

Las buenas prácticas dentro de la responsabilidad social universitaria:

el caso de Ludotecas UAN, un proyecto universitario

Escrito por

María Guadalupe Pineda Guerrero

lupita.pineda@uan.edu.mx

Gabriela Alvarado Zermeno

gaby.alvarado@uan.edu.mx

Héctor Torres Ríos

hectort@uan.edu.mx

RESUMEN

Las buenas prácticas en los proyectos de vinculación con responsabilidad social universitaria (RSU) son esenciales para fomentar relaciones efectivas y de colaboración entre instituciones de educación superior (IES), organizaciones civiles, comunidades, sectores productivos y sociedad. Promueven el desarrollo cultural al motivar el intercambio de conocimientos, la responsabilidad social y el desarrollo sostenible, permitiendo generar un impacto positivo por parte de las IES en el entorno y responder a las necesidades sociales, culturales y económicas de forma efectiva (Universidad Autónoma de Nayarit, 2024).

Se tiene como punto clave del proyecto Ludotecas UAN la participación de todos los actores mediante una comunicación dialógica y transparente, además del diseño de programas basados en diagnósticos precisos de necesidades; en estos últimos, la participación de los involucrados asegurará la apropiación y compromiso con los resultados. Además, integrar a estudiantes de licenciatura en actividades de vinculación permitirá aplicar sus conocimientos académicos en un contexto real, fortaleciendo su formación profesional y personal, elementos clave en el proyecto Ludotecas UAN.

Por último, resulta crucial evaluar y monitorear el proyecto, práctica que no solo permite encontrar fortalezas y áreas de oportunidad en las intervenciones realizadas, sino también hacer ajustes y mejorar las estrategias implementadas. Lo anterior asegura que el objetivo trazado, identificar las buenas prácticas del proyecto Ludotecas UAN, se alcance de manera efectiva, acompañado metodológicamente con un estudio mixto. Dicho estudio parte de los paradigmas empírico, analítico e interpretativo, con enfoques cualitativo y cuantitativo, donde se empleen métodos como la etnografía, la investigación acción participativa y los estudios documentales.

Palabras clave: servicio social, prácticas profesionales, voluntariado universitario, educación lúdica, desarrollo comunitario, perfil de egreso, vinculación universidad-sociedad.

ABSTRACT

Good practices in University Social Responsibility (USR) linkage projects are essential to foster effective and collaborative relationships between Higher Education Institutions (HEI), civil organizations, communities, productive sectors and society. These promote cultural development by motivating the exchange of knowledge, social responsibility and sustainable development, allowing HEIs to generate a positive impact on the environment and respond to social, cultural and economic needs in an effective manner.

The key point of the project is the active participation of all stakeholders, promoting a dialogic and transparent communication, the design of programs based on accurate needs assessments, where the active participation of those involved in the project stages ensures ownership and commitment to the results. In addition, integrating undergraduate students in outreach activities allows them to obtain opportunities to apply their academic knowledge in a real context, strengthening their professional and personal training, a key element in the Ludotecas UAN project.

Finally, it is crucial to evaluate and monitor the project, practice that not only allows to find strengths and areas of opportunity in the impact of the interventions carried out, but also to make adjustments and improve the strategies implemented, ensuring that the objective —to identify good practices of the Ludotecas UAN Project— is achieved effectively, methodologically accompanied with a mixed study based on the analytical and interpretative empirical paradigms with qualitative and quantitative approaches, where methods such as ethnography, participatory action research and documentary studies are used.

Key words: social service, professional practices, university volunteering, recreational education, community development, graduate profile, university-society linkage.

INTRODUCCIÓN

La responsabilidad social universitaria (RSU) ha cobrado relevancia en el ámbito académico, especialmente en Latinoamérica, región donde se han generado diversas políticas educativas orientadas a fortalecer el vínculo entre las Instituciones de Educación Superior (IES) y las comunidades. En este contexto, el programa de Ludotecas UAN se erige como un ejemplo paradigmático de buenas prácticas de vinculación.

Escrito por

María Guadalupe Pineda Guerrero

lupita.pineda@uan.edu.mx

Gabriela Alvarado Zermeno

gaby.alvarado@uan.edu.mx

Héctor Torres Ríos

hectort@uan.edu.mx

investigación, al facilitar la interacción entre docentes, investigadores, estudiantes, voluntariado y los sujetos que viven en comunidades vulnerables de Nayarit, contribuyendo al desarrollo educativo y social.

En este mundo globalizado y regido por el mercado, se han generado grandes problemáticas, como las desigualdades socioeconómicas, diversas crisis ambientales, migraciones, el declive de las lenguas minoritarias, desempleo, entre otros fenómenos. En este entorno, las IES, principalmente las universidades, se conciben como actores clave en la promoción del desarrollo sostenible, la equidad social y el avance del conocimiento aplicado a la solución de problemas sociales.

Para procurar buenas dinámicas de servicio social, prácticas profesionales y de voluntariado universitario, es necesario dimensionar el concepto de RSU, ya que va más allá de la formación académica y la investigación científica: implica un compromiso activo de las IES con las comunidades de su entorno y con la sociedad en general. Este deber se manifiesta en la implementación de prácticas que promueven la equidad, la sostenibilidad y la responsabilidad ética en todas las funciones institucionales —

adjetivas y sustantivas—, incluyendo la gestión, la docencia, la investigación, la vinculación y extensión universitaria.

Por lo anterior, resulta importante que un proyecto de RSU articule la suma de estrategias que den forma a las posibilidades de formación y de espacios desafiantes para que los universitarios fortalezcan su perfil profesional. Tal cometido será posible articulando la teoría con la práctica, mediante el apoyo de los cuerpos académicos y actores sociales que se unan en una misma dirección.

En 2013 surgió el programa de Ludotecas UAN como parte de un proyecto de investigación, en colaboración con la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). En su inicio, se buscó visibilizar la crianza de la niñez en la cultura náyeri, promoviendo la integración generacional a través de actividades lúdicas. En 2018 se consolidó como un programa de colaboración universitaria que aborda necesidades educativas en comunidades marginadas de Tepic, enfocándose en la atención de niños en situación de vulnerabilidad. Al siguiente año se transformó en el programa Ludotecas UAN en tu comunidad. En la siguiente línea del tiempo se presenta la evolución, de 2013 a 2021, del proyecto de RSU Ludotecas UAN.



Figura 1. Ludotecas UAN (tomado de Alvarado et al., 2022).

2020 y 2021 fueron años que representaron un reto para el equipo de docentes, estudiantes investigadores y voluntariado, ya que el proyecto se vivió en redes sociales, explorándose nuevas formas de organización y comunicación. El perfil profesional adquirido y los talentos personales de estudiantes, practicantes y prestadores de servicio social fueron elementos detonantes para la innovación y la creación de contenidos adecuados para las infancias, sin perderse la esencia de la educación lúdica y la vinculación universidad-sociedad. Además, desde su comunidad de origen, estos actores generaron espacios para contribuir al desarrollo comunitario, educativo y social. Desde los años 2022, 2023 y 2024, se ha trabajado en la producción y difusión de resultados, para lo cual el aporte documental de los estudiantes ha sido el insumo más importante; entre estos elementos destacamos las memorias de servicio social y de prácticas profesionales, las bitácoras, los informes, los formularios y la página de Facebook.

El proyecto Ludotecas UAN es una iniciativa que ha contribuido al mejoramiento educativo de los estudiantes de licenciatura de la UAN, a través de su participación en el servicio social, prácticas profesionales, verano de la investigación y en formación (voluntariado).

MARCO TEÓRICO

En la actualidad, la RSU se ha convertido en un tema de creciente interés y relevancia, destacando la importancia de que las IES asuman un compromiso con su entorno y establezcan vínculos efectivos que propicien el desarrollo de la comunidad (Salgado Laurente et al., 2020). Varios artículos académicos resaltan la necesidad de que las IES se involucren activamente con su comunidad para promover un desarrollo participativo y sostenible (Lee, 2012). Esto implica que las IES deben establecer alianzas y vínculos con diversos actores, como gobiernos, empresas y organizaciones de la sociedad civil, con el fin de atender demandas concretas de su entorno y contribuir al bienestar de los ciudadanos (Salgado Laurente et al., 2020).

Desde esta perspectiva, las IES deben ser consideradas como organizaciones que establecen planes estratégicos y prácticas orientadas a cumplir con las expectativas de sus múltiples grupos de interés (Escobar et al., 2017. No se encontró esta referencia). De este modo, la RSU se configura como un proceso clave para garantizar un vínculo social amplio y dinámico, que propicie la identificación, comunicación y acción

conjunta entre la comunidad académica y la población en general (Lee, 2012; Ramos-Monge et al., 2017; Salgado Laurente et al., 2020). Para lograr una vinculación efectiva de la RSU, Hernández-Arteaga et al. (2015), Salgado Laurente et al. (2020) y Escobar et al. (2017) identifican las siguientes prácticas clave:

- Primero, es fundamental que las IES asuman un compromiso social explícito y respondan a las necesidades concretas de su entorno (Salgado Laurente et al., 2020). Esto implica que las instituciones académicas se involucren de manera integral en actividades de docencia, investigación, extensión y vinculación, orientadas a atender demandas sociales.
- Segundo, las IES deben establecer alianzas y vínculos con diversos actores, como gobiernos, empresas y organizaciones de la sociedad civil (Hernández-Arteaga et al., 2015). Estos enlaces permitirán generar sinergias, aprovechar recursos y conocimientos diversos para propiciar un desarrollo más participativo y sostenible de la comunidad, como señalan Lee (2012) y Salgado Laurente et al. (2020).
- Por último, las IES deben integrar la RSU en sus planes de desarrollo, planeación estratégica y en la toma de decisiones. Esto requiere que los planes y prácticas de la institución estén alineados con el objetivo de contribuir al bienestar de la sociedad y al desarrollo del entorno en el que se encuentra inmersa.

La vinculación efectiva de la RSU implica el compromiso social de las IES, la articulación con diversos actores y la integración de estas prácticas en los planes de desarrollo y la planeación estratégica de la universidad (Aguilar Barojas, 2022).

Objetivo de la experiencia

El programa tiene como objetivo principal desarrollar relaciones interpersonales, fomentar hábitos saludables, crear conciencia ambiental y mejorar habilidades cognitivas en niños menores de 12 años. Para lograrlo, se han implementado actividades lúdicas diseñadas por docentes y estudiantes, quienes, bajo la supervisión de profesores e investigadores, elaboran planeaciones educativas, materiales didácticos y estrategias de intervención psicopedagógica.

El objetivo de la experiencia es desarrollar habilidades prácticas en la planificación, implementación y evaluación de actividades lúdico-recreativas para niñas y niños, así como fortalecer la vinculación entre la teoría y la práctica en el trabajo colaborativo, con miras a la consolidación de su perfil profesional.

METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la intervención en los diversos contextos donde se ha implementado el programa de Ludotecas, se ha trabajado bajo un estudio mixto, apoyado en los paradigmas empírico-analítico e interpretativo, con los enfoques cualitativo y cuantitativo correspondientemente. En estos se han empleado “métodos como la etnografía, Investigación Acción Participativa (IAP), la encuesta y estudios documentales” (Alvarado et al., 2022).

Se ha realizado una investigación cuantitativa mediante el levantamiento de datos para medir variables como edad, talla, peso, ingresos, situación familiar, entre otros, de los sujetos involucrados en el proyecto: niños, madres de familia, líderes, maestros. Así mismo, se recuperaron variables de los estudiantes y voluntarios participantes: edad, sexo, licenciatura de origen, competencias desarrolladas y demás. Estos datos se han trabajado en hojas tabulares para crear distribuciones de frecuencia y gráficas para el análisis de datos.

En lo respecta a la investigación cualitativa, se rescataron subjetividades de niños, madres de familia, líderes, maestros, estudiantes y voluntariado. Para lograr lo anterior, se trabajó con la etnografía aprovechando el trabajo que se realizó en campo. También se recurrió a la Investigación Acción Participativa (IAP), ya que esta metodología permitió modificar el objeto de intervención en el momento de operativizar el proyecto.

Como herramientas, dentro del proyecto se utilizaron la investigación documental, la encuesta, la entrevista, el trabajo con grupos focales, la observación y el trabajo de campo; de igual manera, se realizó el levantamiento de imágenes, audio y video. Para el rescate de la experiencia, se ha trabajado con los datos recopilados, realizando el análisis de la información por medio de un abordaje estadístico y la triangulación de información, con lo cual se construyeron tablas, gráficos,

distribuciones de frecuencia y matrices de doble entrada. Finalmente, se usaron programas como Excel, Atlas ti, SPSS, con los que se obtuvieron evaluaciones, resultados y conclusiones (Universidad Pablo de Olavide, 2023).

Logros sociales

El impacto del programa ha sido significativo, ya que ha conseguido una serie de logros sociales:

- Relaciones comunitarias. Se han establecido vínculos con habitantes, líderes, autoridades comunitarias y escolares, así como con organizaciones de la sociedad civil. Ello facilitó la integración de diversas iniciativas educativas y sociales.
- Creación de espacios lúdicos-formativos. Las actividades se han desarrollado en diversos espacios comunitarios, transformándolos en ludotecas y centros de aprendizaje.
- Vinculación interinstitucional. La colaboración con otras instituciones educativas y programas gubernamentales ha enriquecido la labor del programa, ampliando su alcance y efectividad.

Logros con los estudiantes participantes

El programa de Ludotecas UAN ha permitido identificar y fortalecer diversos atributos del perfil de egreso de los estudiantes de las licenciaturas en Ciencias de la educación, Psicología, Comunicación y medios y Educación infantil de la propia universidad, lo que ha creado un semillero de futuros investigadores. Cabe mencionar que han participado otros programas educativos en el proyecto, así como distintos estados de la república, a través del Programa Interinstitucional para el fortalecimiento para la Investigación y el Posgrado del Pacífico (Programa Delfín). Sin embargo, ha sido más recurrente la participación de estudiantes y docentes de los programas académicos que se mencionaron en un inicio. En cuanto al impacto en el perfil de egreso, destacan las siguientes características:

- Habilidades de investigación. Los estudiantes aplican métodos e instrumentos de investigación con los cuales procesan y analizan datos, lo que enriquece su formación académica.
- Intervención educativa. Participan en la planeación y evaluación de actividades pedagógicas, desarrollando competencias

para trabajar con grupos diversos en entornos educativos, sean informales o formales, así como para diseñar e implementar materiales y alternativas educativas.

- Trabajo multidisciplinario. Se fomenta la colaboración entre estudiantes de diferentes áreas del conocimiento, de distintas universidades, así como con el apoyo de docentes y alumnos de nivel medio superior y diferentes escuelas de educación básica en las cuales se incidió, promoviendo un enfoque integral en la atención de necesidades comunitarias.
- Buenas prácticas rescatadas. Para el presente trabajo se consideró muy importante tomar una muestra (voluntaria)

de 19 estudiantes que han colaborado activamente en alguno de los diferentes momentos o etapas de ejecución del proyecto Ludotecas UAN y rescatar esas buenas prácticas que, desde su sentir, el estudiante experimentó durante su paso por el proyecto Ludotecas UAN.

A continuación, se presentan las respuestas a las preguntas que se llevaron a cabo a través de un cuestionario de Google Forms a los 19 estudiantes.

Área laboral (puesto y nombre de la institución) del emprendimiento:

PROGRAMA ACADÉMICO

19 respuestas



Figura 2. Programa académico.

ESTATUS PROFESIONAL ACTUAL

19 respuestas

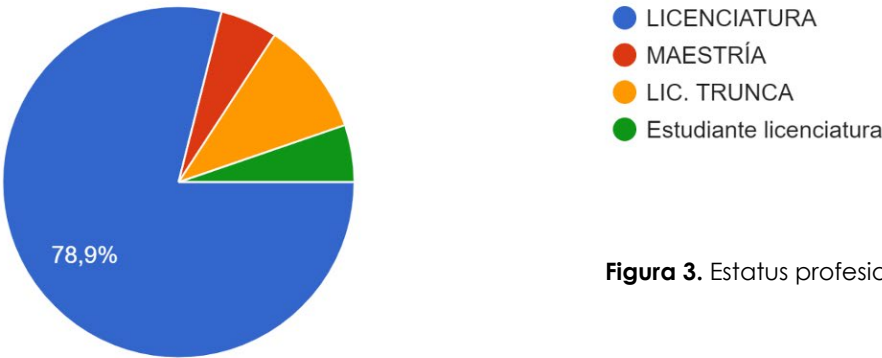


Figura 3. Estatus profesional actual.

- Gerente de Marketing en Clínica de Neuropsicología y Salud Mental y coordinador de Estrategia Digital en Nutrición de Reyes
- Docente en Instituto Sanford Aguascalientes
- Papelería Memito's
- Maestra en Instituto Siervo de la Nación
- Docencia (primaria)
- Bisutería Artesanal Valle
- Auxiliar de sanidad, Norteñas, S. A. de C. V.
- Trabajo fuera del país
- Estancia infantil "El mundo de colores", maestra en sala de maternales
- Prácticas pedagógicas en atención a beneficiarios de primera infancia (inicial y preescolar)
- Estudiante LCE
- J. N. Federico Froebel Xalisco
- Docente (primaria)
- Docente-UAN
- Asesor técnico pedagógico (CONAHCYT)
- CENDI DIF
- Docente en primaria Paulo Freire
- Promotor Cultural, Museo Regional de Nayarit, Instituto Nacional de Antropología e Historia
- Maestra de programa Niños migrantes

Enlista cinco buenas prácticas, entendidas como aquellas acciones, actividades o estrategias que

REALIZASTE:

19 respuestas

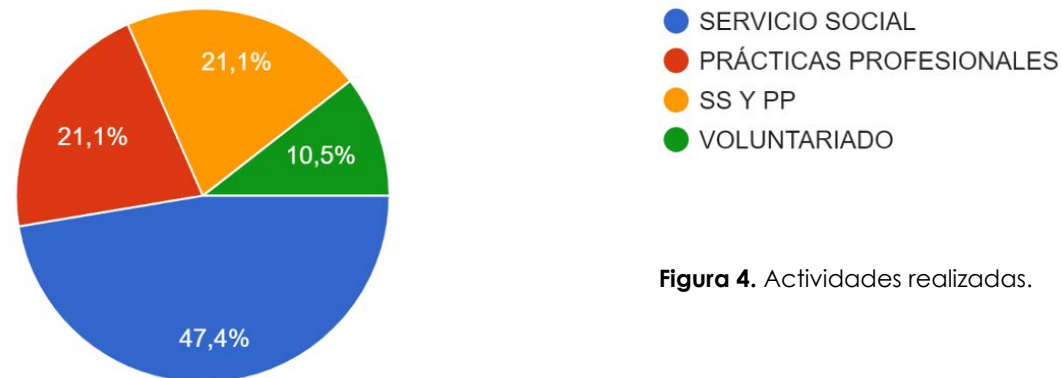


Figura 4. Actividades realizadas.

realizaste y te dejaron huella, por tu paso en Ludotecas UAN.

- Comunicación, atención al cliente, relaciones públicas, redacción y desarrollo de proyectos.
- Promover la lectura dentro de comunidades vulnerables para dar un nuevo punto de vista partiendo de su cotidianidad. Introducir a la comunidad a los textos dramáticos por medio de una obra de teatro y acercamiento a TIC, siendo apoyo del programa.
- Trabajo en equipo. Aprendí a realizar bitácoras diarias, hacer planeaciones y preparaciones previas, así como lograr concretar proyectos con fines y metas claras.
- Lectura, escritura, innovación, creatividad, imaginación y organización.
- El acercamiento que se tuvo con los niños trabajados utilizando la estrategia de "aprendiendo jugando".
- Servicio a la comunidad, compañerismo, desarrollo de proyectos, aprender a través del juego, trabajo en equipo.
- Motivación a los integrantes de ludotecas, valoración de estos y sus ideas, dar importancia a la integración del equipo, así como los tiempos de descanso y convivencia. Reconocimiento por las

actividades realizadas y tomar siempre en cuenta el beneficio al prójimo.

- Ser cuentacuentos, realizar actividades en equipo, hacer y aprender nuevas manualidades, Hacer teatro.
- Estimulación temprana de motricidad fina y gruesa en los infantes, elaboración de actividades lúdicas y de materiales para realizar las actividades (la mayoría con materiales reciclables). Estar presente en los grandes logros de los niños (realizar sus trabajos por sí solos, amarrar las agujetas de sus tenis, identificar figuras geométricas, animales etcétera), darles seguridad y confianza así como animarlos durante el control de esfínter, ya que hubo niños que se frustraron y lloraron cuando les sucedieron accidentes (orinar su ropa por no alcanzar a ir al baño).
- Fomentar la lectura en niños, herramientas para estimular la lectura, adecuar planeaciones para diversas edades, crear actividades lúdicas a partir de la lectura para captar el interés del niño.
- Cuenta cuentos y lectura de voz alta para niños, uso de operaciones básicas con materiales de desecho, realización de recetas, creación de cuentos a través de dibujos en pequeñas tarjetas y rallys de sinónimos, antónimos y clasificación de palabras cortas y largas.
- Trabajo en equipo, apoyo a necesidades específicas de la sociedad, elaboración de material didáctico, trabajo en comunidades vulnerables, estrategias para dar respuesta al proyecto.
- Incidir en comunidades vulnerables, realizar trabajo de campo, elaboración de material lúdico para llevar a cabo las actividades, hacer planeaciones de acuerdo con el lugar en el que incidimos e implementar los juegos como medio de aprendizaje.
- Concientizar, apoyar, gestionar, colaborar e incidir en mi comunidad.
- Ser maestra sombra de niño autista, realizar y aplicar planeaciones sin problemas. Convivencia con todos los padres de familia, poder encontrar muchas estrategias para problemas que se presentaban y entender las necesidades de cada pequeño.
- La gestión escolar, el juego como parte esencial para aprender, encuesta y entrevista con padres de familia al inicio del proyecto, desarrollar actividades escolares acordes a la edad, rally educativo en el centro escolar de las colonias PRI - 3 de julio.

- Actividades educativas de modelado en barro en comunidades y apoyo en otras actividades educativas y culturales.
- Contacto real en situaciones de convivencia escolar, habilidades de gestión, generar estrategias pedagógicas lúdicas y sin duda desarrollo de la creatividad e imaginación.

Describe brevemente una buena práctica que hayas realizado en tu práctica profesional, derivada de tu experiencia en Ludotecas UAN.

- En ludotecas aprendí a tratar con infantes, mismo que me ha servido para ofrecer una mejor calidad en la atención de estos en cada empresa con la que contacto, haciéndolo sentir importantes y parte de los procesos de una manera divertida y educativa.
- Continuar con la promoción de la lectura en educación básica secundaria.
- Sin duda alguna, las etapas de planeación me han servido en el día a día y es algo que se llevó a cabo en todo el voluntariado. Aprendí a llevar un cronograma de actividades para no perder el objetivo.
- Utilicé al máximo mi imaginación y creatividad.
- Conocí distintas estrategias didácticas para atraer a los niños a realizar diversas actividades para un mejor aprendizaje significativo.
- Implementé acciones de servicio a la comunidad.
- Tomé en cuenta siempre la opinión de los demás, así como mantuve una constante comunicación con las personas. Di valor y reconocí sus ideas y las actividades realizadas, siempre con el fin de tener un mejor ambiente de trabajo.
- Conté cuentos e hice mi propia ludoteca.
- Apliqué la estimulación temprana y la motricidad fina. Al finalizar sus trabajos, le dí a los niños una estrella y les aplaudí, quienes se mostraron muy felices de terminar sus actividades y emocionados por querer enseñarlos a sus papás. Al principio, les ayudé a hacer sus trabajos; con el transcurso del tiempo, ya no querían ayuda y deseaban hacerlos ellos solos. Eso me gustó mucho, que poco a poco se fueran haciendo autónomos en sus actividades y en otras cosas.
- Volví a realizar un rally, como el que hicimos en la UAN cuando fueron niños de preescolar.

- Adquirí mayor interacción con la lectura, y desde ahí descubrir y llevar a cabo actividades para diversas edades de una manera más dinámica para captar la atención de los niños.
- Leí en voz alta y conté cuentos. Esas dos actividades me permitieron compartir algunos libros con un grupo de niños vulnerables en una dependencia pública, con la intención de que disfrutaran una tarde agradable y un buen libro. Posteriormente, se convertirían en nuevos promotores de la lectura con sus demás compañeros, por lo cual, los niños de mayor edad fueron los primeros en acercarse a los libros. Les brindé las herramientas para hacer más atractiva la lectura al cambiar el tono y volumen de la voz, y a sostener el libro para que las ilustraciones fueran vistas por los demás. Hubo algunos que quisieron ser cuenta cuentos, aprender las historias y narrarlas de manera libre, con sonidos, gritos, movimientos y otros con suspenso. La actividad se llevó a cabo por la tarde en el pasillo y la biblioteca escolar, y los invitados especiales fueron los grupos de primero y segundo grado. Fue una actividad muy bonita que contribuyó a la lectura y comprensión lectora.
- Elaboré un trabajo didáctico para realizarlo en una comunidad educativa con una población vulnerable, visitando los hogares y culminando en el centro escolar. Tuve que realizar un plan de trabajo y llevarlo a cabo punto por punto, con la asesoría de la profesora.
- Ser una profesionista empática, elaborar planes de trabajo para una mayor organización del tiempo, implementar juegos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Generar esa conciencia y cultura ambiental para el cuidado del medio ambiente y entorno.
- Me gustó que mis alumnos aprendieran con actividades divertidas. Casi todo mi servicio lo realicé con el alumno del cual fui maestra sombra, y llevé a cabo actividades como rompecabezas, memoramas, canciones, juegos de roles, cuentos o libros que leía o que le pedí que me señalara lo que veía en él. También recurrí a juegos de construcción en donde trabajamos motricidad, al igual que muchas más actividades relacionadas.
- Fui parte del inicio de la creación del proyecto en las colonias PRI y 3 de Julio,

así como en el de Colaborador UAN en Colonia INDECO. En ambas fui parte de la planeación de actividades acordes a la necesidad de cada lugar, pensando en actividades significativas y atractivas, así mismo priorizando el juego para aprender. Colaboré en la encuesta con padres de familia en estas colonias, la captura de los resultados, la invitación al proyecto y la implementación de actividades.

- Lo que más me gustó y me marcó fue entender que la educación se favorece con la aplicación de actividades lúdicas; hoy en día lo compruebo y lo aplico con mis alumnos, y recuerdo lo aprendido en tales espacios. Cada que tengo la oportunidad, relaciono actividades de juego, desarrollo de la creatividad y lectura con mis niños; es fácil medir que funciona cuando los mismos niños piden más actividades por el estilo.

RESULTADOS

Logros en relación con la producción humanística y científica

El trabajo realizado en el programa de Ludotecas UAN ha permitido la elaboración de proyectos de investigación, tesis, artículos indexados y capítulos de libro.

- Proyectos de investigación registrados en la SIP
 - SIP13-15. La niñez de Presidio de los Reyes: el reconocimiento de su historia y su voz (2013-2015).
 - SIP16-18. Atención a necesidades educativas de grupos vulnerables a través de ludotecas infantiles (2016-2018).
 - SIP21-013. Identificación de atributos de perfil de egreso a través del juego como estrategia pedagógica (2020-2025).
- Proyecto de Colaboración Universitaria: Ludotecas UAN en tu comunidad (2018-2024)
 - Tesis de licenciatura Proyecto de emprendedor: ludoteca Ludo Explora. Autora: Nancy Gabriela Espinoza López, 2021-22.
 - Artículo "La responsabilidad social y la tutoría, una labor compartida". Revista Pistas Educativas. 2023.
- Capítulos de libro: "La colaboración universitaria, un puente de formación y vinculación más allá de las aulas", en Ludotecas UAN en tu comunidad. 2022

Logros en relación con el acceso universal al conocimiento

Otros trabajos que se han realizado en relación con la difusión del trabajo realizado en el proyecto han sido participación en conferencias, ponencias, coloquios, realización de talleres, entre otros.

- Ponencia *La responsabilidad social una labor compartida en el Congreso Internacional de Educación y Evaluación 2024.*
- Ponencia *Propuesta de un modelo de evaluación para el programa RSU de la UAN.* 6.o Encuentro Regional de Tutoría ANUIES-RCO. 2021.
- Ponencia *Estrategias lúdicas dirigidas a la niñez en contextos vulnerables.* IV Coloquio Nacional de Investigación Educativa. 2018.
- Ponencia *La experiencia estudiantil en prácticas profesionales y servicio social: Una fuente curricular para el mejoramiento del perfil de egreso.* Congreso Internacional de Educación y Currículum 2017.
- Ponencia *La investigación y la vinculación social universitaria.* 12.º Congreso de Investigación Educativa Internacional. 2016.

Los logros vinculados con la realización de actividades académicas

Estas actividades fueron creadas para los estudiantes universitarios y del Programa Delfín que colaboraron en el proyecto Ludotecas UAN.

- Verano científico en tu comunidad (jornada académica/científica), junio-julio, 2019.
- Cuenteando el Medio Ambiente con Ludotecas UAN (diplomado) 2019.
- Jugar es aprender (opt. Rubro III) 2019.
- Crea tu propia sala de lectura (taller), ENEPCE, 2021.

Desafíos y oportunidades

A pesar de los logros obtenidos, el programa enfrenta desafíos significativos, como la falta de recursos y de apoyo institucional. Estos obstáculos limitan la capacidad de la universidad para llevar a cabo sus iniciativas de RSU de manera efectiva. Sin embargo, la disposición de los estudiantes y docentes para contribuir a estas actividades representa una oportunidad valiosa para el fortalecimiento de la vinculación y la mejora continua de la RSU en la UAN.

Buenas prácticas de RSU del programa Ludotecas UAN que se ha logrado articular

- Como ya se mencionó, en el programa de Ludotecas UAN se ha logrado integrar la docencia, la investigación, la extensión y la vinculación, bajo la orientación de atender demandas sociales.
- En el proyecto se han logrado establecer alianzas y vínculos con colonos, líderes, autoridades, directivos, asociaciones civiles donde se ha aprovechado su sinergia y participación.
- La RSU aparece en el Plan de Desarrollo Institucional 2022-2028, "Por lo nuestro a lo universal", de la Universidad Autónoma de Nayarit.
- Este proyecto ha permitido una articulación efectiva y de compromiso social entre la UAN y actores que integran la sociedad nayarita.
- Con la experiencia de los estudiantes en alguna de las etapas del proyecto, estos han logrado incorporar las diferentes habilidades adquiridas para el beneficio laboral, profesional y de autoempleo.



CONCLUSIONES

El programa de Ludotecas UAN es un claro ejemplo de cómo la vinculación en el ámbito de la Responsabilidad Social Universitaria puede generar un impacto positivo en las comunidades vulnerables. A través de sus buenas prácticas, este programa no solo contribuye al desarrollo educativo de los niños, sino que también enriquece la formación de los estudiantes y a la configuración de equipos multi y transdisciplinarios de docentes, promoviendo el aprendizaje significativo, el compromiso social y el respeto por la naturaleza. Es fundamental continuar evaluando y ajustando estas iniciativas para maximizar su impacto y asegurar que la universidad siga cumpliendo su misión de servicio a la sociedad.

REFERENCIAS

- Aguilar Barojas, S. (2022). Objetivos de Desarrollo Sostenible y Responsabilidad Social Universitaria integrados en un modelo de Planeación Estratégica. *Emerging Trends in Education*, 4(8A), 191-214. <https://doi.org/10.19136/etie.a4n8A.4780>
- Alvarado Zermeño, G., Pineda Guerrero, M. G. y Torres Ríos, H. (2022). Ludotecas UAN en tu comunidad. Ediciones Lirio, Universidad Autónoma de Nayarit.
- Hernández-Arteaga, R. I., Alvarado-Pérez, J. C. y Luna, J. A. (2015). Responsabilidad social en la relación universidad-empresa-Estado. *Revista Educación y Educadores*, 18(1), enero-abril, 95-110. Universidad de La Sabana Cundinamarca.
- Lee, M. N. N. (2012). Regional cooperation in higher education in Asia and the Pacific. *Asian Education and Development Studies*, 1(1), 18-23. <https://doi.org/10.1108/20463161211194432>
- Ramos-Monge, E. L., Llinàs Audet, X. y Barrena-Martínez, J. (2017). Universities as Corporate Entities: The Role of Social Responsibility in Their Strategic Management. <https://doi.org/10.5772/intechopen.69931>
- Salgado Laurenti, C. R., Sobrado, S. V., Ruiz Díaz, J. D. y Rusas, V. (2020). Acciones interinstitucionales de vinculación y transferencia en el sector apícola y en la comunidad de Chaco y Corrientes. *Agrotecnia*, 29, 61-72.
- Universidad Autónoma de Nayarit (2024). Eje 1. Responsabilidad Social de la Universidad. II Informe de Rectoría 2023-2024. <https://planeacion.uan.mx/informes-rectoria/II-INFORME/eje1/2do-INFORME-UAN-2023-2024-EJE1.pdf>
- Universidad Pablo de Olavide (2023). Métodos mixtos de análisis de datos con SPSS y ATLAS.ti. <https://upo.es/cms1/export/sites/upo/desarrollo/documentos/microcredenciales/B2024-08.pdf>

