

UESPORT: una revisión general

Mario Alejandro Castellanos Arámbula

Código estudiantil: 202012719613

Cristian Yessid Chaparro Bautista

Código estudiantil: 202012720408

Jhonatan David Alba Navarro

Código estudiantil: 202012720568

Sebastian Marín Caicedo

Código estudiantil: 202012719995

Carlos Yulian Andrés Rodríguez Celis

Código estudiantil: 202012719974

Trabajo de Investigación del programa: **de Ingeniería Multimedia**

Tutor:

Elkin Gelvez Almeida

RESUMEN

Una de las modalidades actualmente utilizadas para competir en entornos universitarios no se refiere a deportes tradicionales como fútbol, voleibol o tenis, comunes en las facultades de bienestar académico. Nos referimos a los deportes electrónicos, también conocidos como esports, una forma de competición que ha cobrado gran relevancia en el siglo XXI. Estas nuevas modalidades no solo se emplean como medio de competición, sino también como una estrategia para reducir los niveles de estrés en los estudiantes. Por lo tanto, se busca aprovechar estos espacios donde los jóvenes puedan participar en estos nuevos mecanismos deportivos que han revolucionado el panorama de las competiciones a nivel nacional e internacional. Este artículo de revisión explora el impacto de los esports en el entorno académico, centrándose en su influencia en el rendimiento y bienestar de los estudiantes. Utilizando una metodología integrativa que combina revisión bibliográfica, recopilación de datos y análisis detallado, se examinan los beneficios cognitivos y emocionales derivados de la participación en esports en instituciones educativas.

Palabras clave: eSports, competitividad, desarrollo tecnológico.

ABSTRACT

One of the modalities currently used for competition in university settings does not refer to traditional sports such as football, volleyball, or tennis, common in academic well-being faculties. We are referring to esports, also known as electronic sports, a form of competition that has gained great relevance in the 21st century. These new modalities are not only used as a means of competition but also as a strategy to reduce stress levels in students. Therefore, the aim is to take advantage of these spaces where young people can participate in these new sports mechanisms that have revolutionized the landscape of competitions at the national and international levels. This review article explores the impact of esports in the academic environment, focusing on its influence on the performance and well-being of students. Using an integrative methodology that combines literature review, data collection, and detailed analysis, the cognitive and emotional benefits of participating in esports in educational institutions are examined.

Key Words: eSports, competitiveness, technological development.

REFERENCIAS

1. Antón Roncero, M. (10 de Abril de 2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://docta.ucm.es/entities/publication/2ef03fa8-2295-4279-9fdc-05eabca14bfc>
2. Calderón, R. (2022). Los esports mantienen la curva ascendente. *Ipmark: Información de publicidad y marketing*(890), 78-80. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8345772>
3. Collis, W. (2021). *El libro de los esports: La guía definitiva para entender cómo funciona la industria*. Madrid: LID Editorial.
4. Fernández Luna, A. (2020). *La Situación de Los Esports en España : una Perspectiva Cualitativa*. Madrid: DIKINSON.
5. García-Naveira, A., & Zarceño, E. L. (2022). Factores psicológicos y crisis de resultados en un equipo profesional de esports. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 7(1), 1-11. Obtenido de <https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2022a3>
6. Llorens, M. R. (2016). Los eSports: una nueva modalidad deportiva. *Revista Aranzadi de derecho de deporte y entretenimiento*(52), 215-224. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5714453>
7. Martín Muñoz, D., & Pedrero Esteban, L. M. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. *Vista*(4), 75-92. Obtenido de

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Los+eSports%3A+origen%2C+evolución+y+tendencias&btnG=

8. Mendoza, M. F., Sulague, R. M., Posas-Mendoza, T., & Lavie, C. J. (2023). Impact of Coffee Consumption on Cardiovascular Health. *The Ochsner Journal*, 23(1), 152-158.
9. Navarro Lucena, F. J., Anaya-Sánchez, R. U., Muñoz Leiva, F., & Molinillo-Jiménez, S. (2022). *Análisis de los eSports en la Academia*. Malaga: Universidad de Malaga. Obtenido de <https://hdl.handle.net/10630/23761>
10. Rodríguez Martínez, S. A., & Rueda Plazas, L. (3 de Diciembre de 2018). *Modelo de negocio a través de los torneos online de eSports en Colombia*. Cali: Pontificia Universidad Javeriana. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10554/44183>