

Exploración sobre la implementación de videojuegos e eSports entre las actividades de Bienestar Universitario de cuatro universidades colombianas

Camilo Estacio¹

Resumen

El negocio de los videojuegos y su rama competitiva conocida como eSports, e-Sports o deportes electrónicos, ha prosperado rápidamente y de forma consistente desde que inició el siglo XXI, de la mano con el auge y la expansión de internet. Así, los videojuegos hicieron parte importante del crecimiento y la relación con el mundo de los hoy estudiantes universitarios en Colombia. En las teorías que soportan la gamificación se pone de manifiesto que los elementos básicos de los videojuegos pueden ser usados para la enseñanza, debido a la cantidad de competencias que, de forma oculta, se desarrollan en los jugadores. Estas competencias fueron de interés de académicos y estudiantes de algunas universidades colombianas, quienes se dispusieron a presentar proyectos, defenderlos ante los prejuicios que rodean a los videojuegos, y llevarlos a cabo con diligencia para demostrar interesantes resultados. Se presentan en este artículo los resultados de las entrevistas a cuatro representantes de unidades de Bienestar Universitario de universidades colombianas, que decidieron hacer uso de los videojuegos y los eSports entre sus actividades dirigidas a docentes, estudiantes y administrativos; se indaga sobre las motivaciones, los problemas, los resultados y las perspectivas de cada proyecto, con el fin de establecer si vale la pena que más instituciones usen los videojuegos en la academia.

Palabras clave:

Universidad, videojuegos, eSports, bienestar universitario.

1 Fundación Universitaria Cervantes San Agustín –UniCervantes. Correo electrónico: camilo.estacio@unicervantes.edu.co, Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4987-7941>

Fecha de ingreso:
27 de junio de 2023

Fecha de publicación:
11 de noviembre
de 2024

Doi: <https://doi.org/10.11600/ale.v16i1.744>

pp. 1-25



Exploration of the implementation of video games and eSports as part of university student wellbeing activities in four Colombian universities

Abstract

The video game industry, and its competitive leagues known as eSports, e-Sports or electronic sports, has grown rapidly and consistently since the beginning of the 21st century alongside the expansion of the internet. Video games have become an important part of personal growth and ways of relating with the world for today's university students in Colombia. Gamification learning theories evidence that the basic elements of video games can be used for teaching. This is due to the number of competencies that are developed by players, often without their full awareness. These competencies are of interest to academics and students at a range of Colombian universities who have presented video games-based learning projects, defended them against negative preconceptions regarding video games and implemented them diligently to demonstrate interesting results. This article presents the results of interviews with four representatives of student wellbeing units of Colombian universities who decided to hold activities involving video games and eSports with teachers, students and administrative staff. The author inquires about the motivations, problems, results and perspectives with each project in order to establish whether it is worthwhile for higher education institutions to use video games as learning tools.

Palabras clave:

University, video games, eSports, university welfare.

Exploração sobre a implementação de videogames e eSports entre as atividades de Bem-Estar Universitário de quatro universidades colombianas

Resumo

O negócio dos videogames, e seu ramo competitivo conhecido como eSports, e-Sports ou esportes eletrônicos tem prosperado rápida e consistentemente desde o início do século XXI, simultaneamente com o auge e expansão da internet. Assim, os videogames tornaram-se parte importante do crescimento e do relacionamento com o mundo dos atuais estudantes universitários na Colômbia. Nas teorias que sustentam a gamificação, torna-se evidente que os elementos básicos dos videogames podem ser usados para o ensino devido à quantidade de habilidades que, de forma oculta, são desenvolvidas nos jogadores. Estas habilidades interessaram a acadêmicos e estudantes de algumas universidades colombianas, que tiveram a iniciativa de apresentar projetos, defendê-los contra os preconceitos que envolvem os videogames, e realizá-los diligentemente para demonstrar resultados interessantes. Neste artigo são apresentados os resultados das entrevistas a quatro representantes de unidades de Assistência Social Universitária de universidades colombianas, que decidiram fazer uso dos videogames e dos eSports entre suas atividades voltadas a docentes, estudantes e pessoal administrativo; são indagadas as motivações, problemas, resultados e as perspectivas de cada projeto, a fim de estabelecer se vale a pena que mais instituições façam uso acadêmico de videogames.

Palavras-chave:

Universidade, videogames, eSports, Assistência Social Universitária



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Introducción

Las instituciones de educación superior en Colombia y en todo el mundo suelen tener direcciones, jefaturas o departamentos de bienestar estudiantil, institucional o académico, encargadas de velar por el bienestar de docentes, administrativos y directivos de las universidades, pero especialmente por los estudiantes. Cada institución de educación superior en Colombia debe contar con una entidad interna que se encargue de temas de bienestar, de acuerdo con el artículo 6 del decreto 1295 (2010). En el caso particular de las universidades, las actividades de bienestar buscan el desarrollo humano de la comunidad académica, aportan a los procesos educativos con miras al desarrollo integral, actuando en dimensiones sociales, morales, intelectuales, psicoafectivas y físicas, y entre otras cosas, con fuertes componentes investigativos (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

Por otro lado, los videojuegos han formado parte de la vida de niños, jóvenes y adultos desde hace años, de modo que se han vuelto en algunos casos formas de adicción y excusa para la procrastinación; para justificar la violencia y otras malas acciones; una afición interesante y una buena alternativa de interacción social y uso del tiempo libre, y en otros casos, una manera de pensar, un estilo de vida e incluso una fuente de trabajo. Así, los videojuegos han permeado diferentes aspectos de la sociedad, entre ellos el aspecto educativo. Es precisamente el papel de los videojuegos lo que compete en este texto. Bajo esta premisa se desarrolla el presente documento, en el que se muestra parte de los resultados de una investigación llevada a cabo en la Fundación Universitaria Unicervantes, la cual da cuenta de las experiencias que se han manifestado en cuatro universidades colombianas donde los eSports han formado parte exitosa de sus actividades de bienestar.

Planteamiento

Las actividades de bienestar que siempre están presentes en las universidades para el esparcimiento de los estudiantes suelen ser de tipo cultural; por ejemplo, la pintura, la música, la danza

y el teatro, o de corte deportivo, como el fútbol, el baloncesto, el tenis, entre otras disciplinas. Algunas instituciones han sido más osadas y han incursionado en otras disciplinas menos comunes como rugby, ultimate o capoeira, actividades deportivas poco comunes en el país, pero considerados deportes al interior de las universidades donde se practican, y en otras partes alrededor del mundo.

La Real Academia Española (RAE) define deporte como “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas.” (Real Academia Española, s.f., p.1). En un sentido más profundo, los deportes según Bascón-Seda y Ramírez-Macías (2020) plantean que dentro de la definición de deporte hay que tener en cuenta 1. La existencia de entes reguladores, 2. Una serie de reglas de juego y 3. El desarrollo de habilidades físicas. Por otro lado, los videojuegos suelen definirse como un sistema lógico tipo software, usado para entretenimiento por medio de la interacción de los usuarios con el juego y, según el tipo de juego con otros jugadores, por medio de una terminal gráfica como una consola, un computador o un teléfono inteligente (Gonzalez-Barahona y Moreno-Ortiz, 2021). En este sentido, puede ser difícil relacionar a los eSports con esta definición, aunque autores como Wagner (2008) lo han conseguido de forma convincente. Wagner define a los eSports como “un área de las actividades deportivas donde las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales o físicas por intermediación de las Tecnologías de Comunicación e Investigación”² (p. 3). Así que, en este orden de ideas, no es descabellado pensar en que los videojuegos de competencia, conocidos entre la comunidad gamer como e-Sports o eSports, tengan un lugar destacado entre las actividades de bienestar de las universidades colombianas. Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación da cuenta de cuatro casos de éxito de universidades que apostaron por los eSports como actividades de bienestar para sus estudiantes.

2 Traducción libre del autor

Algunos antecedentes

Como aportación teórica se puede resaltar autores como Ceballos-Medina (2024), quien resalta la creciente popularidad que tienen los eSports entre la comunidad universitaria de Nuevo León, México. Entre sus resultados de investigación se destaca que un porcentaje considerable de estudiantes juegan a través de sus dispositivos celulares, en PC o en consolas, consumen contenido relacionado al streaming de videojuegos un mínimo de 5 horas semanales, dos o tres veces por semana y son conscientes de las marcas que se hacen presentes en los streams que consumen. Pero lo más valioso resultan ser las ideas que los estudiantes tienen sobre los eSports en cuanto a negocio o forma de trabajo, mencionado cuatro variantes de ello: ser jugador profesional, invertir en eSports, ser streamer y tener a la universidad como patrocinador; todo lo anterior como ítems que se pueden potenciar al interior de la propia universidad. Esta investigación es reveladora, si se asume que los gustos en cuanto a consumo de entretenimiento digital de la comunidad universitaria mexicana no varían mucho respecto a los de la misma comunidad en Colombia.

Las ideas que los estudiantes dieron en la investigación anterior son recogidas por investigadores como Jordán et al. (2024), quienes estudian en su escrito algunas de las universidades en el mundo que han comenzado a tomarse en serio a los videojuegos y los eSports, y crear programas de estudio para formar profesionales que se desempeñen en esta área. Ejemplos de ello son la Universidad de Chichester y la Universidad de Portsmouth en Reino Unido, la Universidad de Twente en Holanda, la Shenandoah University, la California Irvine University y la Miami University en Estados Unidos, por citar algunos. Vale añadir el caso colombiano con el pregrado en eSports Management de la Universidad del Rosario (2024). Lo mencionado por los autores demuestra que el tema de los eSports ya pasó de ser solo una afición y que, en varios países, Colombia incluido, por lo que ya existen universidades que toman a los eSports como una alternativa de negocio donde se requiere de formación profesional para incursionar en él de forma adecuada.

López-Fernández et al. (2023) comentan los resultados de su experiencia docente con estudiantes de cuarto semestre de Gestión deportiva, a los que bajo la metodología ABP³ se les encargó planear y ejecutar un torneo de eSports en su universidad. Los estudiantes tuvieron, un acercamiento a la realidad de la profesión que estudiaban, y obtuvieron una grata y útil experiencia de cara al desarrollo de sus quehaceres profesionales. Esto demuestra que la intervención de los estudiantes en proyectos de aplicación real puede generar un gran impacto durante su formación profesional, y que el ecosistema de los eSports puede, sin problema, generar tales experiencias con el plus de ser un tema de creciente interés entre los estudiantes universitarios en los tiempos que corren actualmente. Esto se ve respaldado por investigaciones como la de Molero et al. (2018), y Colla et al. (2019), entre otras, donde se observan las diversas habilidades fomentadas con el uso de videojuegos y los eSports como vehículos de enseñanza. En términos generales, se concluye que los videojuegos pueden potenciar habilidades de tipo cognitivo, psicosocial e interpersonal, algunas de ellas vitales para un profesional al margen de su especialidad, como flexibilidad cognitiva, habilidades *multitask*, simplificación de tareas, trabajo en equipo, resiliencia, habilidades en el uso de TIC, capacidades de negociación y autocrítica, etc. Hay que destacar que muchas de estas habilidades están consignadas entre las competencias descritas en el proyecto Tuning para América Latina (Tuning Academy, s.f.).

Metodología

La investigación presentada obedeció al tipo exploratorio, al tratarse de un tema relativamente nuevo, principalmente en Latinoamérica. Los estudios hallados son más bien recientes; existen muchas investigaciones que relacionan a los videojuegos con la educación, pero no tantas en relación con los e-Sports, debido a que el nacimiento de los deportes electrónicos en el formato actual no supera los 14 años de existencia.

3 Aprendizaje Basado en Problemas

Diseño de investigación

La investigación general correspondió a un enfoque mixto, pero la parte de la investigación mostrada en este documento es la parte cualitativa, al tratarse de los resultados de entrevistas semiestructuradas aplicadas a representantes de departamentos de bienestar estudiantil o directores deportivos de universidades colombianas.

Población

Se llevó a cabo una búsqueda vía web de universidades que tuvieran eSports como actividades de Bienestar para sus estudiantes, hallando un total de 10 en Colombia. Luego de intentar un contacto más directo con estas instituciones, se entrevistó a representantes de departamentos de bienestar estudiantil y directores deportivos de cuatro universidades: Universidad Antonio Nariño, Universidad EAFIT, Politécnico Gran Colombiano y una cuarta universidad del occidente colombiano⁴.

Recolección de información

La recolección de información se llevó a cabo mediante entrevistas semiestructuradas ejecutadas de forma remota para comodidad de los entrevistados. Consistió en nueve preguntas, en las que se indagó por los inicios, el desarrollo, las dificultades, los resultados y perspectivas futuras de los proyectos de eSports que se están llevando a cabo en cada institución. Tales entrevistas fueron grabadas con el fin de ser transcritas lo más fielmente posible.

Resultados

Durante una investigación llevada a cabo al interior de la Fundación Universitaria Cervantes San Agustín –UniCervantes, bajo el título “Análisis de los beneficios de implementar un equipo de eSports entre las actividades de bienestar universitario– caso UniCervantes”, se presentó la oportunidad de buscar instituciones

4 El nombre de esta universidad no se revela en esta investigación, atendiendo al derecho de Habeas Data aplicado por los entrevistados.

de educación superior en Colombia y otros países que hubieran implementado alguna modalidad de eSports entre sus actividades de bienestar, encontrándose entre los casos más significativos, los presentados en la siguiente tabla.

Tabla 1

Relación de hallazgos, búsqueda vía Google

Entidad	Tipo	Información
Universidad del Norte (Barranquilla)	I.E.S. Nacional	Se muestra información sobre el equipo E-Sports Uninorte/Quantum Leap (Universidad del Norte, s.f.)
EAFIT	I.E.S. Nacional	Se muestra el listado de asignaturas impartida por la unidad de Bienestar Universitario. Una de esas asignaturas se llama Iniciación E-sport (Universidad EAFIT, s.f.)
Universidad de Antioquia	I.E.S. Nacional	Destaca, entre otras noticias de bienestar, la participación de un estudiante de la universidad en FISU América, en un torneo de FIFA20 (Universidad de Antioquia, s.f.). Invita a comunidad de la facultad de ingeniería a participar del segundo torneo de eSports de la facultad (Liga Nacional de eSports, s.f.)
Universidad del Rosario	I.E.S. Nacional	El periódico Nova et Vetera presenta un artículo sobre eSports y videojuegos en Colombia (Nova et Vetera, 2022).
Universidad de Los Andes	I.E.S. Nacional	Paola Beltrán habla sobre la relación entre videojuegos y vida universitaria, comentando que desde la decanatura de estudiantes (DECA) de la universidad se promueven varios torneos de eSports al interior de la universidad (Beltrán, 2021).
Universidad Católica de Colombia	I.E.S. Nacional	El departamento de bienestar invita a participar de la segunda edición del Torneo Virtual E-SPORTS 2, con los juegos FIFA 21, League Of Legends, Call Of Duty Mobile: y Parchís Star (Universidad Católica de Colombia, 2021).
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano	I.E.S. Nacional	El programa de Diseño Visual e Interactivo presenta una de sus experiencias relacionadas con eSports, junto a la Harrisburg University Latin America (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2022).

Universidad Santiago de Cali	I.E.S. Nacional	Se lleva a cabo el diplomado Herramientas Narrativas Transmedia para los E-Sports, como parte de los programas de la Facultad de Comunicación y Publicidad de la Universidad Santiago de Cali (Universidad Santiago de Cali, 2022).
Politécnico Gran Colombiano	I.E.S. Nacional	Se presentan las clases de eSports que ofrece la unidad de Bienestar de la institución (Sánchez, s.f.).
Universidad Antonio Nariño	I.E.S. Nacional	Se dan a conocer resultados del torneo "League Of Legends UAN CHAMPIONSHIP" (Universidad Antonio Nariño, 2019).
University of Michigan - Flint	I.E.S. Internacional	Micrositio del club de eSports de la Universidad de Michigan, donde se encuentra la presentación del equipo, resultados y merchandising, entre más información (University of Michigan - Flint, s.f.)
Universidad de Granada (España)	I.E.S. Internacional	Noticia sobre la participación de la Universidad de Granada en el evento eSports. (Sánchez, 2023).
Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) - Perú	I.E.S. Internacional	La UPC presenta el Taller de Fundamentos de los eSports (Universidad Peruana de Ciencias aplicadas, 2023). Noticia sobre el éxito de la UPC en el torneo Red League University Challenge (Agenda tecnológica, 2021).

Nota: La información contenida en esta tabla es de acceso público, desde los micrositios de bienestar de las instituciones listadas. Podrían no estar disponibles siempre para consulta si se actualizan los micrositios. Recopilación del autor.

vVagnoni Mondragón -director eSports Politécnico Gran Colombiano (PGC)⁵; Biviana María Castrillón -coordinadora de Deportes y Recreación Universidad EAFIT - EAFIT⁶; Juan Gabriel García López -director deportivo - Universidad pública del occidente colombiano - UPOC⁷.

5 La entrevista puede verse en el siguiente enlace: https://fun023-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/camilo_estacio_unicervantes_edu_co/EVI4rkQK-mpNjutFSySP1HQBFVx7q6ZuaZsoUFjnDu5yBQ?e=9NTv8i

6 La entrevista puede verse en el siguiente enlace: https://fun023-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/camilo_estacio_unicervantes_edu_co/Ebf2GybO9WhBgrld4GBjBjwBdpZcHSWNQRi0SI9uCNWt0w?e=UGbkvX

7 Desde este punto, la institución será etiquetada con esta sigla, para identificarla sin exponer su nombre real. La entrevista puede verse en este enlace: https://fun023-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/camilo_estacio_unicervantes_edu_co/EX47VCCUjMpIqbVlgIU8_5cBQR3ZKEQBog9aIBNx_Inpmw?e=GJxeNZ

Las preguntas formuladas y la síntesis de las respectivas respuestas dadas por los entrevistados fueron las siguientes:

¿Por qué su institución decidió apostar por los eSports como actividad de bienestar universitario?

UAN: La iniciativa nace de una tesis de grado presentada por Sebastián García en su época de estudiante en 2019, donde se hacía una propuesta de implementación de eSports en la UAN. La iniciativa llamó la atención de la unidad de bienestar de la institución.

GPC: Notamos que se han popularizado los videojuegos como un medio donde las personas interactúan entre ellas, desarrollan ciertas capacidades específicas y permiten un alto nivel de interactividad entre personas presencial y remotamente, lo que nos permitió resolver el dilema de llevar a cabo actividades de bienestar en época de pandemia. Sin embargo, el proyecto nació antes de pandemia, con un grupo de estudiantes que se acercaron gracias a un torneo para la revista Gamers on dentro de la universidad, y los ganadores se acercaron a preguntar si podían representar a la institución. De ahí en adelante nos asignaron a dos profesores como líderes del equipo.

EAFIT: La iniciativa inicia el segundo semestre de 2020, a partir del confinamiento ocasionado por la pandemia, y así continuó hasta segundo semestre de 2021 completamente virtual. A partir de 2022, los eSports son presenciales y virtuales.

EPOC: Hacia 2016 surgió el problema de que los estudiantes usaban las mesas de estudio como mesas de juego. Debido a ello, en 2017 se implementó un salón de juegos, que incluía varios tipos de juegos, y se decidió que los videojuegos estarían incluidos en esa sala. Entonces, un estudiante llegó con la idea de implementar eSports en la institución. A partir de esa idea surgieron reuniones, investigaciones y ponencias dentro y fuera de la institución que fueron la base para la correcta implementación de los videojuegos como actividad lúdica-recreativa.

¿Qué resultados esperan obtener con la inclusión de esta actividad entre las actividades ofrecidas a los estudiantes?

UAN: La iniciativa está encaminada a fomentar en los estudiantes habilidades blandas como lo son el trabajo en equipo, la resiliencia, el pensamiento estratégico, entre otros. También se trata de un medio para relacionar a los estudiantes de las numerosas sedes de la UAN, mediante la creación de una comunidad con gustos afines.

GPC: Se espera que los estudiantes desarrollen habilidades que no se fomentan en otras instancias dentro de la universidad, y dar la oportunidad a los estudiantes de tener formas diferentes de esparcimiento.

EAFIT: El proyecto se encamina como una oportunidad para llegar a los estudiantes a partir de sus gustos y aficiones. Se ve la necesidad de alinearse con las nuevas tendencias, como ya lo hacen otras instituciones y como lo han visto entidades como ASCUN⁸ y FISU⁹.

EPOC: Lo que se busca con la iniciativa es generar nuevos espacios como alternativas recreativas y deportivas buscando el aprovechamiento del tiempo libre, para poblaciones universitarias atraídas por nuevas tendencias deportivas de tipo digital. Se desea incentivar a la población en una práctica física y digital consciente que fomente el trabajo en equipo, de forma responsable, y al mismo tiempo proyectar los procesos de deportes electrónicos a nivel universitario.

¿De qué forma se publicitan las actividades relacionadas con eSports en este momento?

UAN: Las actividades se publicitan a través de la página web de la universidad y sus respectivas cuentas en redes sociales.

GPC: Tenemos tres ramas fundamentales dentro de la comunidad de eSports: La rama competitiva, la rama de bienestar y la rama investigativa. La institución cuenta con semilleros de investigación, representación de la universidad en competencias y el ala de bienestar, enfocada al acceso de los estudiantes a las actividades del grupo. Los estudiantes deben cumplir un cierto

8 Asociación Colombiana de Universidades.

9 International University Sport Federation.

número de créditos dedicados a actividades de bienestar, donde se incluyen eSports.

Cada rama promociona sus actividades de forma distinta; la rama investigativa lo hace a través de una página de semilleros, mientras que las ramas competitivas y de bienestar se publicitan mediante canales propios de la institución y del propio equipo. Aunque la marca del equipo de eSports, cuyo nombre es ForceGame, es independiente y tiene sus propios canales comunicativos y promocionales como Facebook, WhatsApp y Discord, obedece a los lineamientos de la institución.

EAFIT: Las actividades de bienestar son obligatorias desde primer semestre, de modo que se publicitan al momento de las inscripciones. También se usan folletos y se publican las opciones en el micrositio de Bienestar.

EPOC: Los juegos se encuentran en un espacio propio de la ludoteca de la universidad, donde los estudiantes tienen acceso libre a juegos de consola (Nintendo Wii, Xbox, Play Station 3 y 4). Solo se permite su uso por 30 minutos y no se permiten juegos con temáticas violentas; en lugar de ello se hace uso de simuladores deportivos. La publicidad se hace a través de la página, el correo, chat y Telegram y las redes sociales de la institución y de bienestar, boletines informativos y carteleras. En regiones se hace uso de promotores de bienestar, quienes usan el voz a voz en sus respectivas sedes. Es de notar que existen incentivos cuando las actividades regionales funcionan como clasificatorias para eventos más grandes, con diversos beneficios. Esta estrategia también ha sido de importancia para la promoción de los eventos.

Imagen 1

Espacio ludoteca de UPOC



Nota: Imagen suministrada por el entrevistado.

¿Cómo ha sido la acogida de los estudiantes frente a esta iniciativa?

UAN: La iniciativa ha sido muy buena. En el momento de realización de esta entrevista, hay inscritos alrededor de 350 estudiantes en los juegos propuestos. Se entiende que cada semestre se deben reevaluar los juegos suscritos, dado que éstos pueden ganar o perder popularidad o interés en el corto plazo

GPC: Hay que destacar que la idea nació de los propios estudiantes. La universidad tuvo desde el inicio una serie de exigencias para el equipo, por ejemplo, un plan de entrenamiento. Aun con esa restricción, el grupo de WhatsApp del equipo supera ha llegado a las 300 personas. En el Discord estamos abiertos también a otras universidades, por lo que la acogida ha sido mayor.

EAFIT: Se sabe que existen cursos que tienen mayor demanda históricamente, como el fútbol, el microfútbol y el tenis de campo. Sin embargo, desde su inclusión, la modalidad de eSports es una

de las que llena sus plazas más rápido. Usualmente se abren tres grupos en primer semestre y dos más en segundo, con cupo para 20 estudiantes, y suelen llenarse. Interesante que los propios estudiantes manifiestan su interés y ayudan a gestionar las actividades de forma autónoma y libre. Se espera que los videojuegos también están presentes en las ludotecas de la institución.

EPOC: El primer torneo universitario virtual que se promocionó al interior de la universidad contó con la participación de 366 estudiantes, lo que dio cuenta de lo mucho que este tipo de actividades llama la atención para los estudiantes. Cuando se llevó a cabo la versión presencial de este torneo en 2022 la acogida de las diferentes sedes fue masiva, aunque limitada por los recursos del momento. Se espera hacer más y mejores eventos en el futuro.

¿Qué juegos están vigentes en el programa?

UAN: En el momento, League of Legends, Valorant, FIFA, Rocket League y Pokémon Unite.

GPC: Al inicio estaban League of Legends y Valorant. Actualmente están LoL, Valorant y Rocket league. En este semestre (2023-I) está también Apex Legends

EAFIT: En este momento, se ofrecen League of Legends, Clash Royal, FIFA y Parchis. Unos se juegan en móviles y otros en PC.

EPOC: Los juegos disponibles son Clash Royal, League of Legends, FIFA y Just Dance. Este último ha contado con el apoyo de estudiantes de ingeniería que son representantes de selección Colombia en este juego en particular. Otros juegos que han incursionado en actividades específicas son Mario Kart 8, Ajedrez Online, Damas Online, iSTOP!, Parchís, Pro Evolution Soccer, Golf Battle y Re-create-Challenge.

¿Con qué inconvenientes se han topado hasta el momento en esta iniciativa? ¿Cómo les están haciendo frente?

UAN: El problema más grande al inicio fue la resistencia a la implementación de la iniciativa, debido a los estigmas que tienen los videojuegos y su impacto en los jóvenes, lo cual se ha refutado a base de resultados. El otro problema ha sido establecer

los horarios de encuentro y entrenamiento para los estudiantes interesados, debido a la gran cantidad de estudiantes inscritos y las modalidades de estudio que ejercen (diurna y nocturna).

GPC: Algunos de los problemas son la comunicación y el espacio físico para participar de las clases, pero el más importante es la resistencia de las autoridades académicas de la universidad, que no han visto la pasión de los estudiantes en los videojuegos, por lo que es poco clara la utilidad que estos pueden aportar en la formación en competencias en el mundo real y laboral. Ante esta situación, se han hecho presentaciones de cómo la industria de los videojuegos ha crecido en el mercado y aun así ha hecho falta apoyo económico.

El equipo debe conseguir sus propios recursos para los uniformes, participación en torneos, etc., y, aun así, le da renombre y visibilidad de la universidad. La institución le exige resultados al equipo, y después les otorgan los recursos, algo no tan claro ya que en otras universidades pasa, al contrario.

EAFIT: Al ser algo nuevo, no hay infraestructura física exclusiva. Se usan las salas de cómputo generales. Se hace difícil acceder a algunas licencias que no son gratuitas.

Las soluciones a estos problemas han salido del docente encargado y de los propios estudiantes, quienes constantemente están buscando alternativas de juegos que puedan funcionar.

EPOC: En un inicio se tenía la idea preconcebida de que los juegos electrónicos no pueden considerarse como deportes, y que provocan sedentarismo. Estas ideas fueron atacadas desde la investigación y la argumentación, logrando que se le diera a los eSports una oportunidad para demostrar sus bondades. Actualmente, se tiene conciencia de que un mal manejo puede promover ludopatía o sedentarismo entre los estudiantes. Por ello, se ha trabajado de la mano con el proceso psicosocial de bienestar universitario, y en alianza con personas e instituciones con experiencia, de modo que, por medio de talleres y capacitaciones, se dé la debida preparación y toma de conciencia frente al manejo y la práctica del uso de videojuegos encaminados a lo que se quiere

lograr. Además, en la actualidad todo el marco de los eSports en la UPOC está debidamente reglamentado.

¿Qué tal ven el futuro de la iniciativa, teniendo en cuenta los resultados que tienen hasta ahora?

UAN: La iniciativa tiene un gran porvenir, dado los resultados obtenidos. La UAN se considera pionera en la implementación de eSports y planea seguirlo siendo, no solo internamente, sino apoyando a otras instituciones a implementar la misma idea, como han sido los casos de la Universidad del Rosario y la Agustiniana.

GPC: Se han tenido avances positivos en el crecimiento de participantes administrativos y se han creado vínculos con otras universidades con oportunidad de tener patrocinadores. Además, el torneo anual organizado por bienestar tiene cada vez más fuerza mejor organización logrando buenas recaudaciones de dinero.

De la iniciativa se espera, a corto plazo, promocionar actividades dentro de los torneos, y hacer crecer la comunidad; a mediano plazo, se espera obtener patrocinios para el equipo, y programar actividades que se renueven en cada semestre; y a largo plazo, lograr vínculos laborales con los que hacen parte del equipo administrativo.

EAFIT: Dado que los estudiantes han demostrado interés desde las inscripciones, se pretende tener un espacio propio para eSports. En el momento, EAFIT tiene una ludoteca donde existen todo tipo de juegos, pero se desea potenciar el tema de los videojuegos como actividad lúdica y de descanso sin caer en la ludopatía. Al largo plazo, se puede pensar en tener representación de la universidad y espacios especializados.

EPOC: Se espera desarrollar en agosto 2023 un evento de eSports en gran formato, de donde se espera que salgan equipos de competencia en League of Legends y FIFA, que representen a la universidad en los eventos que desarrolla el Instituto de Deporte y Recreación de la ciudad donde se encuentra la institución. Desde allí, se espera consolidar equipos de competencia

que representen a la universidad en torneos nacionales e internacionales como FISU América¹⁰.

¿Qué logros han obtenido hasta el momento con la iniciativa?

UAN: La universidad ha tenido representación en torneos nacionales, como el de Grupo Cerros, donde participaron cerca de 120 estudiantes, e internacionales, como el tercer lugar en Free Fire en el eSports University en México.

GPC: Se logró organizar un torneo con un patrocinador importante y participación internacional, se viene la siguiente edición en agosto de 2023. Los muchachos han tenido buenos logros, como un tercer puesto en Valorant. Contamos con un equipo femenino y un equipo masculino. Tenemos publicaciones y estamos en la elaboración de un video documental sobre los eSports, (en espera debido a que los encargados están en prácticas). Participamos en semilleros de RedColSI, y otras redes investigativas. Adicionalmente, las actividades relacionadas con eSports han traído beneficios monetarios a la institución.

EAFIT: Los eSports están ya inmersos en las actividades de bienestar debido al gran impacto que han tenido desde sus inicios durante la pandemia. Se han tenido contactos con otras universidades, con las que se han llevado a cabo torneos de eSports, al igual que con entidades como ASCUN.

EPOC: Se han llevado a cabo diferentes actividades desde los inicios en 2016, pero los más destacados son la incorporación exitosa de Just Dance y Clash Royal en 2019, la implementación de la ludoteca virtual en 2020 como apoyo a las actividades de bienestar en época de pandemia, la inauguración de juegos deportivos online y la participación en juegos interregionales en 2021. Se ha logrado un cambio en la mentalidad de los directivos de la institución respecto a los videojuegos, y, en consecuen-

¹⁰ FISU América es la representación para América Latina de la FISU, entidad que reúne a las asociaciones deportivas universitarias del continente. Los eSports están entre sus actividades. Más información en <https://www.fisuamerica.com/fisu-america-esports-2/#>

cia, su creciente apoyo y reconocimiento. También hemos tenido representación en torneos de FISU América.

¿Además de los beneficios a los estudiantes, de que otra forma se ve beneficiada la institución con esta iniciativa (publicidad, visibilidad)?

UAN: La universidad ha sentado un precedente entre la comunidad académica, de modo que ha sido invitada a charlas y ha dado asistencia a otras universidades para la implementación exitosa de programas de eSports, y la ampliación del conocimiento en materia de videojuegos. También ha sido llamado por La Mega (emisora de nivel nacional ampliamente conocida en el país) para exponer sus logros. Todo esto ha resultado en casos de estudiantes que se ven motivados a ingresar a la UAN debido a sus equipos de eSports.

GPC: El retorno monetario a partir de la realización de torneos es interesante, sin contar las relaciones que se han comenzado a formar entre algunas empresas y la universidad, lo que conllevan a los estudiantes a relacionarse mejor con el sector externo. Los estudiantes adquieren conocimientos sobre el entorno de los eSports como negocio. Se ha pensado en la creación de nuevos programas, cursos, electivas, énfasis, etc., que apunten a la gestión de eSports, pues es un mercado que está creciendo bastante. Se considera importante que los saberes que ya estamos trabajando a partir de las carreras puedan enfocarse en las pasiones de los estudiantes.

EAFIT: La universidad ha tenido visibilidad, en el momento, desde lo recreativo. Se espera que cuando haya una línea deportiva, que tenga representación en eventos regionales, nacionales o internacionales, se dé una visibilidad mayor.

UPUC: Se ha dado representación a nivel nacional e internacional desde FISU América, donde en su momento la universidad se destacó por tener eSports entre sus actividades de bienestar. No hay intenciones de promocionar a la universidad por medio de eSports. Lo más importante es realmente el desarrollo integral de los estudiantes que sienten gusto especial por este tipo

de prácticas o modalidades deportivas, de modo que las lleven a cabo de forma consciente y medida.

Conclusiones

Las entrevistas llevadas a cabo con las cuatro universidades y las investigaciones documentales hechas sobre otras instituciones demuestran la gran valía que tienen los videojuegos como medio motivador para los estudiantes. El que los videojuegos y en particular los eSports sean tan populares entre los estudiantes en edad universitaria, puede hacer que desde la iniciativa de los departamentos de bienestar de las instituciones colombianas de educación superior, o en casos como el de la Universidad Antonio Nariño, desde la iniciativa de los mismos estudiantes, se construyan proyectos autogestionados que, dirigidos de forma organizada y responsable, tiene el potencial de generar muy buenos resultados a nivel personal, académico e institucional.

Los resultados positivos de la implementación de actividades relacionadas con videojuegos o con eSports entre las actividades de bienestar en las universidades sujetos de investigación se vieron desde el principio. El primero de tales resultados surge precisamente de la primera barrera que tuvieron que superar quienes pretendieron llevarla a cabo en primer lugar: La estigmatización, el preconceito o, como lo comentaba uno de los entrevistados, la satanización del que son víctima los videojuegos desde la década de los ochenta y los noventa. Tales estigmas suelen pasar por frases como "los videojuegos son para niños", "los videojuegos son la causa de tendencias violentas en los jugadores", "los videojuegos son para vagos", etc., además de verdades comprobadas, pero exageradas por quienes las escuchan, como el reconocido riesgo de provocar ludopatía y sedentarismo, e incentivar la procrastinación. Ese primer resultado consistió en que los involucrados en el proyecto se vieron en la necesidad de investigar y luego, con hechos, datos y cifras, comprobar que los efectos negativos de los videojuegos son controlables e incluso evitables, que los estigmas que rodean a los videojuegos son falsos y que los beneficios que estos pueden dar a los jugadores son enormes, tanto a nivel físico, como a nivel intelectual y formativo.

Una vez superada esta barrera, y a sabiendas de que era necesario rendir resultados para mantener credibilidad, estos docentes, administrativos y estudiantes tuvieron éxito en sus respectivos proyectos al interior de sus instituciones, llegando a apoyarse mutuamente entre universidades a medida que tales resultados se fueron dando, y yendo paso a paso hasta llegar a la participación de estas instituciones en eventos nacionales e internacionales, consolidar proyectos de eSports autosustentables y en parte independientes de los organismos de dirección de instituciones, crea o planear eventos cada vez más grandes, y en suma, dar cuenta de resultados de todo tipo que benefician, no solo a los estudiantes y docentes que se benefician de estas iniciativas, sino a las propias universidades en términos económicos y publicitarios, de especial interés y atractivo para las universidades privadas.

Dejando de lado los beneficios que no tienen relación con la formación, es evidente que los proyectos presentados contribuyeron al despliegue de varias competencias entre los estudiantes que intervinieron en ellos. Al verse obligados a plantear los proyectos, investigar sobre ellos, defenderlos ante directivos, ejecutarlos cuidadosamente y demostrar resultados, los estudiantes desarrollaron competencias investigativas, administrativas, psicosociales e interpersonales con el objetivo de llevar a buen término un proyecto por el que apuestan, no porque quieran o necesiten una nota, ni porque sea un prerrequisito académico, sino porque creen legítimamente en su éxito. Y es esto en lo que radica el éxito real de los proyectos expuestos, y probablemente el de otros más en muchas universidades: el interés real por llevar a cabo un proyecto con impactos y consecuencias reales en un entorno seguro y de riesgo cero para los estudiantes, combinado con la emoción de planear y ejecutar un proyecto relacionado con un tema atractivo, de actualidad y apasionante para muchos estudiantes.

Así que como conclusión, puede mencionarse que, bajo los cuatro casos descritos, la implementación de videojuegos e eSports entre las actividades de Bienestar universitario en las instituciones de educación colombiana no solo es posible, sino que es recomendable si se tienen en cuenta los gustos y preferencias

de los estudiantes en la actualidad, los cuales al tener la mínima oportunidad de dar rienda suelta a sus aficiones y combinarlas con su formación profesional, pueden desplegar su potencial y así adquirir habilidades que serán de utilidad para su vida profesional (y que difícilmente se podrían desarrollar naturalmente en circunstancias no relacionadas con sus gustos actuales) mientras dedican parte de su tiempo libre a una afición que los hace felices.

Referencias

- Agenda Tecnológica. (2021). Amd red league: universidad peruana se alza con la victoria en el torneo. <https://agenda-tecnologicaweb.com/amd-red-league-universidad-peruana-se-alza-con-la-victoria-en-el-torneo/>
- Bascón-Seda, A. y Ramírez-Macías, G. (2020). ¿Son los e-sports un deporte? el término 'deporte' en jaque. *Movimento*, 26, e26048. <https://www.scielo.br/j/mov/a/vgsjwQvZmppq4wCCLZD8qJH/>
- Beltrán, P. (2021). Deportes electrónicos y vida universitarios. Obtenido de DECA - Decanatura de Estudiantes Universidad de Los Andes: <https://decanaturadeestudiantes.uniandes.edu.co/deportes-electronicos-y-vida-universitarios>
- Ceballos-Medina, O. (2024). La práctica de los eSports en estudiantes universitarios. Patrocinios y Streaming. *Cuadernos de Psicología del Deporte*. 24(2), 231-241. Obtenido de Cuadernos de Psicología del Deporte: <https://revistas.um.es/cpd/article/view/588271/363001>
- Colla, M. d., Corsi, D. y Galli, M. G. (2019). Videojuegos en la Educación Superior: De su uso a su programación y reutilización interdisciplinar. En M. I. Pedrera Rodríguez, & F. I. *Revuelta Dominguez, Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación* (pp. 41-52). Barcelona, España: Octaedro.
- Decreto 1295. (2010). Por el cual se reglamenta el registro calificado de que trata la Ley 1188 de 2008 y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior. <https://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1261393>

Gonzalez Barahona, K. y Moreno Ortiz, D. (2021). *Castle Code - prototipo de videojuego educativo como material didáctico para el aprendizaje de la programación*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13470>

López-Fernández, J., Martín de San P. Sánchez de Rojas, M. L., y Serrano Luengo, C. y Jiménez-Bernal, M. (2023). Aprendizaje basado en Proyectos como sustituto de un trabajo de clase. Desarrollo de eSports. En A. Sánchez y A. Quintero (Coords.), *Educación hacia el futuro: enfoque STEAM, ciencias de la salud y deporte* (pp. 122-136). Dykinson.

Jordán, V., Plaza Navas, M. A. y Torres Pruñonosa, J. (2024). Los deportes electrónicos llegan a la universidad. <https://digital.csic.es/bitstream/10261/351267/1/deportes-electronicos-llegan-universidad.pdf>

Liga Nacional de eSports. (s.f.). Torneos Universitarios de eSports. <https://lne.gg/eventShow/37>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Lineamientos de políticas de Bienestar para instituciones de Educación Superior. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-360314_recurso.pdf

Molero, B. T., Suárez, A., Toribio, M. J. y Vaamonde, A. G.-N. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico* (2), 1-14. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>

Nova et Vetera. (2022). E-Sports y videojuegos: oportunidades y desafíos para Colombia. Obtenido de Universidad del Rosario: <https://urosario.edu.co/noticias/e-sports-y-videojuegos-opportunidades-y-desafios-para-colombia-1593>

Real Academia Española. (s.f.). Deporte. <https://www.rae.es/drae2001/deporte>

Sánchez, F. D. (03 de abril de 2023). La Universidad de Granada participa en la competición universitaria más importante de

'esports'. https://www.granadahoy.com/canal_universidad/Universidad-Granada-competicion-universitaria-importante-esports_0_1773123100.html

Sánchez, K. S. (s.f.). ¡Los Esports se toman el Poli! <https://www.poli.edu.co/noticias/los-esports-se-toman-el-poli>

Tuning Academy. (s.f.). COMPETENCIAS GENÉRICAS: TUNING AL I, II Y III. <https://tuningacademy.org/es/competencias/genericas/competencias-genericas-tuning-america-latina-i-ii-iii/competencias-genericas-tuning-al-i-ii-y-iii/>

Universidad Antonio Nariño. (2019). Los eSports 2019-1 en la UAN sube de nivel.

Universidad Católica de Colombia. (2021). Segunda Liga Universitaria E-Sports 2. <https://www.ucatolica.edu.co/portal/segunda-liga-universitaria-e-sports-2/>

Universidad de Antioquia. (s.f.). ¿Te gustan los videojuegos? https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/generales/interna!/ut/p/z1/vVRNc9owEP0rcODokSwDto-uw1DMd1II-JJZ-JGGUsSWwZZr8-8ohTUszQNqk8cXSfjy93X0SitECxRL2IgEtI-TU7Jdx-87zQ2IHTTzoXkchDtph0HFv5gPiEXR7HID7dgsH085k-9G0cTq4igmLjHk1bHZuEJj-6DvG06czn2Pd79th9zscnvgC_

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (2022). Utadeo te acerca al mundo virtual y los E-Sports. <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/novedades/home/1/utadeo-te-acerca-al-mundo-virtual-y-los-e-sports>

Universidad del Norte. (s.f.). eSports Uninorte. <https://www.uninorte.edu.co/web/bienestar-universitario-2/e-sports>

Universidad del Rosario. (2024). Pregrado en eSports Management. <https://urosario.edu.co/esports-management>

Universidad EAFIT. (s.f.). Asignatura Bienestar Universitario (BU). <https://www.eafit.edu.co/bienestar-universitario/deportes/servicios/Paginas/asignatura-bu.aspx>

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. (2023). Taller de Fundamentos de eSports virtual. <https://>

blogs.upc.edu.pe/vida-universitaria/2023/03/09/taller-de-fundamentos-de-e-sports-virtual-2/

Universidad Santiago de Cali. (2022). La Universidad Santiago de Cali fomenta los E-Sports como innovación académica y digital. <https://www.usc.edu.co/index.php/noticias/item/7598-la-universidad-santiago-de-cali-fomenta-los-e-sports-como-innovacion-academica-y-digital>

University of Michigan -Flint. (s.f.). M Flint eSports. <https://www.umflint.edu/es/esports/>

Wagner, M. (2008). On the Scientific Relevance of eSports. Conference: Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports