3.21 Tramitología del negocio. ....	53
Régimen fiscal .....	53
Normas de calidad.....	54
3.22 Estudio Financiero.....	57
VII. CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES.....	61
VIII. Bibliografía .....	63

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ecosistema de la ludoteca.....	21
Figura 2 Método ESAR.....	30
Figura 3 Tipos de Ludoteca por objetivos.....	32
Figura 4 Tipos de Ludoteca por organización.....	33
Figura 5 Tipos de Ludoteca por lugar físico donde opere.....	34
Figura 6 Tipos de ludoteca por modalidad de gestión.....	35
Figura 7 Tipos de ludoteca por población a la que atiende.....	35
Figura 8 Página del negocio.....	45
Figura 9 Modelo Canvas.....	46
Figura 10 Layout.....	47
Figura 11 Diseño de cargos: Análisis y descripción de puestos.....	48
Figura 12 Fases del proceso de empleo.....	50

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Recursos, materiales necesarios; con información Brinnitzer, E. (2018). Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Novedades Educativas.....	29
Tabla 2 Metodo ESAR; con información Brinnitzer, E. (2018). Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Novedades Educativas.....	31
Tabla 3, Datos INEGI; INEGI. (n.d.). Áreas Geográficas - Indicadores por Entidad Federativa: Estado de México. Instituto Nacional de Estadística y Geografía.....	42

## **II. RESUMEN**

El objetivo de este trabajo fue que se creara un plan de negocios para la creación de una ludoteca ubicada en un centro comercial en el municipio de Cuautitlán, México; donde se investigó los principios de una ludoteca, su significado, y el aprovechamiento de la misma en la vida de los infantes, favoreciendo su desarrollo social y emocional.

Conociendo los tipos de ludotecas que existen, las normas que las regulan y los principios básicos con los que se debe de contar para implementar un negocio de ese giro.

Se ha observado que, en los centros comerciales de Cuautitlán, México; existen familias con un hijo o más; de edad entre 4 a 6 años que podrían hacer uso de estas instalaciones con el fin de que los niños tengan un lugar agradable, adecuado y seguro para que estos tengan la oportunidad de desarrollar habilidades interpersonales. Asimismo, se desarrolla el plan de negocios para la creación en conjunto con sus políticas de negocio. Haciendo que esta información pueda resultar útil para en un futuro poder implementarla y poder crear un espacio acorde a los lineamientos.

### **Palabras clave.**

Ludoteca, Método, Juego, Aprendizaje, Negocio.

## **ABSTRACT**

The objective of this work was to create a business plan for the establishment of a playroom located in a shopping center in the municipality of Cuautitlán, Mexico. The project involved researching the principles of a playroom, its significance, and its benefits for child development, particularly in terms of social and emotional growth.

By understanding the different types of playrooms, the regulations governing them, and the fundamental principles required for implementing such a business, it was possible to identify a market opportunity. Specifically, it was observed that in the shopping centers of Cuautitlán, Mexico, there are many families with children aged 4 to 6 years who could benefit from such a facility. A playroom would provide a pleasant, suitable, and safe environment for these children to develop their interpersonal skills. Furthermore, this work developed a comprehensive business plan along with its corresponding policies. The aim was to provide a useful resource that could be implemented in the future to create a space that aligns with established guidelines.

### **Keywords.**

Playroom, Method, Game, Learning, Business.

### III. INTRODUCCIÓN

Como dijo Albert Einstein, "El juego es el trabajo de la infancia".

Realizar este trabajo que es la creación de una ludoteca en el Centro comercial del municipio de Cuautitlán, México. Dio inicios a una investigación de interés académico centrado en la falta de atención a los aspectos educativos y recreativos no formales para niños de 4 a 6 años. A través de un estudio de mercado, donde se vio viable esta opción con el 95% de aceptación de la muestra encuestada; se identificó la carencia de un espacio lúdico-recreativo adecuado para esta población.

En respuesta a esta necesidad, se ha desarrollado una propuesta para implementar una ludoteca en un centro comercial, creando un entorno de juego que contribuya al desarrollo integral de los niños. Este espacio no solo fomentará la educación y recreación infantil, sino que también proporcionará un lugar seguro donde los padres o tutores puedan realizar sus actividades dentro del centro comercial con la tranquilidad de saber que sus hijos están en un entorno protegido.

La ludoteca estará estructurada para satisfacer diversas necesidades, incluyendo áreas de recepción, salas de juegos, zonas motrices, bibliotecas, talleres creativos, y áreas de descanso, entre otras. Estos espacios están diseñados para ofrecer beneficios sociales, cognitivos, emocionales y físicos, promoviendo un desarrollo equilibrado en los niños. Además, la ludoteca busca ser un espacio inclusivo, accesible para todos, y que fomente la interacción social, el aprendizaje informal y el apoyo a las familias, contribuyendo así de manera significativa a la comunidad y al desarrollo cultural de los infantes.

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México.

Por lo que el objetivo es determinar la viabilidad de implementación de una ludoteca en un centro comercial en Cuautitlán, México; dirigido a personas con niños entre 4 a 6 años.

#### **IV. CAPÍTULO 1. MARCO CONTEXTUAL**

Las ludotecas desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil, proporcionando un espacio seguro y educativo donde los niños pueden participar en actividades lúdicas que fomentan su desarrollo social, cognitivo, emocional y físico.

A nivel global, las estadísticas actuales muestran un aumento en la demanda de estos espacios, especialmente en áreas urbanas, donde los padres buscan opciones seguras para el cuidado de sus hijos mientras cumplen con sus responsabilidades laborales.

En términos de cuidado infantil, el acceso a servicios como las ludotecas es esencial para apoyar a las familias, especialmente aquellas con madres trabajadoras. En países como Estados Unidos, se ha identificado una crisis en el cuidado infantil, donde muchas madres y padres se ven obligados a reducir sus horas de trabajo o a optar por trabajos a tiempo parcial debido a la falta de opciones de cuidado adecuadas.

Este problema se refleja en el hecho de que un porcentaje significativo de los padres que trabajan mencionan las dificultades en el cuidado infantil como un factor clave que afecta su participación en la fuerza laboral.

Por otro lado, en países europeos, las ludotecas están cada vez más integradas en las políticas de apoyo familiar, reconociendo su valor no solo en el desarrollo infantil sino también en el alivio de la carga sobre los padres. En muchos lugares, se observa un impulso hacia la creación de más ludotecas como respuesta a la creciente demanda de espacios seguros y educativos para niños en edad preescolar.

En México, las ludotecas se han convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños, especialmente en áreas urbanas y rurales donde la educación y el juego seguro son prioritarios. Según informes recientes, en estados como Jalisco, se han establecido más de 30 ludotecas fijas como parte del proyecto "El Tren de los Valores", promovido por el gobierno estatal y el DIF Jalisco. Estas ludotecas están diseñadas no solo para ofrecer espacios de juego, sino también para fomentar valores y habilidades sociales en los niños, proporcionándoles un entorno seguro y educativo.

Además, la implementación de ludotecas ha demostrado ser particularmente beneficiosa en comunidades vulnerables, donde los niños a menudo carecen de acceso a espacios recreativos seguros. En algunas escuelas y hospitales, las ludotecas han sido integradas con éxito para mejorar el bienestar emocional y físico de los niños, contribuyendo a su desarrollo cognitivo y social.

A nivel nacional, las ludotecas se están posicionando como una respuesta efectiva a la necesidad de espacios que promuevan el aprendizaje lúdico, al mismo tiempo que ofrecen a los padres la tranquilidad de que sus hijos están en entornos supervisados y seguros

## **V. CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO**

## **PLANTEAMIENTO DE UN PROBLEMA**

¿Los padres o tutores de los niños de 4 a 6 años, tienen la necesidad de utilizar una ludoteca en un centro comercial para que ellos realicen sus actividades sin poner en riesgo la integridad de su menor?

## **JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

La presente tesis tiene como finalidad aplicar los conocimientos y competencias adquiridos durante la Maestría en Ingeniería Administrativa para la elaboración de un plan de negocio; así como brindar un servicio agradable y costeable para las familias.

El negocio contará el apoyo de personal capacitado dedicado al cuidado de los niños para mejorar la calidad educativa mediante el desarrollo de juegos que hará una estadía muy entretenida.

Se ha observado que, en los centros comerciales de Cuautitlán, México; existen familias con un hijo o más; de edad entre 4 a 6 años que podrían hacer uso de estas instalaciones con el fin de que los niños tengan un lugar agradable, adecuado y seguro para que estos tengan la oportunidad de desarrollar habilidades interpersonales.

El carácter social del negocio es un servicio de educación en el tiempo libre, así como el desarrollo formativo de los pequeños, donde se busca contemplar los principios de convivencia para la mejora de las capacidades de los usuarios.

Los niños deben aprender jugando los valores como la autonomía, elección y selección, así como adquirir normas y hábitos sociales que comprenden el juego.

### **OBJETIVO GENERAL DE LA TESIS**

Determinar la viabilidad de implementación de una ludoteca en un centro comercial en Cuautitlán México, dirigido a personas con hijos entre 4 a 6 años.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Realizar un diagnóstico del mercado

Determinar el modelo de negocio de la ludoteca

Analizar la pertinencia del modelo canvas

Conocer la viabilidad del negocio

Presentar los resultados obtenidos

### **METODOLOGÍA PARA LA INVESTIGACIÓN**

Se utilizó una encuesta donde mi tamaño de muestra fueron 91 encuestados, además de utilizar la metodología canvas, donde mis resultados obtenidos del 95% indican que es viable la preferencia de la creación de la ludoteca, las principales aceptaciones fueron;

¿Qué actividades realiza durante su estancia en el centro comercial?

¿La importancia del juego en temprana edad es importante?

¿Te gustaría que el personal capacitado, te informe sobre las áreas de oportunidad de tu hijo?

## **PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS**

La ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México; se permitirá una atención didáctica y confiable con los niños mientras los padres realizan su permanencia en el centro comercial.

### **2.1. Conceptualización de Ludoteca.**

Aplicando la Teoría de Bronfenbrenner (figura 1 (Bronfenbrenner, 1917)) en una Ludoteca:

La teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner nos ofrece un marco conceptual muy valioso para entender cómo los diferentes entornos influyen en el desarrollo de los niños. Al aplicar esta teoría en una ludoteca, podemos crear un espacio que no solo sea divertido, sino que también promueva un desarrollo integral y holístico de los niños.

Microsistema:

- ✓ La ludoteca como entorno inmediato: La ludoteca se convierte en el primer y más cercano entorno al niño. Es crucial crear un ambiente seguro, estimulante y acogedor donde los niños puedan interactuar con otros y con los educadores.
- ✓ Relaciones cálidas y significativas: Los educadores deben establecer relaciones cercanas y positivas con los niños, fomentando la confianza y el respeto mutuo.
- ✓ Actividades adaptadas: Las actividades deben ser diseñadas para adaptarse a las necesidades e intereses individuales de cada niño, promoviendo su autonomía y desarrollo.

#### Mesosistema:

- ✓ Conexión con la familia: Es fundamental establecer una comunicación fluida con las familias, informándoles sobre las actividades, los avances de sus hijos y fomentando su participación.
- ✓ Colaboración con la escuela: Se pueden establecer alianzas con las escuelas para coordinar actividades y compartir información sobre el desarrollo de los niños.
- ✓ Vínculos con la comunidad: La ludoteca puede organizar actividades en colaboración con otras instituciones de la comunidad, como bibliotecas, museos o centros culturales.

#### Exosistema:

- ✓ Influencia de las políticas públicas: Las políticas públicas relacionadas con la educación, la salud y el bienestar infantil tienen un impacto directo en la ludoteca. Es importante estar al tanto de estas políticas y adaptar las actividades en consecuencia.
- ✓ Impacto de los medios de comunicación: Los medios de comunicación influyen en los intereses y valores de los niños. La ludoteca puede aprovechar estos recursos para ofrecer actividades educativas y divertidas relacionadas con temas actuales.

#### Macrosistema:

- ✓ Valores culturales y sociales: La ludoteca debe reflejar los valores culturales y sociales de la comunidad, promoviendo la diversidad y el respeto por las diferencias.

- ✓ Contexto socioeconómico: Es importante tener en cuenta el contexto socioeconómico de los niños que asisten a la ludoteca y ofrecer actividades que les permitan desarrollar sus habilidades y conocimientos.

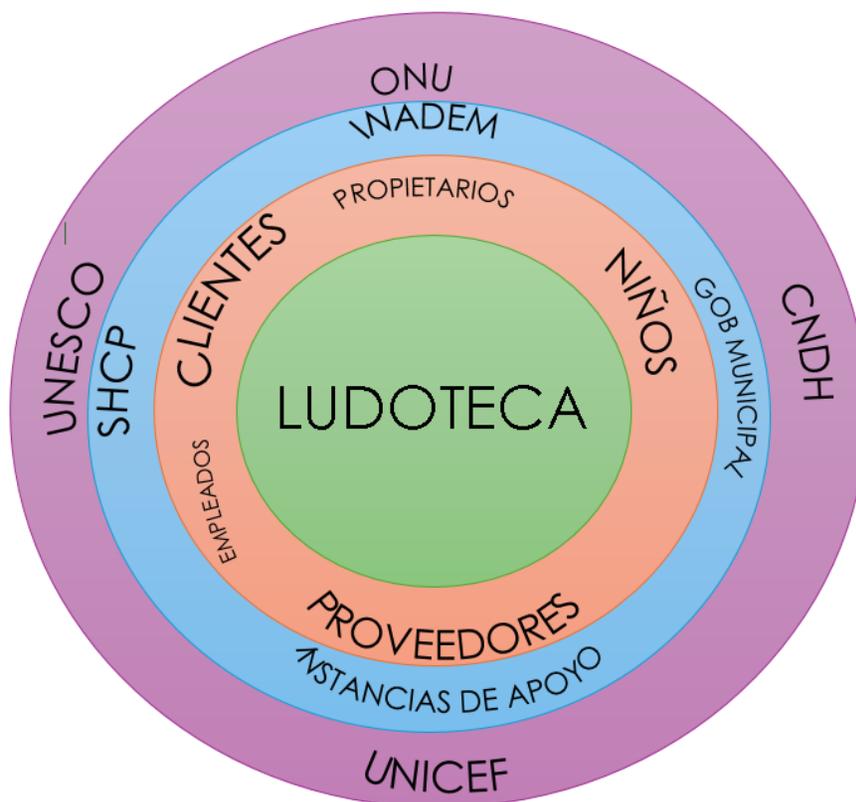


Figura 1 Ecosistema de una ludoteca, elaboración propia con información de Bronfenbrenner (2024).

Monroy Antón & Sáez Rodríguez (2012), afirman que las ludotecas cumplen una función social clara que a su vez facilita el juego a los niños, UNESCO en (1960) lo propone como principal objetivo y lanza la idea de estos como facilitadores de juego. (Figura 1)

Los objetivos de las ludotecas han ido evolucionando y hoy por hoy son mucho más concretos (Monroy Antón & Sáez Rodríguez, 2012):

- ✓ Garantizar el derecho del niño al juego, mediante el préstamo de juguetes lúdicos y didácticos y del espacio para jugar.
- ✓ Estimular el desarrollo cognitivo, psicomotor y socio afectivo de los niños y niñas.
- ✓ Facilitar las relaciones sociales entre los niños y niñas, a través del juego en grupo, es decir fomentando el juego cooperativo.
- ✓ Garantizar la diversión de los usuarios, ofreciéndoles actuar con libertad y naturalidad.
- ✓ Dinamizar la participación infantil en los juegos. Que todos sientan que se sumergen en la actividad.
- ✓ Compensar la carencia de espacios para el juego existente en la mayoría de las sociedades de la actualidad.

## **2.2. Importancia de la Ludoteca.**

Según la UNICEF en investigaciones realizadas en los últimos 30 años se ha comprobado que el periodo más importante en el desarrollo es de 0 a los 8 años, donde el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta.

El juego es una práctica universal que existe en todas las culturas y civilizaciones, que se caracteriza por ser una actividad libre que está presente durante el desarrollo infantil.

Si el juego se ha demostrado que es tan importante para la ecuación infantil, del mismo modo lo es su práctica en una Ludoteca como espacio de educación no formal donde se fomenta el aprendizaje a través del juego. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

Dicha intervención didáctica sobre el juego en la Ludoteca debe ir encaminada a:

- ✓ Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- ✓ Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- ✓ Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- ✓ Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- ✓ Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- ✓ Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- ✓ Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- ✓ Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- ✓ Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- ✓ Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- ✓ Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

### **2.3 El juego.**

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Según Guy Jacquin (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Por lo que se puede definir que el juego está relacionado a las primeras enseñanzas de los niños, aprendiendo, jugando, reforzando las habilidades de las emociones, donde en la vida adulta tendrá los conocimientos para afrontar situaciones.

#### Características del juego infantil

Las características implícitas en el juego son las siguientes:

- ✓ Es libre y voluntario: el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.
  
- ✓ Se centra en un espacio y un tiempo concretos: el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.

Es autotélico: se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.

#### **2.4 Tipos de Juego.**

Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social.

A continuación, se describe cada uno de ellos.

**Juego psicomotor** El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:

- a) Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
- b) Juegos motores: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

#### **Juego cognitivo**

El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales.

Algunos tipos de juegos cognitivos son:

- a) Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- b) Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.

- c) Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.
- d) Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
- e) Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

### **Juego social**

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones

Sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos

Considerados sociales son los siguientes:

- a) Juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”.
- b) Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- c) Juegos cooperativos: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

### **Juego afectivo**

El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima.

En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:

- a) Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
- b) Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal.

### **2.5 Recursos Materiales, Juegos y Juguetes.**

Llamamos material lúdico a todos los objetos que están al alcance de los niños y que ellos eligen para jugar.

Desde esta perspectiva, podemos pensar que entrarían en esta categoría todos aquellos objetos o materiales a los cuales los niños les asignan un sentido lúdico, desde objetos de la cocina, cajas, muebles, ropas, utensilios de limpieza hasta juguetes comerciales y tecnológicos. (Tabla 1)

TIPO DE PROPUESTA/ ACTIVIDADES	MATERIALES NECESARIOS
JUEGOS SIN MATERIALES.	Recopilación de propuestas lúdicas, dinámicas de grupo, técnicas plásticas, canciones, etc.
JUEGOS Y JUGUETES.	Dados, cartas, juegos de mesa, rompecabezas, pelotas blandas, muñecos, trompos, autos y camiones, fichas de madera.
ACTIVIDADES ESTÉTICO-EXPRESIVAS CON LENGUAJE PLÁSTICO VISUAL.	Masa de sal, papel maché, plastilina, revistas, papeles de colores, tijeras, adhesivos, lápices, cajas de cartón de diversos tamaños, bolsas de papel, crayones, tizas.
ACTIVIDADES ESTÉTICO-EXPRESIVAS CON LENGUAJE SONORO MUSICAL	Cotidiáfonos (instrumentos musicales de fabricación casera), guitarra, toc-toc, maracas, palos de agua, xilofón, flautas. Títeres, disfraces, accesorios (anteojos, sombreros, corbatas, pelucas, etc.), telas, lanas.
JUEGO DRAMÁTICO JUEGOS MOTRICES.	Zancos confeccionados con latas, bolos, tiro al blanco, piedras para tikichuela, pata-pata, sogas, elásticos, pelotas blandas.

Extractado de Brinnitzer, E. Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas.

Tabla 1. Recursos, materiales necesarios; con información Brinnitzer,E.(2018). *Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas*. Novedades Educativas. Elaboración propia (2024).

## 2.6. Clasificación de los materiales.

Frente a la diversidad y la cantidad de materiales que pueden integrar el espacio de la ludoteca, se torna necesario definir criterios que permitan la organización y clasificación de los objetos. Se recomienda usar la metodología ESAR, desarrollada hace ya varios años por profesionales de la educación y utilizada en todo el mundo.

El criterio de clasificación de los juegos se basa en las habilidades y competencias que puede desarrollar el niño en su interacción con el juego.

Inspirado en la teoría de Piaget, el método cumple una función orientadora que permite establecer criterios de orden funcional en el espacio de la ludoteca. Dicho método puede usarse para observar, describir, analizar y comprender los objetos de juego, así como para estudiar la interacción que se establece con el jugador.

El nombre ESAR (Figura 2) corresponde a las primeras letras (en su francés original) de los cuatro tipos de juego definidos por el método, a saber:

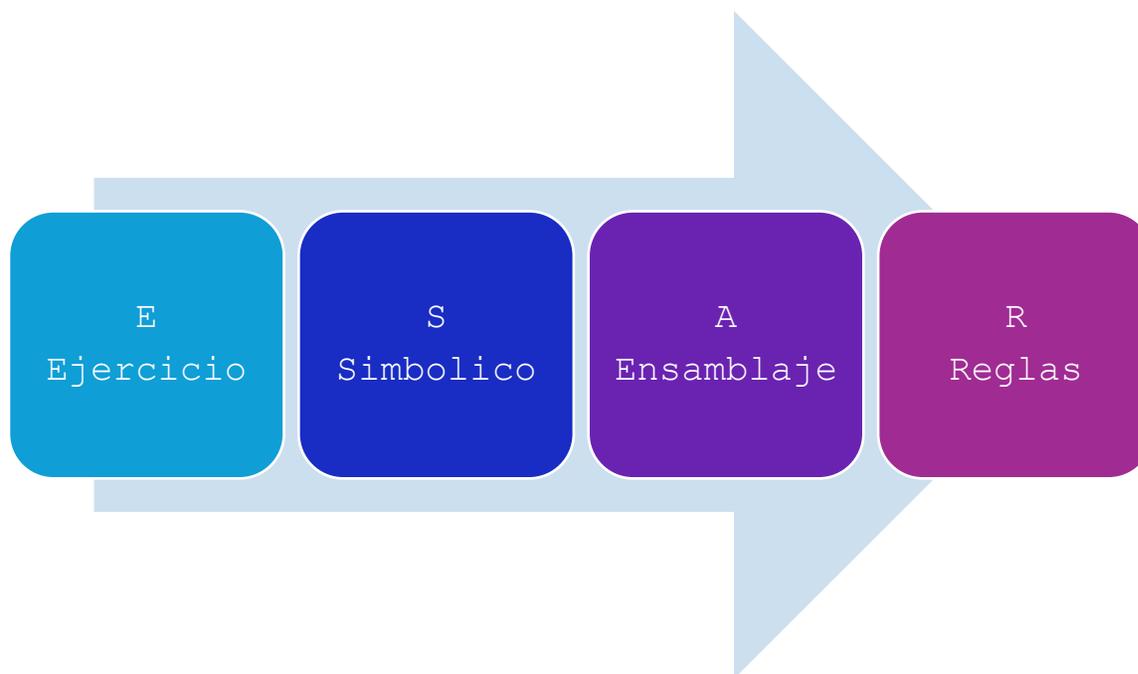


Figura 2 Metodo ESAR; Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Elaboración propia (2024).

Tabla 2 Metodo ESAR; con información Brinnitzer,E.(2018). Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Novedades Educativas. Elaboración propia (2024).

JUEGOS DE EJERCICIO (E)	JUEGOS DE SIMBOLIZACIÓN (S)
<p><b>Juegos sensoriales (de uso de los sentidos) y de ejercicio motor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonajeros.</li> <li>• Móviles.</li> <li>• Materiales de distinta textura.</li> <li>• Juguetes manipulativos (para agarrar).</li> <li>• Alfombras texturadas.</li> <li>• Pelotas de tela.</li> <li>• Cubos para apilar de material blando.</li> </ul>	<p><b>Juegos de roles y de representación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfraces.</li> <li>• Utensilios del hogar.</li> <li>• Objetos de diferentes oficios.</li> <li>• Mobiliario que representa las dependencias del hogar.</li> <li>• Muñecos.</li> <li>• Prendas de vestir y accesorios.</li> </ul>
JUEGOS DE ARMADO O CONSTRUCCIÓN (A)	JUEGOS DE REGLAS (R)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bloques de diferentes tamaños</li> <li>• Juguetes de encastre</li> <li>• Material de enhebrado</li> <li>• Cajas de diferentes tamaños.</li> <li>• Dominó</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartas</li> <li>• Juegos de mesa</li> <li>• Memorias</li> <li>• Loterías</li> <li>• Juegos tradicionales, como ser tuka'ë, tuka'ë kañy, Tikichuela, descanso, congelado, etc.</li> </ul>

## 2.7 Tipos de ludoteca.

Teniendo en cuenta la diversidad de situaciones que atraviesa la infancia y la importancia de promover el derecho al juego en condiciones de equidad para niños, niñas, adolescentes y familias en todos los espacios, las ludotecas pueden ser pensadas en diversas modalidades.

Varían de acuerdo con los objetivos que persiguen, la organización, duración, lugar de operación, modalidad y población destinada.

Por objetivos:

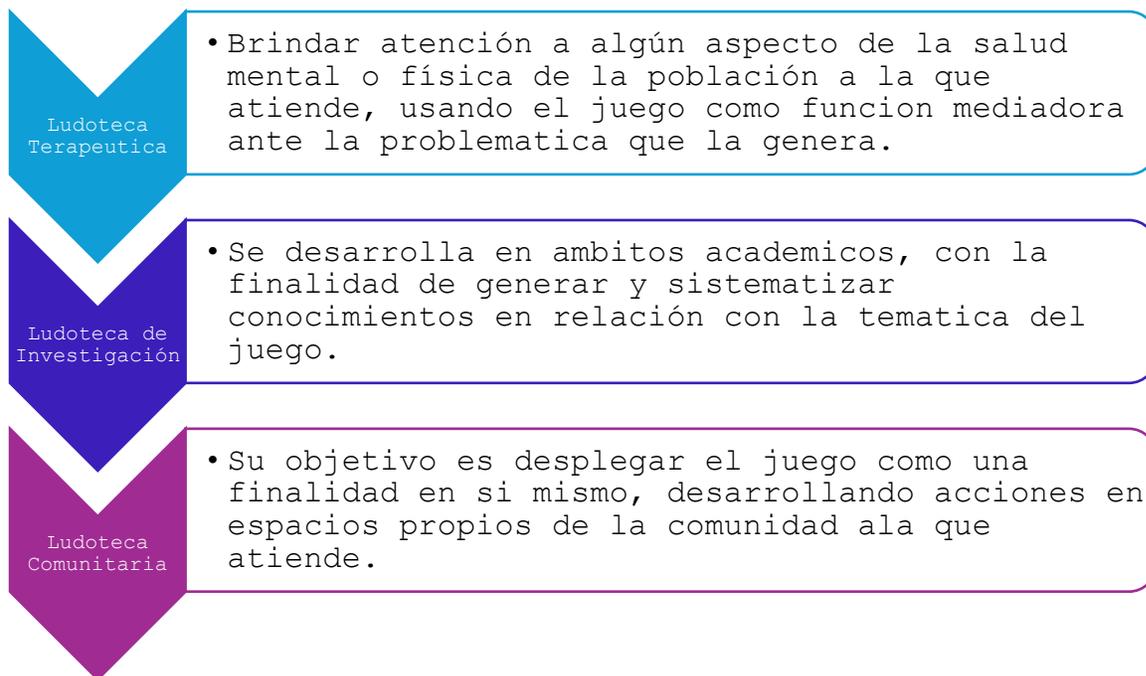


Figura 3 tipos de ludoteca por objetivos. Elaboración propia, 2024, con información de Antonio Monroy y Gema Sáez 2011.

## Por organización/duración:

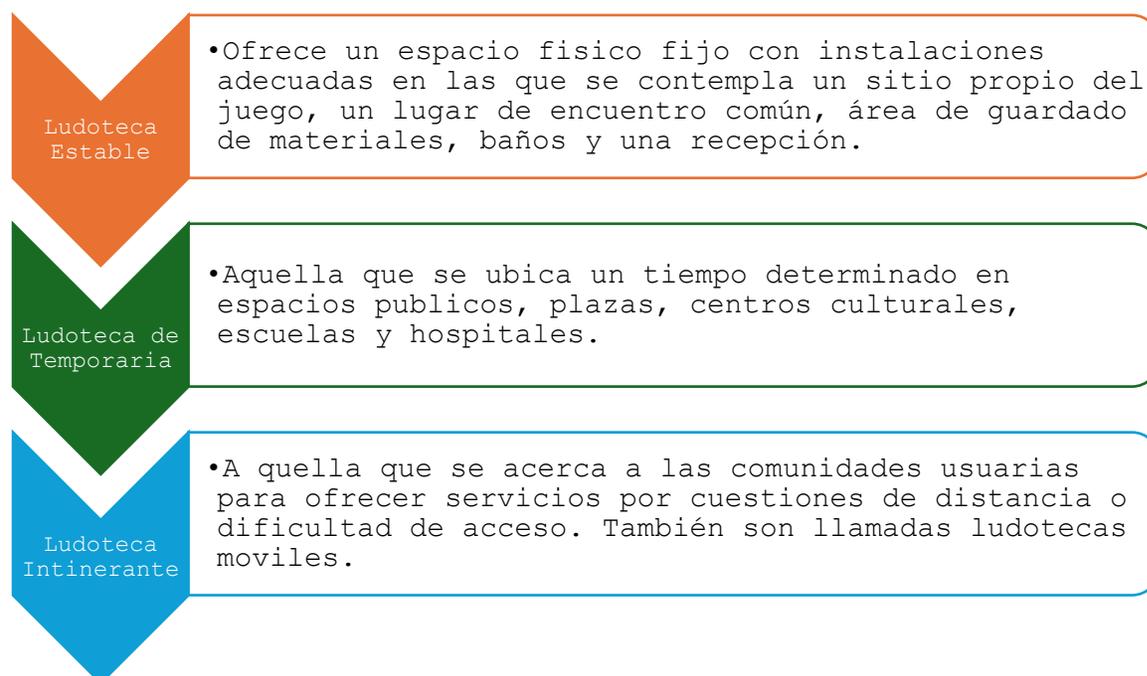


Figura 4 tipos de ludoteca por organización. Elaboración propia, 2024, con información de Antonio Monroy y Gema Sáez 2011.

Por lugar físico donde se opere:

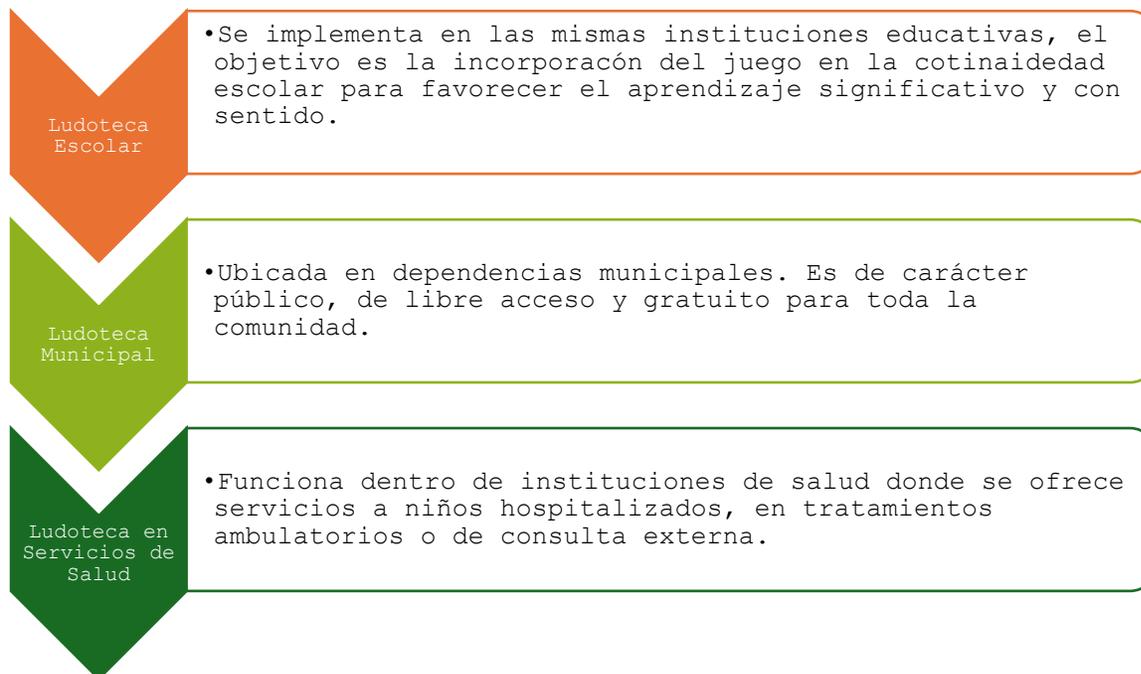


Figura 5 tipos de ludoteca por lugar físico donde opere. Elaboración propia, 2024, con información de Antonio Monroy y Gema Sáez 2011.

### Modalidad de Gestión:

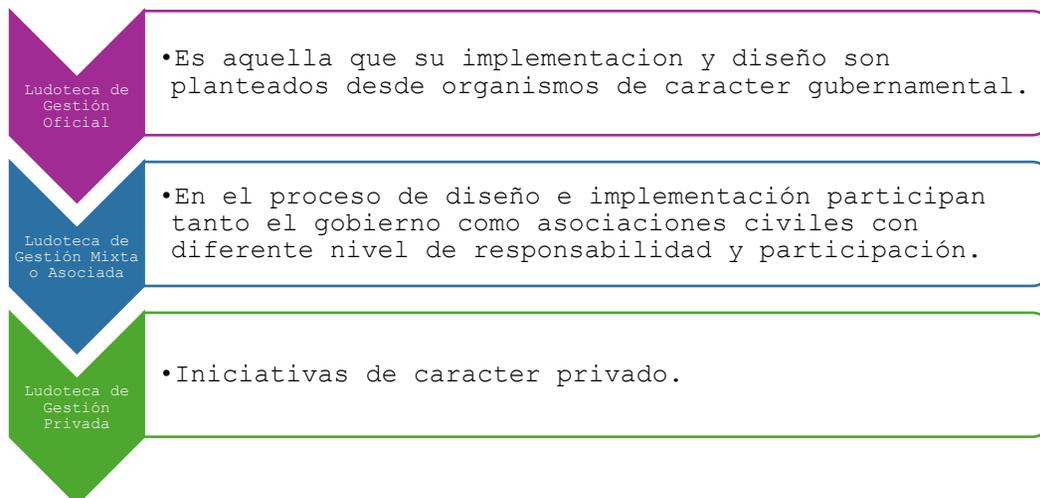


Figura 6 tipos de ludoteca por modalidad de gestión. Elaboración propia, 2024, con información de Antonio Monroy y Gema Sáez 2011.

### Por población a la que se atiende:

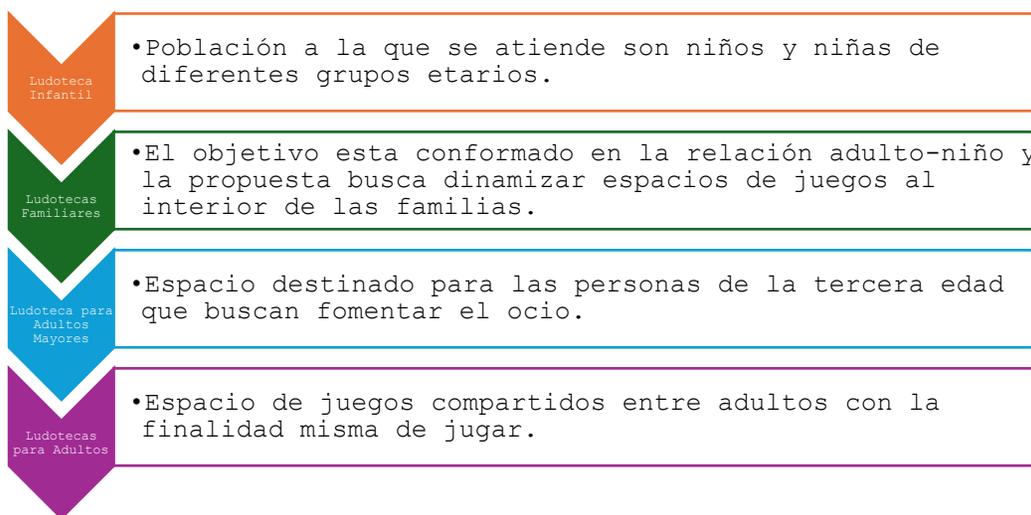


Figura 7 tipos de ludoteca por población a la que atiende. Elaboración propia, 2024, con información de Antonio Monroy y Gema Sáez 2011.

## **VI. CAPÍTULO 3. MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1 Estructura del plan de negocio.**

La inclusión de una ludoteca en un centro comercial puede ofrecer varios beneficios tanto para los visitantes como para los propietarios del centro comercial. Aquí algunos puntos clave que destacan por qué es beneficioso tener una ludoteca en un centro comercial:

#### **3.1.1. Atracción de público familiar**

Las ludotecas son especialmente atractivas para familias con niños pequeños. Al incluir una ludoteca, los centros comerciales pueden atraer a este segmento de mercado que busca opciones de entretenimiento y recreación para sus hijos mientras realizan compras o disfrutan de otras actividades en el centro comercial.

#### **3.1.2. Incremento del tiempo de permanencia**

La presencia de una ludoteca puede aumentar el tiempo que las familias pasan en el centro comercial. Los padres pueden sentirse más cómodos y dispuestos a pasar más tiempo si saben que sus hijos están entretenidos y seguros en la ludoteca.

#### **Diferenciación y ventaja competitiva:**

En un mercado competitivo, tener una ludoteca puede diferenciar al centro comercial de otros competidores. Esto puede ser especialmente importante en áreas donde hay múltiples opciones de centros comerciales y se busca captar la atención de familias como público objetivo.

**Generación de tráfico y fidelización:**

Una ludoteca bien gestionada puede convertirse en un punto de referencia para las familias locales, lo que no solo atrae tráfico inicial sino que también contribuye a la fidelización de clientes recurrentes. Las familias pueden optar por regresar al centro comercial que ofrece una experiencia más completa para todos los miembros de la familia.

**Impacto positivo en la comunidad:**

Las ludotecas en los centros comerciales pueden contribuir al bienestar social al proporcionar un espacio seguro y educativo para el juego y la interacción entre los niños. Esto puede ser percibido positivamente por la comunidad local y mejorar la imagen del centro comercial.

**Oportunidades de eventos y actividades:**

Las ludotecas pueden servir como lugares para organizar eventos, talleres y actividades especiales para niños y familias. Esto no solo añade valor al centro comercial sino que también crea oportunidades para colaboraciones con marcas y empresas locales.

**Servicios y desarrollo de las actividades:**

La ludoteca debe ofrecer una variedad de actividades para que los niños puedan jugar de muchas maneras diferentes en un ambiente dinámico.

Esto tiene varios objetivos importantes:

- ✓ Ayudar a los niños a desarrollar su personalidad mediante juegos y juguetes adecuados para su edad.
- ✓ Promover la integración y la educación inclusiva para aquellos niños con necesidades educativas especiales.
- ✓ Reforzar los conocimientos académicos básicos que los niños aprenden en la escuela a través de métodos de juegos educativos y divertidos.

Estos objetivos se lograrán mediante diversas actividades que se ofrecerán en la ludoteca.

A continuación, se presentan algunas ideas para actividades, pero la lista no es exhaustiva, ya que la creatividad y la innovación son cruciales para el éxito de la ludoteca:

- ✓ Juego libre: Los niños pueden usar una variedad de materiales y juguetes para explorar su imaginación y jugar de forma creativa.
- ✓ Talleres: Se realizan talleres semanales que pueden incluir actividades como lectura, manualidades, teatro, expresión corporal, entre otros.
- ✓ Representaciones: Se llevan a cabo narraciones y representaciones dramáticas de cuentos y leyendas usando títeres, disfraces, música, donde los niños participan activamente.

- ✓ **Fiestas temáticas:** Se organizan celebraciones especiales con juegos, música y baile, donde los niños se visten según el tema de la fiesta, como fin de año, carnaval, primavera, indios y vaqueros, entre otros.

**Celebración de cumpleaños:** Los monitores preparan y organizan cumpleaños ofreciendo juegos, sorpresas, merienda y regalos para los niños.

**Intercambio y préstamo de juguetes:** Se facilita el intercambio y préstamo de juguetes entre los niños.

**Servicio de animación:** Se ofrece la posibilidad de contratar personal para animar eventos como cumpleaños, comuniones, y talleres educativos, entre otros.

**Otros:** Incluyen actividades como karaoke, proyección de películas infantiles, técnicas de estudio, excursiones, entre otras.

Estas actividades buscan ofrecer una experiencia diversa y enriquecedora para los niños que visitan la ludoteca.

### 3.1.3. Precios

Los precios se tornaran de acuerdo a lo marcado en las encuestas para que, sea rentable al principio y poder mantener el negocio en el centro comercial de la zona seleccionada.

Una ludoteca tendrá un amplio abanico de precios, en función de los días semanales y Horas de estancia de los niños en el centro. Así como las horas en días de fines de semana; así por ejemplo se puede cobrar por membresía o por día, contemplando que una ludoteca en un centro comercial de la ciudad de México cobra \$170 la hora entre semana.

Se puede ofrecer un bono por visitas frecuentes durante el mes haciendo gratis una estancia de 1.5 horas de lunes a viernes.

#### **3.1.4. Comunicación**

Antes de la inauguración del negocio, es muy importante realizar una campaña de promoción inicial para dar a conocer el centro y asegurar un número de niños suficientes para iniciar la actividad.

Para esta promoción lo más habitual es realizar mail o buzoneo y crear, para ello, un folleto acerca del centro.

El folleto debe diseñarse cuidadosamente. Debe ser completo y permitir a los posibles clientes ver por escrito todos los servicios que se proporcionarán en el centro y conocer las razones por las que deben elegir este centro y no otro de la competencia.

Por otra parte, se debe estudiar la posibilidad de crear una página web, en donde

Integremos la mayor información posible de nuestra empresa, con el objetivo de llegar a un mayor público objetivo.

Sin embargo, la mejor publicidad para este tipo de negocios es el “boca a boca” que originan los padres que se encuentran satisfechos por los servicios prestados. Por este motivo, proporcionar un servicio de calidad es la mejor estrategia publicitaria que puede tener el centro.

### 3.2 Análisis de Población.

De acuerdo a las encuestas del INEGI 2020 la población de Cuautitlán México se contempla que se cuenta con 178847 habitantes, tratándose en promedio por edad como lo muestra la siguiente tabla

Tabla 3, Datos INEGI; INEGI. (n.d.). Áreas Geográficas - Indicadores por Entidad Federativa: Estado de México. Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

total	niños	niñas
0 a 4 años	5371	5357
5 a 7 años	5065	4984
Total	10436	10341

### 3.3 Guarderías y estancias de instancias gubernamentales.

Algunas empresas han encontrado el beneficio de laborar 24 horas al día pero todos estos cambios en los factores sociales y económicos no han sido actualizados en materia de seguridad social. Esto quedó claro en la pregunta “¿Cumple este horario con sus necesidades?” de la encuesta que se mostró en el apartado anterior.

Es el caso del cuidado de los pequeños hijos de las madres trabajadoras, quienes muchas veces tienen la suerte de contar con familiares que las apoyen pero en otros casos no es así y acuden guarderías de instituciones gubernamentales:

Guardería IMSS limita el servicio de guardería solo para turnos de 7hrs a 16 hrs en la mayoría de ellas. La demanda es tal, que se encuentran saturadas para ofrecer sus servicios,

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México.

XLIII

pudiendo estar en lista de espera por 2 meses. Además el servicio es sólo para las madres trabajadoras afiliadas al instituto.

DIF CUAUTITLAN Se cuentan con 8 estancias infantiles y dan preferencia a personas de bajos recursos. Sus políticas de operación los horarios de operación de 7hrs a 17hrs, pero también fija como máximo de atención a cada niño de 10 horas.

Además, sin estar registradas muchas mujeres como económicamente activas, realizan labores que requieren su atención fuera de casa: eventos sociales, congresos, estudios, activistas ecológicas, urbanistas, labores altruistas, deportivas etc. Incluso siendo económicamente activas, como empresarias o profesionistas independientes, no cuentan con los beneficios gubernamentales.

Las familias suelen recurrir a alternativas como parientes, amigos o vecinos, y en algunos casos, a enfermeras si tienen la suerte, o incluso a la ayuda del personal doméstico que no está capacitado para estimular y cuidar adecuadamente a los niños pequeños.

A veces contratan servicios de guardería privada, pero no siempre están preparados para fomentar la imaginación y el desarrollo integral de los niños; a menudo se centran únicamente en el cuidado físico.

### **3.4 Nombre del negocio.**

El nombre del negocio es Ludo-Play

#### **Mision**

Ofrecer un espacio seguro y estructurado donde los niños puedan desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas a través del juego.

#### **Vision**

Ser un espacio de referencia para el desarrollo integral infantil, donde el juego sea reconocido como una herramienta fundamental para el aprendizaje y el crecimiento personal.

#### **Valores**

- ✓ Amor
- ✓ Respeto
- ✓ Inclusión
- ✓ Tolerancia
- ✓ Empatía

#### **Slogan**

"Jugando, crecemos juntos."

Este eslogan refleja la importancia del juego en el desarrollo infantil y el enfoque colaborativo e inclusivo de la ludoteca, donde tanto niños como sus familias se benefician del aprendizaje y la diversión.

### 3.5 Página del negocio.

La página (Figura 8) muestra secciones como "Sobre Nosotros", "Nuestros Servicios", "Actividades para Niños" y "Contáctanos", además de una imagen llamativa de niños jugando en un entorno seguro y divertido. También destacan íconos de diferentes actividades, como manualidades, desarrollo de habilidades motoras y juegos educativos, todo con colores brillantes y un diseño acogedor que refleja la esencia de la ludoteca.



Figura 8. Página de internet del negocio, creación propia 2024.

### 3.6 Modelo Canvas.

Se analiza, se toma base del modelo canvas original (figura 9) y se crea una nueva estrategia de novedad llamada futuro académico, donde la mipyme podrá ser reconocida ante el registro público de la propiedad y comercio como sede para que los estudiantes de diversas escuelas públicas y/o privadas puedan ejercer sus residencias profesionales y/o servicio social para liberación de sus estudios, haciendo esto valido ante las leyes mexicanas.

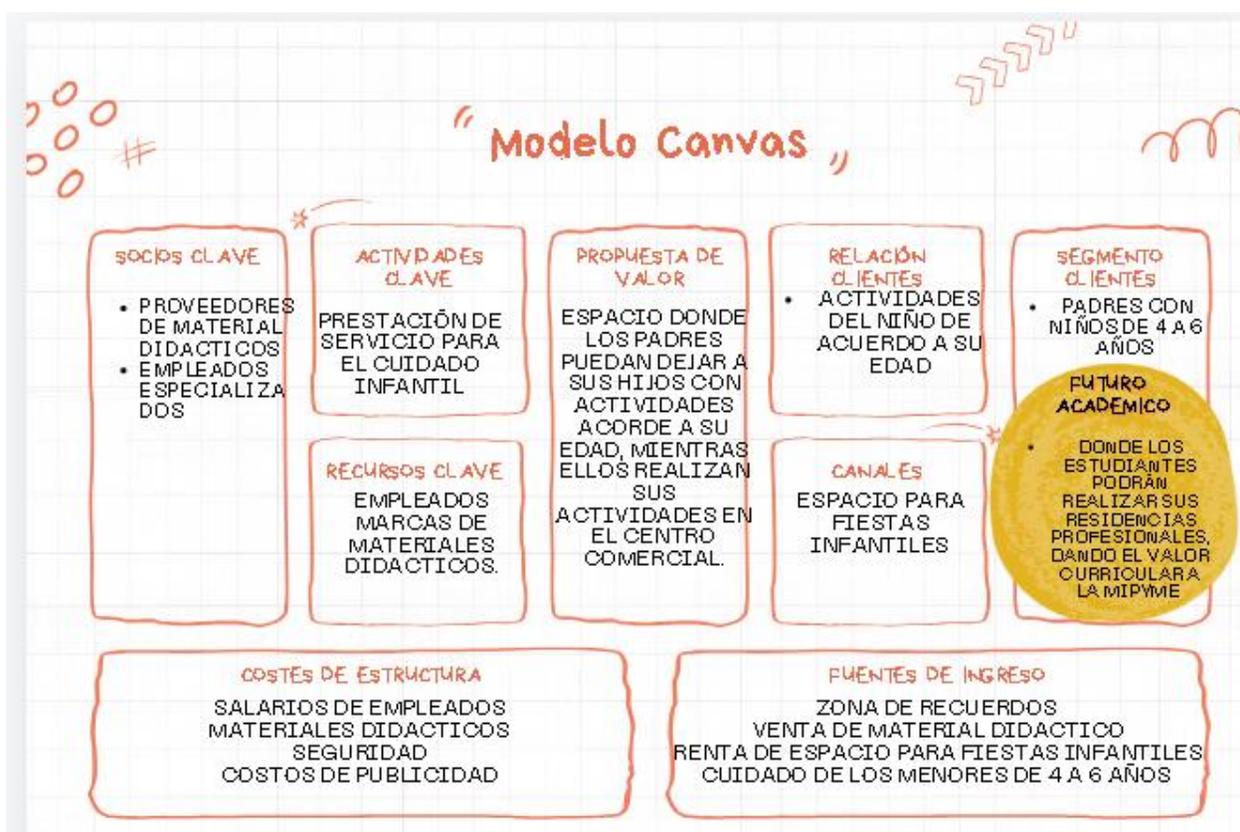


Figura 9. Modelo canvas con estrategia de novedad llamada “futuro académico”, idea propia.

### 3.7 Modelo franquicia.

Se basa en mantener, crear y seguir una marca donde se permite pensionarla en el mercado, consiguiendo que este en los mejores establecimientos para tener más rentabilidad y popularidad.

Se desea expandir la idea con todas las ventajas que conlleva, haciendo un contrato comerciales donde se explique todo el plan de negocio. Haciéndolo legal.

### 3.8 Layout del negocio.

Se diseña el siguiente layout (Figura 10), para poder visualizar la distribución del negocio y el espacio que se debe considerar según la superficie mínima de una ludoteca en México para el juego debe ser de 50 metros cuadrados. Además, el aforo máximo se establece considerando 2.5 metros cuadrados de espacio útil por usuario.

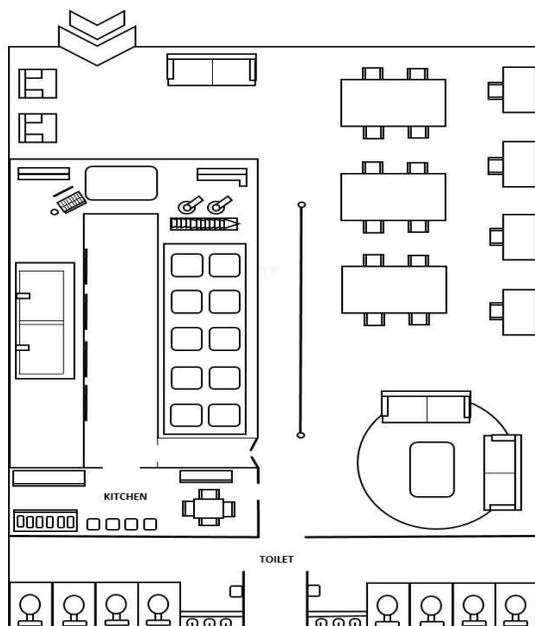


Figura 10. Layout del plan de negocios de la ludoteca.

### 3.9 Proceso de provisión e integración del talento humano

Estudio administrativo con elaboración propia del autor con información de La ley Federal del trabajo, la Constitución Mexicana.

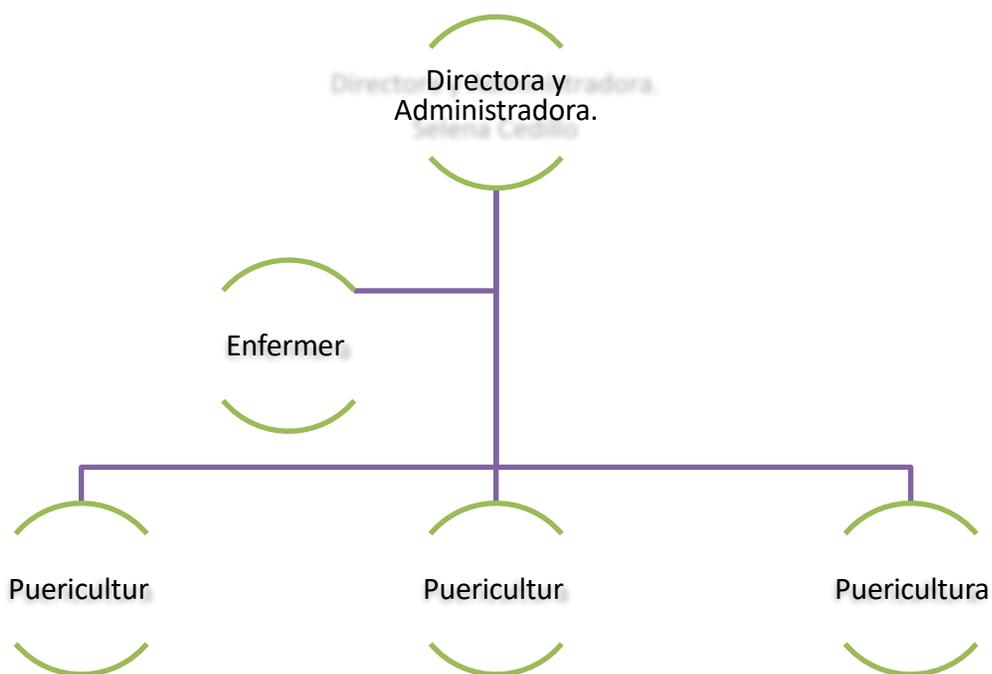


Figura 11. Diseño de cargos: Análisis y descripción de puestos. Creación propia. 2024

### **3.10 Movilidad Interna**

La movilidad interna, también conocida como movilidad del talento y movilidad de los empleados, es la transferencia interna de empleados a otros puestos de trabajo dentro de una empresa. Esto puede incluir cambiar a un empleado de rol, equipo y/o proyecto, intercambios de trabajo laterales o promociones horizontales.

En mi proyecto sólo se podrá realizar movilidad interna cuando mi empresa tenga las ganancias suficientes para crear un nuevo puesto como coordinadora de ludoteca.

Entonces se buscará ese perfil primero dentro de la organización, si no se encuentra se buscará fuera para cubrir las necesidades que este requiere.

### **3.11 Promociones.**

La promoción interna o promoción personal, es importante que los empleadores valoren a sus trabajadores y ofrezcan la posibilidad de un ascenso o un aumento de responsabilidades (aumento de sueldo). Esto contribuye a que el empleado sienta que se está desarrollando profesionalmente dentro de la empresa, que se valora lo que hace y que, por lo tanto, tiene un futuro en ella.

Recompensas con un bono mensual por puntualidad, orden, y retención de clientes.

### 3.12 Descensos.

Se contempla fin de la relación laboral, cuando:

- ✓ Excede más de 3 faltas.
- ✓ Mal servicio al cliente.
- ✓ Ofensas verbales o físicas.
- ✓ Abuso de confianza.

### 3.13 Fases del proceso de empleo.



Figura 12 fases del proceso de empleo, elaboración propia 2024, con información de OCC. Reclutamiento 2018.

### **3.14 Reclutamiento 2.**

Este término comenzó a emplearse en los años 2000, cuando destacó por ser uno de los tipos de reclutamiento de personal más efectivo. Consiste en la publicación de vacantes en internet, mayormente en servidores especializados como OCC, Computrabajo, Inedeed, etc.

Proceso, Métodos y medios tradicionales y actuales para reclutamiento, selección y contratación del personal.

Se hará una prueba psicométrica donde se medirá inteligencia, aptitudes y habilidades y personalidad.

Deseando que el aspirante sea compatible con las necesidades de la vacante.

Se pedirá CV o solicitud de empleo, donde se pueda verificar experiencia y estudios del postulado

### **3.15 Selección. (Proceso, Métodos y medios tradicional y actual.)**

El proceso de selección será; después de revisar las solicitudes se entrevistará en persona para conocer más al aspirante y poder crear un vínculo para predecir si es el correcto para la posición.

Después de esto, se le hará llegar la noticia de que fue seleccionado.

### **3.16 Contratación.**

(Tipos de contratos: Individual y colectivo. Revisión de contratos) Se tomará contrato individual, se revisará con el postulado y se aclararan dudas.

Inducción e Integración.

La inducción es el procedimiento por el cual se presenta la empresa a los

Nuevos empleados para ayudarles a integrarse al medio de trabajo y tener un comienzo productivo; el empleado empieza a comprender y aceptar los valores, normas y convicciones que se postulan en una organización.

### **3.17 Contenido del programa de inducción.**

Los puntos que debe contener un Programa de inducción son los siguientes:

Bienvenida a la empresa

Recorrido por la empresa Háblale de tu empresa:

Cómo empezó. Quiénes la integran.

Cuáles son los objetivos y metas de la empresa. Qué tipo de empresa es.

### **3.18 Políticas generales de la empresa:**

Horario.

Día, lugar y hora de pago.

Qué se debe hacer cuando no se asiste al trabajo. Normas de seguridad.

Áreas de servicio para el personal. Reglamento interior de trabajo.

Actividades recreativas de la empresa

### **3.19 Presentaciones**

Con el supervisor o jefe directo. Con los compañeros de trabajo. Con los subordinados, en su caso.

### **3.20 Ubicación del empleado en su puesto de trabajo**

Objetivo del puesto.

Labores a cargo del empleado.

### **3.21 Tramitología del negocio.**

#### **Régimen fiscal**

Algunos de los principales beneficios son:

- ✓ Tasas de impuestos reducidas: En este régimen, las tasas de ISR (Impuesto Sobre la Renta) son menores, comenzando desde el 1% y llegando hasta un máximo de 2.5% dependiendo del nivel de ingresos anuales. Esto representa un ahorro considerable en comparación con otros regímenes fiscales.
- ✓ Simplicidad administrativa: Las declaraciones fiscales son más simples y automatizadas. Los contribuyentes en RESICO pueden cumplir con sus obligaciones fiscales de manera más rápida y sencilla mediante el uso de facturas electrónicas, lo que reduce la necesidad de contabilidad compleja.
- ✓ Eliminación de pagos provisionales: A diferencia de otros regímenes, en RESICO no se exigen pagos provisionales mensuales. En su lugar, el contribuyente paga el impuesto de manera directa a través de su declaración anual.

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán,  
México. LIV

- ✓ **Facilidad para personas físicas y morales:** Este régimen está disponible tanto para personas físicas con ingresos hasta 3.5 millones de pesos anuales como para personas morales con ingresos de hasta 35 millones de pesos, lo que permite a pequeños empresarios y emprendedores cumplir con sus obligaciones fiscales de manera más flexible.
- ✓ **Menores costos de cumplimiento:** Al ser un régimen diseñado para simplificar la carga administrativa y fiscal, los costos asociados a la contratación de contadores o servicios externos de administración fiscal son menores.
- ✓ **Este régimen está diseñado para fomentar la formalización y el cumplimiento fiscal entre los pequeños contribuyentes y aquellos que recién inician en el mundo empresarial.**

### **Normas de calidad.**

La norma UNE 172402 es una guía esencial para garantizar la calidad y seguridad en las escuelas infantiles. Esta norma establece los requisitos mínimos que deben cumplir estos centros educativos para ofrecer un servicio de excelencia a los niños y niñas.

### **Beneficios clave de la norma:**

- ✓ **Mayor confianza de los padres:** Al cumplir con estándares de calidad rigurosos, las escuelas infantiles ganan la confianza de las familias.

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán,  
México. LV

- ✓ Mejora de los servicios e instalaciones: La norma exige la implementación de medidas concretas para optimizar los espacios y recursos, asegurando un entorno seguro y estimulante para los niños.
- ✓ Gestión más eficiente: La norma promueve la optimización de los procesos internos, lo que se traduce en una gestión más eficaz de los recursos.
- ✓ Diferenciación: Las escuelas infantiles certificadas se destacan de la competencia, posicionándose como referentes en el sector.
- ✓ Cumplimiento legal: La norma garantiza el cumplimiento de la legislación vigente y, en muchos casos, supera los requisitos mínimos establecidos.

**Ámbitos cubiertos por la norma:**

- ✓ Infraestructuras: Incluye requisitos sobre ubicación, instalaciones, equipamiento, higiene y seguridad, así como planes de emergencia.
- ✓ Gestión y administración: Abarca desde la organización interna y recursos humanos hasta la gestión de la calidad y el servicio.

Requisitos específicos:

- ✓ Seguridad: Sistemas de cierre de puertas seguros, mecanismos anti-pilla dedos, mallas protectoras, suelos antideslizantes, etc.
- ✓ Higiene: Materiales no porosos y fáciles de limpiar en paredes y suelos.
- ✓ Iluminación: Prioridad de la luz natural y correcta gestión de la luz artificial.

### **Relación con otras normas:**

ISO 9001: La norma UNE 172402 complementa a la ISO 9001, ofreciendo un enfoque específico para las escuelas infantiles.

Metodología: Ambas normas se basan en el ciclo PDCA (Planificar, Hacer, Verificar, Actuar).

### **Permisos de funcionamiento en CNARTyS**

#### **Licencia de funcionamiento.**

A través de este documento, la autoridad municipal acredita a tu empresa para que esta pueda iniciar operaciones, por lo tanto, es el más importante.

El trámite para la obtención de la licencia de funcionamiento se ha simplificado y digitalizado en buena parte del país, sobre todo, para giros de bajo riesgo.

El costo de la licencia de funcionamiento varía según el giro y el municipio.

#### **Documentación.**

Al margen de estas necesidades adicionales, la documentación necesaria para obtener licencias de funcionamiento suele ser la siguiente:

- ✓ Solicitud de licencia.
- ✓ Permiso de uso de suelo.
- ✓ Acta constitutiva de la empresa.

- ✓ Identificación oficial del solicitante, vigente y con fotografía.
- ✓ Comprobante de domicilio.
- ✓ Croquis de ubicación y escrituras del predio
- ✓ Boleta predial vigente.
- ✓ Constancia de no adeudo de agua.
- ✓ Fotos del inmueble y sus colindancias.

#### **Dictamen de Protección Civil y Bomberos.**

Este dictamen se emite posterior a una visita de personal de Protección Civil, donde se descartan riesgos para la operación de la empresa y se emite una serie de recomendaciones para garantizar buenas prácticas en materia de seguridad laboral.

Una vez aprobado, la autoridad emite la licencia de operación.

### **3.22 Estudio Financiero**

La inversión inicial necesaria para llevar a cabo este proyecto se resume en el siguiente cuadro:

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán,  
México. LVIII

<b>DETALLE INVERSION INICIAL</b>	<b>MONTO</b>
3 MESITAS DE NIÑOS	\$ 25,000.00
MATERIAL DIDACTICO	\$ 3,000.00
JUGUETES SENSORIALES	\$ 6,000.00
IMPRESORA	\$ 2,000.00
LOCKERS	\$ 4,000.00
LAMPARAS	\$ 1,000.00
PAPELERIA	\$ 2,000.00
CAFETERA E INSUMOS DE LIMPIEZA	\$ 2,000.00
DEPOSITO EN GARANTIA Y RENTA 1	\$ 5,000.00
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 50,000.00</b>

### **Tabla de inversión inicial.**

Una ludoteca es un negocio de servicios donde los clientes no pagan por la adquisición de un producto sino que lo hacen por la prestación de un servicio.

Prácticamente, la totalidad de los costos del negocio son fijos correspondiéndose los principales costos con los gastos de personal y el alquiler.

Los costos variables estarán formados principalmente por el consumo de materiales: bolsas para guardarropa, materiales para las manualidades, material de oficina, etc. Se ha estimado que este consumo será de un 5% del total facturado (equivale a un margen del 95% sobre los ingresos).

<b>Puesto de trabajo</b>	<b>Sueldo/mes</b>
Gerente (emprendedor autonomo)	12000
Puericultura	8000
Enfermera	8000

Tabla de costo de personal

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán,  
México. LIX

Los costos variables se han estimado del modo siguiente:

COSTOS VARIABLES													
TRANSPORTE	450.00	550.00	530.00	480.00	580.00	500.00	450.00	400.00	550.00	430.00	520.00	450.00	
IMPUESTOS	950.00	800.00	850.00	2,000.00	900.00	850.00	800.00	700.00	850.00	900.00	950.00	1,000.00	
COMIDAS CON CLIENTES	2,000.00		2,000.00		2,000.00			2,000.00		2,000.00		5,000.00	
OTROS GASTOS	300.00	200.00	300.00	450.00	300.00	250.00	350.00	200.00	250.00	350.00	450.00	200.00	
FINANCIAMIENTO 1						-	-	-	-	-	-	-	
INTERES FINANCIAMIENTO 1 (19%)						-	-	-	-	-	-	-	
<b>TOTAL COSTOS VARIABLES</b>	<b>3,700.00</b>	<b>1,550.00</b>	<b>3,680.00</b>	<b>2,930.00</b>	<b>3,780.00</b>	<b>1,600.00</b>	<b>1,600.00</b>	<b>3,300.00</b>	<b>1,650.00</b>	<b>3,680.00</b>	<b>1,920.00</b>	<b>6,650.00</b>	<b>36,040.00</b>

Tabla de costos variables.

COSTOS FIJOS													
INVERSION INICIAL (MOBILIARIO Y EQUIPO)	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	3,750.00	
RENTA	-	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	2,500.00	
INTERNET	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	350.00	
PLAN CELULAR	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	
SISTEMA CONTABLE	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	
LUZ	-	150.00	-	150.00	-	150.00	-	150.00	-	150.00	-	150.00	
SUELDO CONTADOR	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	15,000.00	
SUELDO PUERICULTURA (MEDIO TIEMPO)	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	5,000.00	
<b>TOTAL COSTOS FIJOS</b>	<b>24,600.00</b>	<b>27,250.00</b>	<b>27,100.00</b>	<b>27,250.00</b>	<b>323,600.00</b>								

Tabla de costos fijos.

Si la inversión se afronta mediante financiación ajena habrá que sumar a los costos los intereses de dicha financiación. Estos intereses no han sido introducidos en la cuenta de resultados puesto que dependerán de los recursos de los que dispongan las personas concretas que vayan a emprender el negocio.

### Tasa interna de retorno

Mide el porcentaje de beneficio o pérdida que tendrá la inversión. Y para ser más exactos, mide las cantidades que no se han retirado del proyecto, es decir, cuánta rentabilidad le queda a la inversión.

$$VAN = -I_0 + \sum_{t=1}^n \frac{F_t}{(1 + TIR)^t} = -I_0 + \frac{F_1}{(1 + TIR)} + \frac{F_2}{(1 + TIR)^2} + \dots + \frac{F_n}{(1 + TIR)^n} = 0$$

Haciendo el cálculo como lo indica la fórmula, nos da que tiene una rentabilidad del 37%, lo cual el proyecto es viable.

### **Prueba de liquidez**

Indica qué proporción de deudas de corto plazo pueden ser cubiertas por los activos que se pueden liquidar rápidamente.

Siguiendo la fórmula obtenemos una liquidez de 1.34 lo cual, indica que mayor es la posibilidad de que la empresa consiga cancelar las deudas a corto plazo.

### **Periodo de recuperación de inversión**

Se refiere al tiempo que le toma a un negocio recuperar el capital invertido inicialmente.

$$PRI = a + (b - c) / d$$

Dentro de esta fórmula:

a = año anterior inmediato al que se recupera la inversión.

b = inversión inicial del negocio.

c = flujo de efectivo acumulado del año anterior inmediato al que se recupera la inversión.

d = flujo de efectivo del año exacto en el que se recupera la inversión.

Aplicando la fórmula, el resultado indica que en 5 años, nos tomara tener devuelta el capital invertido.

### **Punto de equilibrio**

Se define como el momento en el que tanto ingresos como egresos logran estar al mismo nivel, es el nivel en el que la empresa no genera ni pérdidas ni ganancias y sus ingresos son suficientes para cubrir costos fijos y variables.

## **VII. CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES.**

Plan de negocio para la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán,  
México. LXII

Gracias a todo lo anterior, podemos interpretar que la creación de una ludoteca en el centro comercial de Cuautitlán, México; donde durante la realización del análisis de mercado se vio reflejado que es una necesidad latente y se tiene una buena aceptación de los padres o tutores de los menores de la localidad, haciendo que este proyecto pueda ser viable y rentable.

Y son estas oportunidades de mejora en las guarderías existentes, lo que impulsan el éxito de este plan de negocio. Este modelo de ludoteca es apegado a normas de seguridad y con el objetivo de ser parte del crecimiento de los niños o, fortalecimiento de su personalidad, del desarrollo de capacidades al contar con un equipo de colaboradores que este convencido de la filosofía de la organización.

Se ha visto que este negocio requiere un capital de inversión relativamente alto, por lo que se deberá trabajar constantemente y duro el primer año de funcionamiento. Después se visualiza como un negocio rentable.

Se observa un negocio factible y rentable con gran posibilidad de éxito si se es constante, donde se esté realmente comprometido a ofrecer un servicio en beneficio a los infantes.

## VIII. Bibliografía

- Andersson, A., Llamasarez, S., & Volturo, M. L. (2020). *El juego libre en las ludotecas*. Argentina: UAI .
- Ayup, J., Cavazos Arroyo, J., & Mayer Granados, E. (2019). *Microfranquicias: Una Guía para Emprendedores*. Tamaulipas: Fomento Editorial.
- Bronfenbrenner, U. (1917). *The ecology of human developmen*. USA: Congress Cataloging in Publication Data.
- Castro Rojas, S. M. (2014). *Ludotecas: Entornos de aprendizaje*. España: Octaedro.
- Clerí, C. (2007). *El libro de las PYMES*. Ediciones Granica.
- De Borja, M. (1980). *EL JUEGO INFANTIL: (ORGANIZACION DE LAS LUDOTECAS)*. España: Oikos-tau Sa.
- De Peretti, C. (2009). *Ludotecas: Un espacio para jugar y aprender*. España: Octaedro.
- Fong, C. (2017). *Competitividad e internacionalización de la PyME en México. Analisis sectorial y empresarial*. Guadalajara: Ediciones de la Noche.
- González Chávez, G. (2019). *Mipymes, cadenas de valor y la reestructuración internacional del capital y el trabajo*. México.
- Haddad, A. (2021). *Libertad y la Organización de las Naciones Unidas: ¡Los Derechos Humanos para Niños!* Independently Published.
- Jesús Rodrigo, M. (2005). *Ludotecas y el juego en la educación infantil*. CCS.
- Lopez, M. (2003). *Organizacion Y Animacion De Ludotecas*. CCS.
- Marbaise, M. (20108). *El modelo Canvas: analice su modelo de negocio de manera eficaz*. 1ra Edición.
- Mendoza, J. (2021). *DIRECCIÓN ESTRATÉGICA PARA NEGOCIOS (MIPYMES): Lo primero que todo líder y emprendedor exitoso de la micro, pequeña y mediana empresa debe saber* .
- Mungaray, A., & Ramirez, M. (2004). *Lecciones de Microeconomía para Microempresas*. México: Editoriaal Universitaria de Baja California.
- Pelegrina, M. (2006). *Laludoteca: Un recurso educativo*. Ediciones Morata.
- Piatigorsky, J., & Covey, S. (2009). *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*. Paidos Iberica: Ediciones Paidós.
- Prendes, M. P., & Ruiz, C. M. (2010). *Ludotecas: Espacios para la paz*. España: Octaedra.
- Rubio, S. (19 de Mayo de 2023). *Zaguan.unizar.es*. Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/1671/files/TAZ-TFG-2014-1969.pdf>
- Sibaja, J. (2019). *¿Cómo convertir mi negocio en franquicia?* Franquicias Red.
- Varios, A. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño ilustrada*. Panama: UNICEF LACRO.
- Varios, A. (2010). *La ludoteca en el marco de los derechos de infancia. Investigación dramática, ludotecas NAVES*. Naves: Ediciones USTA.
- Vial, J. (1988). *Juego y educacion / Game and Education: Las Ludotecas*. España: Akal.
- Villegas, J., & Lopez, M. (1999). *ORGANIZACIÓN Y ANIMACIÓN DE LUDOTECAS*. CCS.