

## **PROGRAMA ENFOCADO A LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS EN LA UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

**Autor(es):** Frank Alejandro Olarte Aldana<sup>1</sup> - faolartea@correo.udistrital.edu.co  
Omar Medina Cervantes<sup>2</sup> - omarmedinacervantes@gmail.com

**Docente asesor:** Nubia Yaneth Beltrán Peña

### **RESUMEN**

Esta investigación analiza los eSports y los beneficios que puede brindar a la comunidad estudiantil tanto a nivel personal como a nivel social, buscando así determinar la viabilidad que podría tener la creación de este programa dentro de esta institución. Muestra datos estadísticos de los estudiantes pertenecientes actualmente a la carrera administración deportiva de la universidad distrital sobre su conocimiento de los eSports, de la cantidad de estudiantes que practican esta actividad, de los intereses que pueden llegar a tener en este campo y de las horas diarias que le dedican, dando así datos relevantes que pueden servir para una posible incorporación de un programa deportivo de eSports a Bienestar Institucional que brinde un

mayor repertorio de actividades que puedan practicar los estudiantes.

### **PALABRAS CLAVES**

eSports, Video juegos, Deporte universitario.

### **ABSTRACT**

This article analyzes eSports and the benefits they can provide to the student community both personally and socially, thus seeking to determine the viability that the creation of this program could have within this institution. It shows statistical data of the students currently belonging to the sports administration career of the district university about their knowledge of eSports, the number of students who practice this activity, the inter-

---

<sup>1</sup>Administración Deportiva

<sup>2</sup>Administración Deportiva

ests they may have in this field and the daily hours that are dedicated to it, thus providing relevant data that can be used for a possible incorporation of an eSports sports program to Institutional Wellbeing that provides a greater repertoire of activities that students can practice.

## KEYWORDS

eSports, Video games, University Sport

## INTRODUCCIÓN

Los eSports son cada vez más populares en el mundo, su importancia aumenta a medida que avanza la tecnología, los campeonatos, el beneficio económico y una nueva perspectiva de ocio basada en la tecnología, en la última década se ha incrementado los video jugadores y los deportistas de eSports y por ende los torneos relacionados con esta nueva disciplina deportiva, no obstante los eSports en las universidades hasta ahora está siendo visible, en la universidad Distrital no se encuentra un programa deportivo que impulse esta práctica deportiva impulsando solo los deportes tradicionales como lo es el fútbol o el baloncesto, aun

cuando existan torneos interuniversitarios de eSports y en algunas universidades se esté promocionando. De allí se detecta la necesidad de saber si es viable la creación e implementación de un programa deportivo en Bienestar universitario que involucre toda la comunidad académica afin con los eSports.

los eSports surgen de la actividad reglada, competitiva y profesional de determinados videojuegos, siendo estos últimos jugados por ocio y recreación. (Bányai, Griffiths, Király y Demetrovics, 2018; Hamari y Sjöblom, 2017; Taylor, 2012). Estos han tenido una larga discusión sobre si son considerados deportes o no. Entiéndase el deporte como, toda actividad física, competitiva y reglamentada que genera espectáculo y audiencia (Funk, Pizzo y Baker, 2018; Hallmann y Giel, 2018; Sánchez y Remillard, 2018). No obstante, los eSports como práctica deportiva tiene ciertos beneficios en el bienestar de la persona. “Aumentan las capacidades motoras, intelectuales y físicas en relación con la actividad física y la educación.” (Merino y Fernández, 2016). Por eso

mismo la incorporación de un programa de eSports al catálogo de actividades ofertadas por Bienestar Institucional aparte de los beneficios antes mencionados, tendría otros beneficios. Chiappe, Conger, Liao, Caldwell, y Vu (2013) señalan que los videojuegos, concretamente de acción, mejoran la habilidad multitarea, la habilidad para procesar información periférica y la habilidad para procesar la comunicación verbal. Así mismo para Chang, Liu, Chen y Hsieh (2017) observan que los videojuegos mejoran la capacidad de atención y el funcionamiento ejecutivo. Afirmando así ambos autores que se desarrollarían las habilidades para procesar la comunicación verbal, capacidad de atención, siendo estas primordiales para un buen rendimiento académico. Añadiendo a esto, también brindaría un mayor portafolio de programas a los estudiantes de esta universidad por medio de Bienestar Institucional.

## MÉTODOS

Esta investigación es de nivel descriptivo, con un enfoque mixto basado en la viabilidad de implementación de un programa enfocado en

los deportes electrónicos en la universidad Distrital

El lugar de la investigación fue la universidad Distrital Francisco José de Caldas en el proyecto curricular de administración Deportiva entre abril y agosto del 2020.

La muestra consta de estudiantes del proyecto curricular de administración deportiva de todos los semestres, siendo así el Universo (N): 450, Nivel de confianza ( $\alpha$ ): 90%, Error máximo de estimación: 6%, Probabilidad de ocurrencia (p): 0.5 y tamaño de la muestra: 134

La investigación se realiza en dos fases, la primera en recolección y análisis de fuentes primarias y secundarias de los fundamentos teóricos y conceptuales, la segunda en la creación de un instrumento para la recolección de información cualitativa y cuantitativa tomando como muestra inicial a estudiantes de la carrera de administración deportiva de todos los semestres. Este instrumento fue ejecutado a través del software SPSS.

## RESULTADOS

La práctica de deportes electrónicos de manera profesional, ejerce una carga horaria en los deportistas entre seis o más hora de entrenamiento diaria. Por ende es fundamental determinar el uso de videojuegos por parte de los estudiantes de los cuales el 43,64% juega entre 1 a 2 horas diarias, 34,55% de 2 a 4 horas al día y el 3,64% de 4 a 6 horas. De los cuales los estudiantes con mayor uso de los videojuegos rondan entre semestres más avanzados desde sexto hasta decimo, mientras que semestres anteriores se mantienen homogéneos los datos entre 0 horas diarias y 1 a 2 horas diarias.

De aquí parte la necesidad de establecer un programa deportivo enfocado a lo eSport ya que el 89,09% no tiene información de un programa deportivo dedicado a los eSport dentro de la universidad como lo indica la Figura 1.

Para la validez de esta información se valida con otra pregunta con el mismo enfoque, dejando así que el 94% de los encuestados no tienen conocimiento que hay un programa deportivo enfocado a los eSport y que le de validez a

la práctica dentro de la universidad.

Pese a la gran utilización de su tiempo que hacen muchos de los estudiantes, no tienen conocimiento acerca de actividades deportivas que se encaminen a los deportes electrónicos, y de los cuales 30,91% ha participado en competencia de este deporte pero no tienen acceso a la posibilidad de mejorar sus habilidades por medio de la universidad. No obstante la universidad hace parte de la liga inter universitaria de deportes electrónicos que inicia su conformación donde 32,73% tiene conocimiento de competencia de este carácter entre universidades y el 67,27% no tiene conocimiento de estas competiciones.

Es aquí donde se pretende establecer si es importante la creación de un programa deportivo enfocado a los eSport según los estudiantes, donde el 80,09% cree que es importante y 10,91% no lo considera importante. Figura 2. Esto teniendo en cuenta el uso de tiempo por parte de los estudiantes donde el 96% de aquellos que juegan entre 1 a 4 horas lo cree importante y solo el 4% que

utiliza este mismo tiempo no lo cree importante.

Esto está ligado directamente a la calidad del bienestar dentro de la universidad, ya que como se sabe los deportes en las universidades propician el desarrollo íntegro de los estudiantes, influyendo en su perspectiva de la universidad y por ende de la calidad. El 85% de los encuestados cree que un programa deportivo enfocado a los eSport mejorara la calidad de vida dentro de la universidad. Sin dejar de lado el 14% considera que no mejoraría ya que en consideran que es importante mejorar primero los deportes ya constitucionalizados en la universidad. Figura 3.

El 47% de la población está muy de acuerdo en torno a la creación del programa deportivo, demostrando así que no hay una dispersión considerable entre de acuerdo y muy de acuerdo, siendo así que la mayoría de los encuestados si quieren la creación de un programa deportivo. No obstante el 20% de los encuestados no desean la creación de un programa deportivo enfocado a los eSport, esto por su poco inte-

rés en el deporte y por como lo indican investigaciones anteriores muchos de los encuestados piensan que no es un deporte. Figura 4.

## DISCUSIÓN

Teniendo en cuenta que se tuvo participación de todos los semestres, se puede apreciar que existe bastante interés en el tema de los eSports por parte de los estudiantes, muchas de estas personas practican dichas actividades en un rango mínimo entre 2 a 6 horas diarias como pasatiempo, dejando claro que si la universidad implementara un programa que se relacionara con lo eSports, es muy probable que tenga bastante demanda por parte de los estudiantes, principalmente de aquellos que estén cursando los semestres de 1ro, 5to y 6to, ya que como se ha podido evidenciar, es un tema de interés común en esta población.

Teniendo una fuerte participación por parte de los estudiantes que estén iniciando pregrado, estos tendrán un mayor recorrido y trayecto en este programa ya que será incor-

porado desde su primer año en la universidad, generando así una apropiación del equipo por parte los estudiantes debido a que se trabajará con ellos desde un inicio.

Esto traería beneficios tanto individuales como colectivos, reduciría la tasa de estrés académico que pueden llegar a presentar los estudiantes, aportaría al crecimiento profesional de los mismos dentro de los eSports; para la institución tendría beneficios tales como menor tasa de deserción de los estudiantes en los primeros semestres, mayor alcance de la carrera a nivel local y nacional, aumentando así la demanda del pregrado y posibles beneficios económicos al participar en competiciones universitarias e interuniversitarias.

Dejando en claro los beneficios, se evidencia la viabilidad de incorporar un programa de eSports en la Universidad Distrital.

Esto da paso a posibles nuevas investigaciones en este tema y acciones por parte de la universidad y bienestar para darle un espacio a los deportes electrónicos en la universidad.

## CONCLUSIONES

- A pesar de la participación por parte de la universidad en la liga universitaria de eSport los estudiantes no tienen conocimiento acerca de esto y tampoco de los procesos que se adelantan en pro de los deportes electrónicos en la universidad.
- No existe una claridad directa por medio bienestar universitario sobre este tema siendo así que, aunque se realicen actividades que involucren a los videojuegos o eSport, bienestar universitario no cuenta como un programa dedicado exclusivamente a los eSport. Esta investigación fundamenta que es necesario que la universidad analice la puesta en marcha de un programa de eSport en bienestar universitario a la vez que apoye a los estudiantes que le interesa esta nueva tendencia.
- Se concluye que el iniciar cuanto antes en la tendencia de los eSport traerán un adelanto frente a futuras competen-

cias nacionales e internacionales que muchos autores reconocidos proyectan en el campo de los eSport. Además, traerá un estatus de innovación y adelanto tecnológico a la universidad tener un programa exclusivo a este tema, ya que son muy pocas las instituciones en el país que cuentan con uno.

- Teniendo presente la nueva normalidad debido a la pandemia de Covid-19 la involucración en deportes electrónicos hubiese sido una oportunidad para que la universidad iniciara como líder en los eSport universitarios, además de brindar espacios lúdicos y de ocio para los estudiantes que se encuentran en virtualidad.
- La pandemia dejó en claro que los juegos y deportes están evolucionando hacia los eSport y es necesario que como institución se tomen en cuenta estos cambios para la prestación de servicios deportivos a los estudiantes además del apoyo en investigaciones relacionadas al tema que no solo influyan en el juego sino en los

beneficios y desventajas físicas y mentales para los estudiantes, que investiguen los paradigmas relacionados a los eSport.

## REFERENCIAS

- Bányai, F., Griffiths, M., Király, O. y Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies.*, Versión electrónica en la URL: [https://www.researchgate.net/publication/323565495\\_The\\_Psychology\\_of\\_Esports\\_A\\_Systematic\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/323565495_The_Psychology_of_Esports_A_Systematic_Literature_Review) [F. consulta: 20200822]
- Chang, Y.-H., Liu, D.-C., Chen, Y.-Q. y Hsieh, S. (2017). The Relationship between Online Game Experience and Multitasking Ability in a Virtual Environment. *Applied Cognitive Psychology* Versión electrónica en la URL: <https://www.researchgate.net/>

publica-  
tion/320227247\_The\_Relationship\_between\_Online\_Game\_Experience\_and\_Multitasking\_Ability\_in\_a\_Virtual\_Environment [F. consulta: 20200822]

- Chiappe, D., Conger, M., Liao, J., Caldwell, J. L. y Vu, K.-P. L. (2013). Improving multi-tasking ability through action videogames. *Applied Ergonomics* Versión

Versión electrónica en la URL: <https://psycnet.apa.org/record/2013-20965-024>  
[F. consulta: 20200822]

- Funk, D., Pizzo, A. y Baker, B. (2018). Esport management: embracing esport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.

Versión electrónica en la URL: <https://www.researchgate.net/>

publica-  
tion/318647505\_ESport\_management\_Embacing\_eSport\_education\_and\_research\_opportunities [F. consulta: 202008