

Propuesta para la creación de un espacio de entretenimiento digital en la Fundación Universitaria UniCervantes

Camilo Estacio

*Docente investigador y líder del Semillero de Investigación en Tendencias Digitales (SITeDi)/
Fundación Universitaria Cervantes San Agustín-UniCervantes (Bogotá, Colombia)*
camilo.estacio@unicervantes.edu.co | <https://orcid.org/0000-0002-4987-7941>

Extracto

Este trabajo detalla la conformación de una propuesta para la Fundación Universitaria UniCervantes centrada en la creación de un salón de entretenimiento digital como parte del bienestar institucional. Esta iniciativa continúa una investigación previa, que reveló un gran interés por parte de los estudiantes (hombres y mujeres) en un espacio alternativo a las aulas. La encuesta mostraba que el 73 % del alumnado disfrutaba de los videojuegos y que el 42 % jugaba para socializar. Estas cifras motivaron la propuesta a la directiva para la creación de un área dedicada al ocio digital, ofreciendo una alternativa de socialización para estudiantes introvertidos o no afines a actividades físicas o culturales.

El objetivo principal es implementar un espacio inclusivo de entretenimiento que permita estudiar el impacto de los deportes electrónicos en el desarrollo personal y social. El proceso se inició con visitas a otras instituciones, consultas a la comunidad académica sobre sus preferencias y la asignación de un espacio físico. Se elaboró un *layout* preliminar y políticas de uso, anticipando críticas directivas, y se llevó a cabo una prueba piloto para luego recoger opiniones de los estudiantes sobre la experiencia. La propuesta evolucionó para equilibrar las expectativas estudiantiles con las directrices universitarias. El artículo resume el desarrollo del proyecto desde su concepción hasta la ejecución y evaluación de la prueba piloto. Al finalizar la prueba, se determinó el entusiasmo del alumnado ante la idea de contar con un espacio dedicado al ocio digital y se demostró su responsabilidad ante el uso del espacio y el sano uso del tiempo libre.

Palabras clave: entretenimiento digital; bienestar institucional; socialización; videojuegos; deportes electrónicos (*eSports*); espacios educativos; inclusión social; desarrollo personal.

Recibido: 27-11-2024 | Aceptado: 11-02-2025 | Publicado: 06-05-2025

Cómo citar: Estacio, C. (2025). Propuesta para la creación de un espacio de entretenimiento digital en la Fundación Universitaria UniCervantes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 31, 145-168. <https://doi.org/10.51302/tce.2025.24211>

Proposal for the creation of a digital entertainment space at the Fundación Universitaria UniCervantes

Camilo Estacio

*Professor and researcher and leader of the
Semillero de Investigación en Tendencias Digitales (SITeDi)/
Fundación Universitaria Cervantes San Agustín-UniCervantes (Bogotá, Colombia)*
camilo.estacio@unicervantes.edu.co | <https://orcid.org/0000-0002-4987-7941>

Abstract

This presentation details the formulation of a proposal for the Fundación Universitaria UniCervantes, focused on the creation of a digital entertainment lounge as part of the institutional welfare strategies. The initiative is a continuation of a previous research study that revealed significant interest among students (men and women) in having an alternative space to traditional classrooms. A survey showed that 73 % of students enjoy playing video games, and 42 % use them as a means of socializing. These findings prompted the proposal to the university administration for a dedicated digital leisure area, offering an inclusive socialization alternative, particularly for students who are introverted or not inclined to physical or cultural activities.

The primary objective is to implement an inclusive entertainment space that allows for the study of the impact of e-sports on personal and social development. The process began with visits to other institutions, consultations with the academic community about their preferences, and the allocation of a physical space. A preliminary layout and usage policies were developed, anticipating possible criticisms from university management, followed by the execution of a pilot test to gather student feedback on the experience. The proposal evolved to balance student expectations with institutional guidelines. This paper summarizes the development of the project from its conception to the execution and evaluation of the pilot test. At the conclusion of the pilot, the students' enthusiasm for the idea of having a dedicated digital leisure space was evident, and their responsible use of the space and healthy engagement with their free time was demonstrated.

Keywords: digital entertainment; institutional welfare; socialization; video games; electronic sports (eSports); educational spaces; social inclusion; personal development.

Received: 27-11-2024 | Accepted: 11-02-2025 | Published: 06-05-2025

Citation: Estacio, C. (2025). Proposal for the creation of a digital entertainment space at the UniCervantes University Foundation. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 31, 145-168. <https://doi.org/10.51302/tce.2025.24211>

Sumario

1. Introducción
 - 1.1. Antecedentes
 2. Objetivos
 3. Metodología
 4. Resultados
 - 4.1. Fase de planeación
 - 4.2. Fase de adaptación
 - 4.3. Fase de ejecución
 - 4.4. Fase de proyección
 5. Discusión
 6. Conclusiones
- Referencias bibliográficas

Nota: el autor del artículo declara que todos los procedimientos llevados a cabo para la elaboración de este trabajo de investigación se han realizado de conformidad con las leyes y directrices institucionales pertinentes. Asimismo, el autor del artículo ha obtenido el consentimiento informado (libre y voluntario) por parte de todas las personas intervinientes en este estudio de investigación.

1. Introducción

Una definición general del término «socialización» es «el proceso que transforma al individuo, en el que adquiere las capacidades que le permiten participar como un miembro efectivo de los grupos y la sociedad global» (Ugalde Galindo, citado por World Vision (2022, p. 5). El mismo artículo de World Vision pone de manifiesto la importancia del juego como herramienta de socialización, a través de la cual los niños aprenden el modo de regular sus emociones de forma natural, a comprender el uso y el acatamiento de reglas y normas sociales, a fomentar el autoconocimiento y el aprendizaje, a estimular capacidades como la resolución de conflictos, la creatividad, la inteligencia, el pensamiento lateral, etc. Los videojuegos contienen muchos de estos beneficios, pero, a efectos de la presente investigación, es primordial mencionar los elementos sociales.

Un ejemplo de lo mencionado a nivel social se encuentra en YouTube. Enrique Alonso, redactor de este canal de Eurogamer España (2022), editó y presentó un vídeo titulado «Los videojuegos me salvaron la vida», donde relataba cómo, a pesar de que siendo niño tenía una personalidad introversa y sufría acoso escolar, encontró en el mundo de los videojuegos su propio grupo de amigos al darse cuenta de que no era el único en su entorno a quien le gustaba esta afición, que, de hecho, fue cultivada de la mano de uno de sus padres. La influencia de esta etapa de su vida fue tal que se convirtió en un profesional del periodismo especializado en videojuegos. Alonso expresa en su vídeo lo inmensamente agradecido que se siente por su trabajo y su vida actual, haciendo (y viviendo de) lo que le apasiona: los videojuegos. Otra referencia de alta significatividad es, sin duda, el documental «La singular vida de Ibelin» (Ree, 2024), que narra las aventuras de Ibelin, un personaje del popular videojuego *World of Warcraft*, quien en la vida real era un adolescente noruego –Mats Steen– con la enfermedad de Duchenne. Mats, como consecuencia de esta patología que lo retenía sentado en una silla de ruedas, no podía socializar, compartir, tener novia, etc., es decir, no hacía ninguna de las actividades habituales de un joven de 16 años. Sin embargo, en el mundo virtual proporcionado por *World of Warcraft*, Ibelin (el nombre de su personaje) carecía de todas esas limitaciones. La forma de desenvolverse en el juego, así como su impacto en la comunidad y su compromiso con el juego fueron tan grandes que los demás personajes –y las personas que se encontraban detrás de ellos– se aseguraron de no olvidarlo jamás tras su prematura muerte (Morillo, 2024).

Para muchas personas, los videojuegos resultan solo una afición superficial, pero para otros son algo más serio. Sin embargo, es amplio el número de individuos para los que los

videojuegos se convierten en un medio de integración e interacción social. El propio autor de esta investigación ha sido testigo del interés que genera el tema de los videojuegos en estudiantes (hombres y mujeres) cuando un docente menciona su gusto por estos. Siempre hay alumnos que se acercan a otros para preguntarles por sus preferencias, compartir opiniones, hablar de experiencias, etc.

Durante el confinamiento que el mundo sufrió en 2020, es bien sabido que la economía global bajó de forma abismal, pero el mercado de los videojuegos y sus derivados experimentó un crecimiento notable (Universidad Andina Simón Bolívar-Ecuador, 2021). Una razón para ello –quizás la más poderosa– se describe en el portal Meatzte (2020): «Además del componente lúdico, los videojuegos también han servido como medida de alivio social, permitiendo jugar, chatear y conversar en compañía, además de generar interacciones con gente nueva, eliminando los problemas sanitarios del contacto real» y demostrando una vez más, y de manera fehaciente, la valía de los videojuegos como puente de socialización entre las personas.

Hernández León, gerente de Xbox Colombia en 2023, manifestó que más del 50 % de los jugadores de videojuegos en Colombia se encontraba en la franja de edad entre los 18 y los 35 años, ascendiendo a una cifra aproximada de 10 millones de personas (Salazar Gaitan, 2023), lo que refleja que un enorme porcentaje de aficionados a los videojuegos estaba en edad universitaria.

Dellepiane (2024) resume de forma precisa todo lo anterior con las siguientes líneas:

Los videojuegos constituyen un sistema en el cual los jugadores participan de un reto definido por reglas e interactividad en un entorno inmersivo, que se traduce en un resultado cuantificable y cualificable. Así, no son concebidos únicamente como un producto mediático, sino como un componente clave de nuestra cultura, y del mismo modo que ocurrió con otros productos culturales como la música, el cine o la televisión, su vinculación con la vida cotidiana está cada día más presente (p. 171).

Una encuesta realizada a estudiantes de la Fundación Universitaria en 2023, en el marco de una investigación anterior, reveló los siguientes datos sobre las preferencias de los estudiantes en relación con los videojuegos. El 73 % de los encuestados afirmaba que les gustaba jugar con videojuegos (el 61 % eran mujeres y el 85 % hombres). Cerca de un 42 % de la población general a la que le gustaban los videojuegos manifestó que jugaban para compartir momentos de ocio con amigos o conocidos. Esta encuesta fue la razón por la que surgió la idea de proponer a las directivas de la Fundación Universitaria Cervantes San Agustín-UniCervantes la idea de conformar un área dedicada al ocio digital. El objetivo del proyecto fue crear un espacio para que los estudiantes tuvieran la oportunidad de compartir y conocerse a través de una herramienta adicional a las actividades ya implementadas por la universidad, como eran el fútbol, el voleibol, el atletismo, la danza, la música, etc.,

brindando una alternativa de socialización a los estudiantes cuyo nivel de introversión o su falta de afinidad les impedía formar parte de actividades físicas o culturales ya ofrecidas por el área de Bienestar Universitaria.

1.1. Antecedentes

Nieto Rey y Ramírez Ospina (2019), en sus tesis de grado «Cultura *gamer* y videojuegos: espacio académico-deportivo de *eSports* en la Fundación Universitaria Los Libertadores», mencionaban las fases de ejecución y los resultados derivados de implementar un espacio dedicado a los videojuegos de competencia en la Fundación Universitaria Los Libertadores. Entre los resultados más destacados se aludía a la dificultad de lograr que las directivas de la institución creyeran en el proyecto debido a los prejuicios que los videojuegos conllevaban entre adultos y adultos mayores, a la gran acogida del proyecto por parte de los estudiantes de la institución y a las opiniones de los alumnos en relación con los beneficios que supondría instaurar este espacio propuesto de forma permanente desde el área de Bienestar Universitaria.

Esta investigación es una gran referencia, al tratarse de un proyecto parecido al que se propone para UniCervantes, con la diferencia de que este último se convierta en un espacio permanente para los estudiantes de la institución y no solo en un trabajo de grado. De este modo, sería posible adelantar estudios de diversa índole con el espacio conformado. Hay que mencionar que la Fundación Universitaria Los Libertadores y la Fundación Universitaria UniCervantes están ubicadas ambas en Bogotá (Colombia) y, en el turno diurno, cuentan con el mismo tipo de estudiantes.

Otra investigación revisada fue «Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión» (Chacón Cuberos *et al.*, 2017), donde los investigadores pretendían observar si existía alguna correlación entre el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad de Granada (España) y su nivel de uso de videojuegos. Para llevar a cabo la investigación se cruzó información sobre el rendimiento académico de los estudiantes en la universidad y los resultados de un cuestionario sobre el uso de videojuegos antes de entrar en la institución. Se descubrió que los estudiantes que utilizaban más los videojuegos tendían a obtener notas más bajas en la universidad, lo que condujo a la conclusión de que era necesario llevar a cabo acciones para fomentar el uso racional y consciente de los videojuegos de modo que este no colisionara con el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. Algo parecido a lo anterior se manifestó en «Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada» (Olazábal Boggio y Zegarra Mendoza, 2017), artículo que pretendía encontrar elementos asociados entre la procrastinación y el uso de videojuegos en una comunidad universitaria. Esta investigación, llevada a cabo con encuestas aplicadas a los estudiantes de la institución, arrojó como resultado que existían pocos elementos asociados a los videojuegos que pudieran vincularse con la procrastinación. Sin embargo,

el documento también revelaba que los estudiantes ya entraban en la universidad con una cuota importante de tendencia a la procrastinación, lo que podía provocar que el uso de los videojuegos en un ambiente universitario potenciara tal comportamiento.

Estas investigaciones condujeron a reflexionar, a pensar en el proyecto propuesto en este artículo de forma estratégica, para fomentar en los estudiantes de UniCervantes un uso responsable del espacio lúdico digital que se plantea. Tener claro este tema era vital para evitar contratiempos, como una negativa por parte de la institución o un uso irresponsable y descontrolado del espacio.

La investigación titulada «¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones» (González Vázquez e Igartúa, 2018) se desarrolló a partir de encuestas realizadas a personas entre los 14 y 20 años. Su objetivo era detectar las razones por las que los jóvenes juegan con videojuegos. Los autores clasificaron las respuestas de los encuestados en cuatro grupos: fantasía (los videojuegos ofrecen posibilidades que la vida real no suele dar), escape y entretenimiento (motivos basados en el ocio y el aburrimiento), competición y desafío (razones asociadas con ser mejores o superar retos impuestos por el juego o por rivales humanos) y activación socioemocional (respuestas relacionadas con la interacción social, compartir con amigos y familiares y la descarga de emociones, como frustraciones y otros sentimientos negativos). Fue este último apartado el que interesaba para la presente investigación, pues se esperaba que el espacio de ocio digital propuesto fuera una vía más de interacción social para aquellos estudiantes que no parecían encajar en los demás espacios ofrecidos por la institución. Además, se esperaba que, con el tiempo, la universidad contara con un equipo de competencia en videojuegos, especialmente teniendo en cuenta el proyecto de Ley 007 de 2023, o Ley de los *eSports*, que fue presentado en el Congreso de la República de Colombia en 2023 y que pretendía vincular los deportes electrónicos al sistema general de deportes del país.

Gómez León (2024), en su investigación titulada «Eficacia de los videojuegos en la regulación emocional de los estudiantes», analizaba el posible impacto que los videojuegos pueden tener en niños y adolescentes como herramientas de regulación emocional. Los resultados de las experiencias descritas por la autora sugerían que los beneficios de los videojuegos se extendían tanto a personas en general como a pacientes diagnosticados con trastornos emocionales. Así, el aporte de esta investigación es clave al dar cuenta de los beneficios que los videojuegos pueden aportar a una comunidad universitaria, toda vez que lo que se pretende con el proyecto es brindar una alternativa de socialización, desconexión y reducción del estrés en un ambiente seguro y regulado.

En general, no existen muchas investigaciones que versen sobre proyectos de inclusión de videojuegos como actividades para el bienestar universitario. Lo habitual es encontrar investigaciones sobre el uso de los videojuegos en educación como medio didáctico, sobre sus ventajas y desventajas, y, en general, sobre cómo este tipo de juegos afectan positiva o

negativamente a niños, jóvenes y adolescentes. Es por esta razón por lo que el estudio que se presenta en este artículo tiene valía en su contenido, pues puede servir como una guía, o bien como una referencia para aquellas instituciones universitarias que deseen tener un espacio lúdico del estilo del que se plantea.

Esta investigación es la continuación de otra escrita por Estacio *et al.* (2023), en la que se exponen cuáles son las dificultades más grandes a la hora de establecer espacios universitarios que integran videojuegos. Estas dificultades son las siguientes: el desconocimiento del tema, toda vez que quienes suelen proponer y quienes reciben y aprueban las propuestas son de épocas y de pensamientos diferentes (a veces radicalmente) respecto a los mismos; falta de infraestructura o inversión, pues se suelen hallar dificultades para que las instituciones destinen presupuesto a este tipo de proyectos; e incredulidad frente a los beneficios que un proyecto como el propuesto puede dar a la comunidad universitaria, en contraste con sus perjuicios. Este estudio se hace importante toda vez que constituye los cimientos del proyecto y que sus conclusiones son de vital importancia para el caso particular de UniCervantes.

En cuanto al ocio en sí mismo, Pascucci (2015) mencionaba la importancia del ocio autotético, es decir, actividades de ocio que no tienen ningún objetivo en particular. Esta definición es parecida a la de Cuenca (2011), quien definía el «ocio» como acciones distintas al trabajo o, en este caso, al estudio, caracterizadas por no ser obligatorias y estar destinadas a la diversión y el entretenimiento. Al tratarse el artículo del resumen de su tesis, con nombre «Beneficios de las actividades de ocio en jóvenes universitarios de la Universidad de Flores, Regional Comahue», puede inferirse que sus conclusiones son aplicables al ambiente universitario. De acuerdo con Pascucci, el desarrollo de actividades de ocio conlleva un amplio abanico de beneficios para los estudiantes, entre ellos un aumento de la felicidad y el bienestar entre los alumnos, la posibilidad de relacionarse y relajarse en un contexto más distendido e informal, el descanso mental y su consecuente repercusión sobre la productividad y la creatividad, entre otros. La autora menciona varios tipos de ocio, como el deportivo, el festivo, el ambiental, el creativo, el solidario y el lúdico. La contribución de este documento a la investigación es alta, puesto que pone a discusión la importancia que puede brindar a la comunidad académica de UniCervantes el hecho de tener diversas actividades de ocio.

2. Objetivos

El objetivo general (OG) de la presente investigación es el siguiente:

OG. Implementar en la Fundación Universitaria Cervantes San Agustín-UniCervantes un espacio de entretenimiento inclusivo y de calidad para la comunidad educativa con el propósito de investigar y comprender las tendencias y paradigmas relacionados con los deportes electrónicos y videojuegos, así como su impacto en el desarrollo personal, académico, social y profesional de los participantes.

Los objetivos específicos (OE) se resumen en tres:

OE1. Establecer la infraestructura administrativa y tecnológica necesaria para crear un espacio de ocio y entretenimiento digital en la Fundación Universitaria UniCervantes teniendo como referentes otros ambientes universitarios.

OE2. Ejecutar una prueba piloto con la participación de la comunidad académica que permita medir de forma real el nivel de acogida del proyecto.

OE3. Determinar el impacto del espacio de ocio y entretenimiento digital en la comunidad estudiantil, en términos de participación, rendimiento académico y bienestar emocional.

3. Metodología

Inicialmente se hará uso de dos fuentes de consulta: en primer lugar, se convocará y consultará a los estudiantes interesados en participar en la organización de la prueba piloto; y, en segundo lugar, se consultará a distintas universidades que han tenido éxito en la implantación de centros de entretenimiento como el que se sugiere en este proyecto.

Los parámetros dispuestos serán de utilidad para la puesta en marcha de la prueba piloto, para la que se contará con la ayuda de los departamentos de Bienestar Universitario y de Logística de la universidad. Serán estas entidades las que brindarán apoyo para seguir y controlar los parámetros establecidos y garantizar el éxito de la prueba piloto. También se llevará a cabo una recolección de datos estadísticos durante la prueba piloto.

Las estadísticas recogidas, junto a los aspectos positivos y negativos surgidos de la prueba, serán de enorme utilidad para pulir los parámetros previamente dados, los requisitos, las reglas y las condiciones de uso del espacio. Toda esta información será compilada, discutida y mostrada a las unidades competentes de UniCervantes, esperando su aprobación, de modo que esta investigación tenga una segunda parte en 2024-II o 2025-I.

De lo anterior, se deduce que esta sea una investigación con enfoque mixto, pues conlleva la recolección de datos cualitativos y cuantitativos. Será de tipo propositivo y experimental, puesto que contará con elementos ejecutivos desde la prueba piloto, hasta el establecimiento de relaciones de causa y efecto entre variables que intervienen en el proyecto a través del análisis de datos.

4. Resultados

Los resultados de esta investigación se pueden dividir en tres partes, que se llamarán «fase de planeación», «fase de adaptación» y «fase de proyección y ejecución». Sus resultados de mencionan a continuación.

4.1. Fase de planeación

El equipo de investigación obtuvo acceso a las instalaciones de la institución universitaria Politécnico Gran Colombiano, una de las universidades pioneras en la aplicación de videojuegos y *eSports* a nivel universitario en Colombia. El docente y director del proyecto, Emiliano Vagnoni Mondragón, en calidad de guía de la visita, mostró a los visitantes, entre otros escenarios, las unidades de Bienestar y Comunicaciones de la universidad que brindan apoyo constante al proyecto, los diferentes lugares donde se llevan a cabo los tres pilares del proyecto (investigación, educación y competición) y los lugares de ocio y esparcimiento con los que cuentan los estudiantes para sus espacios no académicos.

A partir de esta visita, los investigadores llegaron a conclusiones importantes para llevar a cabo un proyecto similar en UniCervantes. La primera conclusión fue que el salón de ocio y entretenimiento digital debía ser multiusos, de modo que pudiera ser utilizado como salón de juegos, de cine, para eventos varios, para descansar o relajarse, etc. La segunda, que un futuro equipo de *eSports* podría ser autosustentable y verse codirigido entre la unidad de Bienestar Universitaria y los propios estudiantes. Y la tercera, que sería de gran ayuda lograr que el proyecto pueda ser abordado desde lo académico (perfiles psicológicos de *gamers* en formación, análisis de datos de partidas, gestión y administración del equipo), de modo que no se quede solo en una actividad lúdica o competitiva.

Para establecer los parámetros de uso del espacio, lo primero fue preguntar a los estudiantes sobre el nivel de acogida y las preferencias de uso del espacio propuesto.

La encuesta realizada a los estudiantes universitarios de UniCervantes obtuvo un total de 110 respuestas. De ellas, se recopilaron los siguientes datos básicos:

- Participaron estudiantes de todos los programas de pregrado de la universidad, excepto de Teología, pues su nivel de interés demostró ser muy bajo en encuestas anteriores. Aproximadamente, el 57 % de los entrevistados fueron hombres y el 43 %, mujeres.
- El 43 % de los estudiantes manifestaron interés en participar en eventos tipo *gamer* dentro del espacio multiusos, el 51 % solo estuvieron interesados en asistir y el 6 % no tuvieron interés alguno en el tema.
- En caso de que la participación en los torneos tuviera un precio de entrada, el 66 % de los encuestados prefería que el dinero recaudado se usara para dotar y mejorar el espacio; el 18 %, para campañas de responsabilidad social; y el 13 %, para patrocinar a un equipo de *eSports* que representase a UniCervantes.
- El 79 % de encuestados estaba de acuerdo con que la universidad necesitaba un sitio cubierto dedicado al ocio y el descanso. Esta respuesta se dio porque la sede de UniCervantes Bogotá ofrecía un amplio espacio para descansar y rela-

jarse al aire libre, pero no contaba con espacios cubiertos para los momentos de frío o lluvia. Los espacios de danza y el gimnasio no se incluían, dado que tenían funciones específicas y permanecían cerrados cuando no estaban en uso.

- El 55 % de los encuestados manifestaron que usarían el espacio multiusos entre 60 y 90 minutos. El 80 % aseguraban que no dejarían sus actividades académicas por permanecer en el espacio, mientras que el 20 % admitía que sí lo haría. Un 83 % de los encuestados haría uso del espacio aun si no se permitiera comer en él.
- Un 57 % de los estudiantes solo usaría el espacio para descansar y relajarse; un 18 %, para jugar con videojuegos; un 14 %, para ver películas en pantalla gigante; un 6 %, para ver eventos deportivos; y un 5 %, para dormir.
- En orden de importancia, los encuestados preferían que el mobiliario del espacio se compusiera de pufs, sofás grandes, sillas, suelo alfombrado y mesas, y que los componentes tecnológicos y de entretenimiento fueran televisores, consolas, un videoprojector y ordenadores.

4.2. Fase de adaptación

Acto seguido, y teniendo en cuenta tanto lo observado en la visita como las respuestas de los estudiantes, se llevaron a cabo reuniones con los directores del área de Bienestar Universitaria y de Logística de UniCervantes, obteniendo los siguientes resultados:

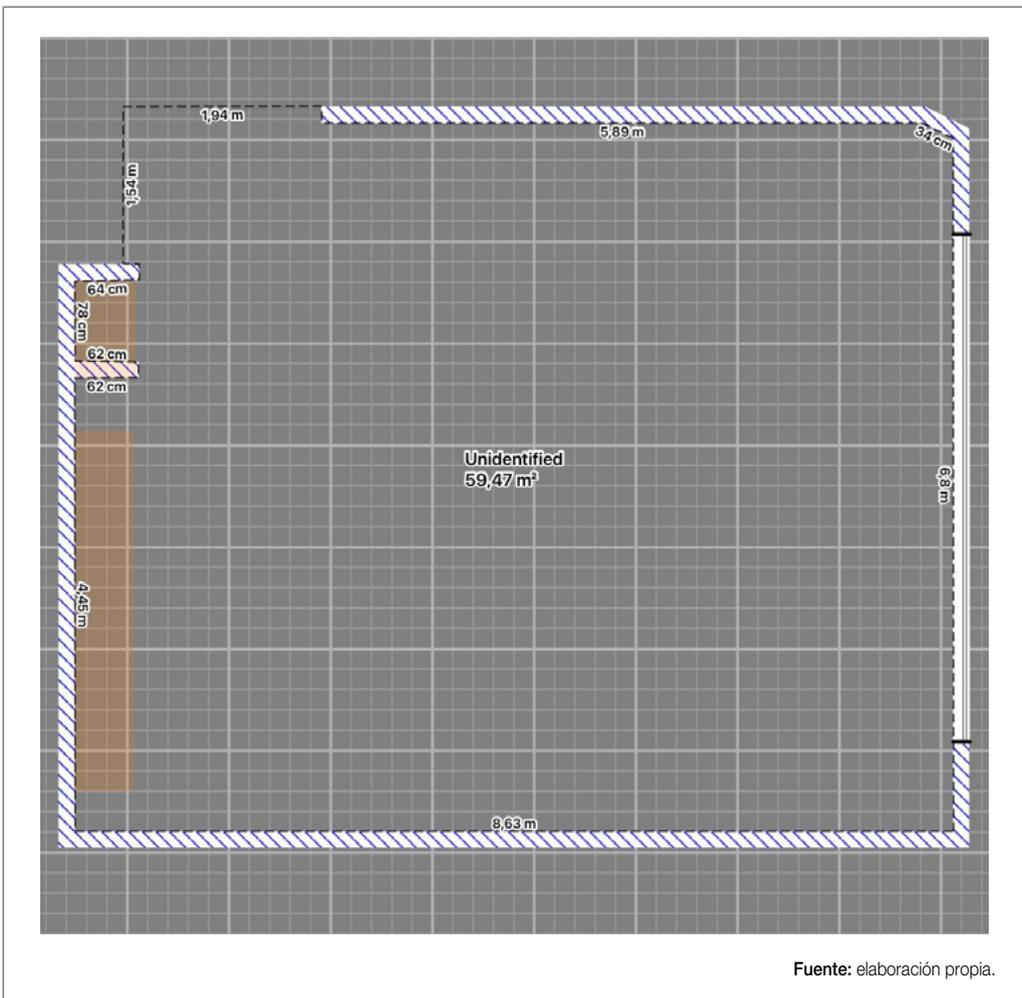
- Reunión con Ingrid Julieth Sissa Rincón (directora de Bienestar Universitaria de UniCervantes).
 - Publicidad. Es importante establecer los pormenores del torneo para poder publicitarlos de forma orgánica. Al tratarse de una actividad dirigida a estudiantes, esta debe planearse con mucha antelación para garantizar el máximo número posible de participantes, por lo que la publicidad es vital. Para este tipo de actividades, es obligatorio seguir los parámetros de la línea editorial del área de mercadeo institucional.
 - Espacio y tiempo. Es vital establecer un espacio físico donde llevar a cabo la actividad, principalmente si lo que se pretende es que el proyecto se quede con un espacio físico fijo a partir de la prueba piloto. Se desea que esta prueba piloto sea una especie de inauguración del espacio. Respecto al tiempo, se requiere que entre el inicio del proyecto y la prueba piloto haya, por lo menos, dos meses de diferencia, con el fin de tener tiempo suficiente para preparar y ejecutar el presupuesto que le sea asignado (alquiler o compra de equipos, servicios, refrigerios, premios, etc.).

- La unidad de Bienestar Universitario está dispuesta a usar los recursos de que pueda disponer para llevar a buen puerto la prueba. Se hace necesario tener evidencias del desarrollo de la actividad (fotografías, vídeos, listas de asistencia, etc.), no solo para sustentar el proyecto de investigación, sino para dejar constancia de la ejecución de los rubros destinados desde Bienestar Universitario.
- Se planteó la posibilidad de solicitar a los estudiantes una cantidad de dinero para acceder al torneo con la finalidad de destinar lo recaudado a uno de los tres siguientes posibles destinos: dotar y mejorar el salón de ocio y entretenimiento digital; crear, patrocinar y mantener un equipo de *eSports* que represente a UniCervantes en torneos universitarios; o aportar lo recaudado a obras benéficas apoyadas habitualmente por la institución. En cualquiera de los tres casos, se recalca que ningún estudiante, docente, directivo o administrativo podría llevar a cabo la recolección de dichos recursos, por lo que se necesitaría una pasarela de pagos similar a la que se usa para el pago de matrículas.
- Reunión con Camilo Andrés Mahecha Guzmán (director de Logística de UniCervantes) y Arlette Gisselle Vargas Mendoza (directora de la Facultad de Ingeniería de UniCervantes).
 - Se designó como lugar para la prueba –y para el salón de ocio y entretenimiento digital, en caso de ser aprobado el espacio– el salón contiguo al de música y danza, ubicado en la esquina suroriental del bloque B (2.º piso).
 - Se sugirió mover la fecha de ejecución de la prueba piloto a un día del segundo semestre de 2024 (estaba programado para finales de mayo de 2024), para que la unidad de Logística tuviera tiempo de preparar el lugar. De este modo, se estableció que se destinaría el espacio intersemestral para la correcta planeación del evento.
 - Se sugirió que debían tenerse en cuenta y planearse cuidadosamente elementos como el formato de realización del torneo y la cantidad de cupos que habría para participar en él, así como el alquiler de los equipos necesarios (televisores, consolas, etc.). Se desaconsejó completamente que los estudiantes o los docentes prestaran sus equipos para la prueba piloto, dado que la universidad no podía responsabilizarse de los posibles daños que pudieran sufrir. Se trataron el resto de temas necesarios para el uso del espacio, como la distribución del mismo, el presupuesto requerido para cumplir con el *layout* que se propusiera, las políticas de uso y el mobiliario y la tecnología que se esperaba que estuviera disponible en el lugar, entre otros.

Junto al equipo de estudiantes del SITeDi, se ejecutó la tarea de presentar propuestas, tanto para el *layout* como para las políticas de uso del espacio, lográndose los resultados que se muestran a continuación.

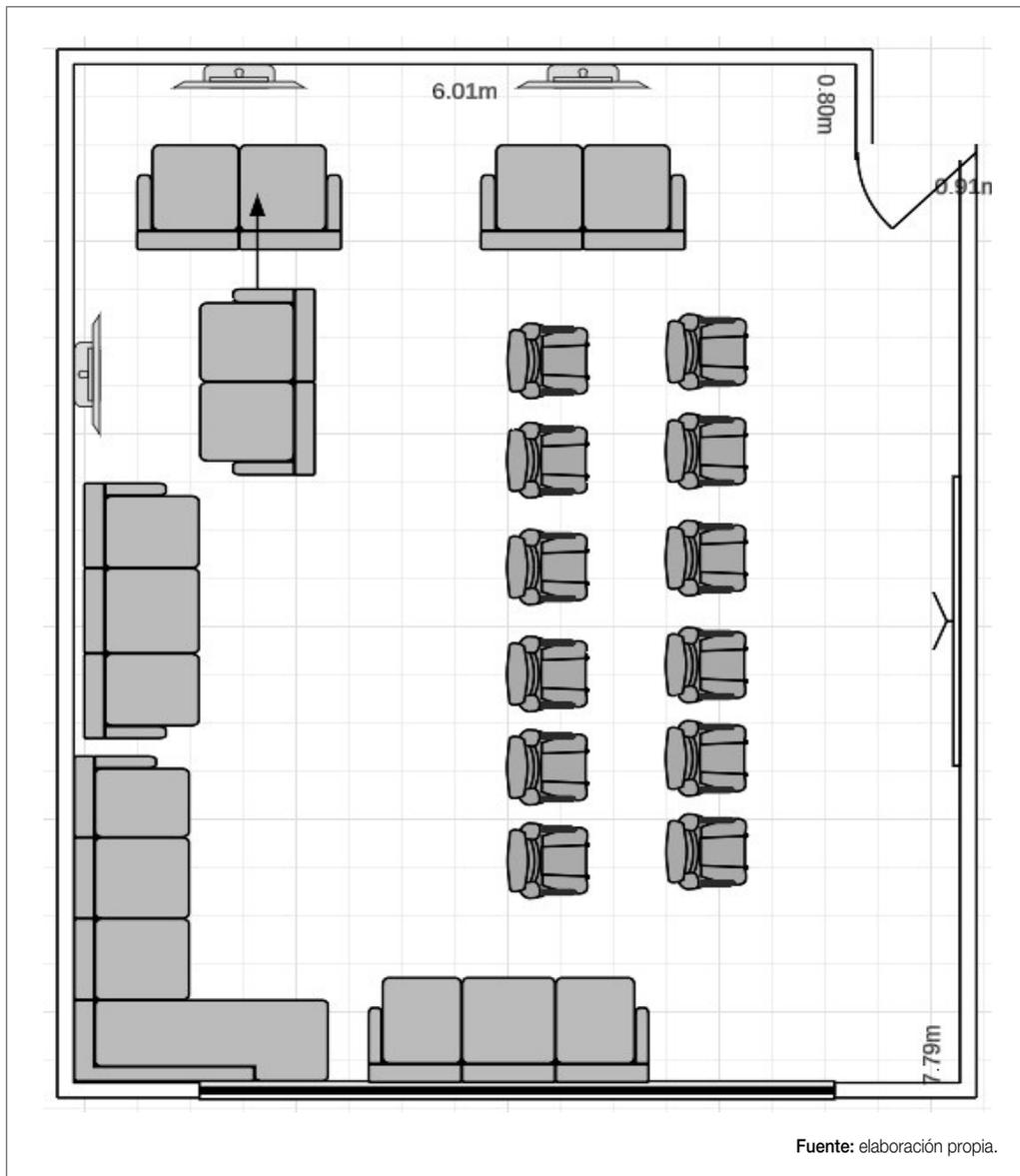
Un escaneo digital del salón designado permitió establecer que este contaba con 60 m², aproximadamente. Si bien la aplicación usada para el escaneo no funcionó tan bien como se esperaba, se establecieron las medidas más básicas. El sector de 1,54 m de la esquina superior izquierda del plano correspondía a la puerta del salón y el espacio situado bajo este era un pequeño armario que solía permanecer cerrado (véase figura 1). El espacio más grande que se encontraba en la pared del lado izquierdo correspondía a un gran mueble de madera empotrado en la pared, con una altura aproximada de 1 m. El área blanca y gris del lado derecho correspondía a una gran ventana con vistas al campus.

Figura 1. Plano base del salón



Con las medidas ya establecidas, se usó la herramienta lucid.app para diseñar un *layout* inicial con los elementos que se enumeran a continuación: 3 sofás dobles (cada uno situado enfrente de un televisor), 2 sofás triples, 1 sofá grande de esquina, 12 sillas sencillas, 1 video-proyector con su respectiva pantalla de proyección y un suelo alfombrado (véase figura 2):

Figura 2. *Layout* propuesto para el espacio



Adicionalmente, los estudiantes sugirieron que el espacio tuviera algunos elementos extra, como consolas de videojuegos y ordenadores.

Basándose en lo anteriormente mencionado, se estimó un presupuesto para la adecuación del lugar que se muestra en el cuadro 1.

Cuadro 1. Presupuesto base para la adecuación del espacio multiusos

Elemento	Cantidad	SKU	VU (€)	VT (€)
Televisor (42 pulgadas)	3	Unidad	286	858
Consola (xBOX, PS, etc.)	3	Unidad	704	2.112
Proyector	1	Unidad	550	550
Pantalla para el proyector	1	Unidad	165	165
Sillón individual (pufs individuales)	12	Unidad	165	1.980
Sillón doble	3	Unidad	506	1.518
Sillón de gran formato	3	Unidad	770	2.310
Alfombra	60	m ²	30,80	1.848
Barra de sonido (opcional)	1	Unidad	176	176
Cableado de internet	20	m	0,37	7,48
Total				11.524,48

Nota. SKU (*stock keeping unit*), VU (valor unitario), VT (valor total) y m (metro).

Fuente: elaboración propia.

4.3. Fase de ejecución

Debido a la alta cantidad de dinero necesaria para la adecuación del espacio multiusos, se hizo necesario llevar a cabo la proyección de una prueba piloto con un presupuesto más austero. De este modo, tras consultar con los estudiantes de la universidad, se acordó que tal prueba piloto consistiría en un torneo de videojuegos que se celebraría en el marco de una de las actividades de la unidad de Bienestar Universitaria que se ejecutaría en el segundo semestre de 2024.

Bajo esta premisa, se calculó el precio que supondría alquilar los elementos necesarios para la prueba, es decir, televisores y consolas, que ascendería a una cantidad aproximada de 5.000.000 de pesos colombianos (1.112 € aproximadamente) para un evento de tres días seguidos.

El evento en cuestión fue planeado para llevarse a cabo durante la Semana de la Salud de UniCervantes, con el fin de garantizar la mejor cobertura posible del torneo. Para su planificación se contó con el apoyo de la unidad de Bienestar Universitario y con el Departamento de Logística. La unidad de Bienestar Universitario apoyó con la difusión del evento y ofreció dar algunos premios adicionales a los ganadores. Por su parte, el Departamento de Logística aportó algunos elementos necesarios para la ejecución de la prueba, lo que permitió reducir de forma sustancial el presupuesto calculado inicialmente. No fue necesario alquilar televisores y se pensó en aprovechar el mobiliario de la universidad, por lo que solo se requirió alquilar las consolas y comprar los premios para los ganadores. Todas estas acciones fueron muy importantes, ya que con ellas se demostró a la directiva universitaria que, para iniciativas como la mencionada, no era necesario un presupuesto demasiado grande; es decir, que, si se promovían eventos enfocados a los videojuegos, solo a modo de entretenimiento, no era necesario invertir mucho dinero.

Puntualmente, para el torneo se seleccionaron tres juegos: *Dragon Ball Z Figtherz* (combate), *Just Dance* (movimiento) y *FIFA* (simulador deportivo). El primer juego se escogió debido al reciente fallecimiento del maestro Akira Toriyama, creador de los personajes del juego, lo que incrementó el interés de algunas personas por el juego (y a modo de homenaje personal al *mangaka*); el segundo, para atraer al público femenino, tras observar que los torneos de este juego en concreto tenían mayor número de participantes femeninos; y el tercero, debido a su gran popularidad.

Las inscripciones al torneo se hicieron durante las dos primeras semanas del mes de septiembre de 2024, obteniéndose los resultados contenidos en el cuadro 2.

Cuadro 2. Estudiantes inscritos en el torneo por juego y género

Juego	Hombres	Mujeres	Total
<i>Dragon Ball Z Figtherz</i>	7	0	7
<i>Just Dance</i>	2	9	11
<i>FIFA</i>	15	1	16
Total	24	10	34

Fuente: elaboración propia.

Resalta el caso de un estudiante en particular que se inscribió a dos torneos (*Dragon Ball Z Figterz* y *FIFA*). Este participante fue retirado del torneo *FIFA* por dos razones:

- El estudiante estuvo lejos del desempeño mínimo aceptable durante el primer corte de su programa académico. De este modo, dada la sugerencia de la dirección de su programa, el alumno fue retirado.
- Se retiró al estudiante del juego más demandado (*FIFA*, en este caso) para dar espacio a un alumno más, quien se inscribió cuando ya se habían completado los 16 cupos disponibles.

Con el ánimo de medir la acogida que tendría el espacio en cada uno de los escenarios, se planeó dedicar un día a cada juego. Durante cada uno de los tres días, se registró a los asistentes y se hizo una encuesta de opinión sobre el torneo.

El torneo en cuestión se llevó a cabo los días 8, 9 y 10 de octubre de 2024, coincidiendo con la Semana de la Salud de la Institución. Dado que coincidieron diversas actividades académicas y deportivas durante el evento, hubo dificultades para lograr que los estudiantes se vincularan al torneo. Sin embargo, 32 de los 34 inscritos sí asistieron; algunos que se inscribieron fueron y participaron y la gran mayoría de estudiantes que no asistieron fueron reemplazados por otros que sí mostraron interés por participar.

Al finalizar cada jornada de la competición, a los participantes y asistentes se les solicitó cumplimentar una encuesta de satisfacción que fue respondida por un total de 23 personas (22 estudiantes y 1 docente, de los cuales, 17 fueron participantes y 6 meros observadores), arrojando los siguientes resultados:

- La mayoría de los participantes interesados en el torneo eran estudiantes de los programas de Contaduría Pública, Derecho, Finanzas y Negocios Internacionales, Ingeniería en Analítica de Datos y Trabajo Social.
- A todos los participantes les gustó la actividad, calificando con un 4,83 sobre 5 la organización del mismo y con un 4,70 sobre 5 el lugar.
- Todos los participantes manifestaron que les gustaría que el torneo se realizara anualmente y que les atraía la idea de competir contra otras universidades.
- En cuanto a aspectos negativos, una persona manifestó que la actividad distraía demasiado a los estudiantes y tres dijeron que el tiempo estimado para la actividad no fue el adecuado. Los demás no tuvieron comentarios negativos.
- En cuanto a los aspectos positivos, aunque hubo varias opiniones, las más destacadas aplaudieron el torneo como una alternativa novedosa para divertirse dentro de la universidad y para socializar con personas que compartieran sus mismos

gustos. Otros, como una oportunidad de desestresarse, afirmando que les gustaría que se repitiera. Hubo dos personas que manifestaron no tener nada positivo que decir respecto al torneo.

- De 23 personas entrevistadas, 21 afirmaron que sí les gustaría contar con este espacio y que consideraban necesario que la universidad dispusiera de un espacio cubierto dedicado al ocio y al entretenimiento digital. Los dos restantes respondieron que sí les gustaría disponer de ese espacio, pero que no lo consideraban necesario.

Así, con la ejecución del torneo, se pudo demostrar que los estudiantes agradecían que hubiera espacios diferentes a los habituales para socializar y divertirse. Los estudiantes que participaron, en todo momento, dieron prioridad a sus actividades de formación y en varias ocasiones se excusaron ante los organizadores por no poder asistir debido a tales actividades. Se considera que, a pesar de la poca divulgación del torneo y de que este coincidió con otras actividades previamente programadas y masivamente difundidas, la asistencia, el comportamiento de los estudiantes y los resultados fueron más que adecuados.

4.4. Fase de proyección

Por sugerencia de los departamentos que daban apoyo al proyecto (Bienestar Universitario, por un lado, y Logística, por otro), y de acuerdo con los hallazgos mostrados en la investigación anterior a la presente (Estacio *et al.*, 2023), se decidió establecer una serie de políticas para el espacio. Se tuvo en cuenta que estas políticas debían tener como propósitos:

- Evitar que los estudiantes se quedaran en el espacio en lugar de atender a sus deberes académicos.
- Fomentar el buen uso del salón, no solo para el descanso y el ocio, sino también para actividades académicas varias.
- Conservar el espacio en condiciones óptimas, para su buen disfrute.

De tal modo, las políticas sugeridas para el espacio fueron las siguientes:

A) Políticas de uso en el salón de ocio y entretenimiento digital

- Los usuarios del espacio deberían quitarse el calzado antes de entrar y dejarlo en uno de los espacios designados. Por ello, deberían mantener una buena higiene personal para no perturbar a otras personas (siempre y cuando el suelo del espacio estuviera alfombrado).

- Los usuarios deberían limitar el volumen de los equipos disponibles y de sus conversaciones, de modo que no se perturbaran las actividades de los espacios cercanos ni el descanso de otros usuarios.
- El espacio podría usarse para varias actividades de forma simultánea o reservarse para una sola actividad, en cuyo caso los demás equipos tendrían que permanecer inactivos. En el segundo caso, el espacio debería reservarse y los horarios de uso exclusivo tendrían que publicarse a la entrada del salón.
- El espacio podría aprovecharse para los siguientes usos:
 - Jugar con videojuegos.
 - Ver películas y eventos culturales o deportivos en gran pantalla.
 - Llevar a cabo torneos de videojuegos, internos o interinstitucionales.
 - Ejecutar actividades asociadas con el cinefórum.
- Todo usuario debía velar por el buen uso de las instalaciones del espacio (sillas, muebles, sofás, alfombrado, etc.) y de los equipos (videoprojector, pantallas, consolas, controles, periféricos, conexiones, cables, etc.).

B) Políticas de permanencia en el salón de ocio y entretenimiento digital

- Todo estudiante que hiciera uso del espacio debería registrar su entrada con datos básicos y dar a conocer su horario semanal (al menos la primera vez, entregando su horario físico).
- Ningún estudiante/docente podría hacer uso del espacio en momentos en los que, según su horario, debería estar en clase.
- Se limitaba el tiempo de permanencia en el espacio de estudiantes/docentes a 90 minutos, extensible a 120 minutos si el usuario no tuviera compromisos académicos próximos.
- El usuario debería retirarse del espacio en el momento en que la persona encargada del mismo, u otra autoridad dentro del campus, se lo indicara.

C) Prohibiciones y sanciones en el salón de ocio y entretenimiento digital

- Se prohibía el consumo de cualquier tipo de alimento o bebida dentro del espacio, sin excepciones.
- Se prohibía el uso de equipos de entretenimiento digital a estudiantes que fueran vetados desde Bienestar Universitario o desde Registro y Control. Esto podía

deberse a varios motivos: inasistencia, bajo rendimiento académico, desobedecer las normas, desacato a la autoridad de la persona encargada o cualquier otra razón que Bienestar Universitario o Registro consideraran idónea.

- Se prohibía el uso de las consolas para jugar con videojuegos de contenido sexual explícito, violencia gráfica o demás videojuegos prohibidos desde la unidad de Bienestar Universitario.
- Se prohibía la permanencia de estudiantes que, sin la autorización expresa de su docente, en un momento concreto tuvieran que estar en clase.
- Se prohibía la permanencia de cualquier estudiante por un lapso superior al estipulado en el reglamento.
- Se prohibía la permanencia de estudiantes en el espacio a puerta cerrada o sin la supervisión de una persona encargada y designada por Bienestar Universitario o por Logística.
- Desobedecer las normas anteriormente descritas provocaría que el estudiante que incurriese en ellas sería vetado a la hora de usar el espacio durante lo que quedara del semestre en curso, además de las sanciones disciplinarias que pudieran tener lugar de acuerdo con el reglamento estudiantil vigente, una vez determinado su nivel de gravedad.

5. Discusión

El texto de Nieto Rey y Ramírez Ospina (2019) resultó ser un buen insumo para la elaboración de la propuesta, toda vez que los desafíos que afrontaron sus autores hasta ahora tenían como finalidad última sobrepasar las barreras que la institución universitaria pudiera poner al proyecto.

Investigaciones como la de Chacón Cuberos *et al.* (2017) funcionan como faro para detectar, prever y prevenir actuaciones que pondrían a UniCervantes en riesgo de provocar una disminución en el rendimiento académico de sus estudiantes. Tras reflexionar sobre esta investigación, se espera que, con la redacción, la adopción y el seguimiento de políticas de uso y permanencia, se consiga un uso responsable por parte de los estudiantes, de modo que como mencionan Olazábal Boggio y Zegarra Mendoza (2017), este espacio sea usado y disfrutado sin consecuencias negativas. Tal y como Pascucci (2015) mencionaba en su investigación, tener espacios de ocio y entretenimiento sería de gran utilidad para relacionarse entre estudiantes que compartan los mismos *hobbies* (fútbol, películas, videojuegos, etc.), en un ambiente sano y controlado, además de relajarse y distender su mente. Se espera, por lo tanto, que los estudiantes de UniCervantes gocen y aprovechen el salón de entretenimiento digital, minimizando en todo lo posible las consecuencias ne-

gativas. Los beneficios que suponen los momentos de ocio para una mente en proceso de formación encuentran un buen ejemplo en lo mencionado por Stuckley:

El 15 de abril de 1726, visité a Sir Isaac en su casa, situada en el conjunto de edificios Orbell, en Kensington. Comí con él y pasé el día con él a solas [...] Después de la comida, como el tiempo estaba agradable, salimos al jardín a tomar el té, bajo la sombra de unos manzanos, solos, él y yo. En medio de otra conversación, me dijo que se encontraba en la misma situación como cuando antes se le había ocurrido la idea de la gravitación. Había sido provocada por la caída de una manzana mientras se hallaba entregado a una actitud contemplativa (citado por Smart, 2013, p. 60).

Con esto, Smart ejemplificaba los beneficios que puede tener el ocio para una persona. Dedicar tiempo a «no hacer nada» puede conllevar beneficios que permiten el libre transcurrir de las ideas, el descanso mental, la socialización, etc., tal como fue demostrado por Gómez León (2024). Del mismo modo que en la experiencia descrita por la autora, se demostró que dedicar tiempo al ocio digital puede favorecer la reducción del estrés y la socialización, al tratarse de un entorno no académico –aunque sujeto a las reglas básicas del espacio universitario– que permite a los estudiantes interactuar de forma diferente y canalizar elementos como su agresividad contenida, su estrés, su competitividad, etc.

Así, el proyecto que se describe en este documento obedece a los parámetros necesarios para que los estudiantes gocen de un espacio de libre uso para ellos y, a la vez, cuenta con unas políticas útiles para minimizar los elementos perjudiciales que este espacio podría acarrear.

Inicialmente, el espacio estaba pensado para el uso de videojuegos como actividad de ocio y socialización. Sin embargo, el proyecto fue evolucionando a partir de la idea inicial, pasando de un espacio para jugar a uno destinado al juego, al entretenimiento y al ocio, lo que configura una mejor idea que la inicial.

Durante la ejecución de la prueba piloto quedó demostrado que, por más atractiva que parezca la idea de ir a la universidad a jugar, los estudiantes de UniCervantes poseen la madurez suficiente para comprender que los momentos de ocio son importantes y que lo primordial es su formación académica, lo que en principio generaba temores.

6. Conclusiones

Resulta interesante la evolución que tuvo el proyecto a lo largo de su conformación. Durante el tiempo que duró la investigación, se fue desvelando que las preferencias de los estudiantes no necesariamente pasaban por el uso de los videojuegos, pero sí convergían

en la necesidad de un espacio cubierto y cálido donde entretenerse de diversas formas, dejando los videojuegos como una alternativa más, aunque en este caso era la alternativa principal. Lo que los estudiantes de UniCervantes desean es tener un espacio de descanso y diversión alternativo a las canchas de baloncesto y demás espacios abiertos que el campus universitario ofrece.

La propuesta que se expone en este estudio de investigación tiene un gran potencial en términos de impacto en los estudiantes y en su forma de interactuar entre sí, y se espera que su estructura resulte suficientemente atractiva para los directivos de la Fundación Universitaria UniCervantes.

La propuesta, en caso de ser aprobada y ejecutada, dará a los estudiantes de la institución un espacio no académico adicional a los que ya se encuentran disponibles, ofreciendo, como beneficios, disponer de un espacio cubierto, cálido y acogedor para compartir con personas que compartan gustos similares, y equipado para el descanso y el disfrute del tiempo ocioso en la universidad con diferentes actividades relacionadas con el entretenimiento digital.

Por otro lado, los aspectos negativos que este espacio y sus actividades asociadas podrían acarrear a la comunidad estudiantil estarían controlados a través de las políticas de uso, cuyo fin es reducir al mínimo posible que los usuarios dejen sus deberes académicos a cambio de un empleo irresponsable del espacio.

Otras instituciones colombianas, como la Universidad Antonio Nariño, el Politécnico Gran Colombiano, la Universidad EAFIT y la Universidad de Antioquia, entre otras, han implantado espacios lúdicos del mismo estilo y han obtenido buenos resultados, por lo que hay confianza en que UniCervantes no será la excepción.

Referencias bibliográficas

Chacón Cuberos, R., Zurita Ortega, F., Martínez Martínez, A., Castro Sánchez, M., Espejo Garcés, T. y Pinel Martínez, C. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Revista de Medios y Educación*, 50, 109-121. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36849882007>

Congreso de la República de Colombia. Cámara de Representantes. (2023). *Ponencia para primer debate en la Cámara de Representantes al Proyecto de Ley 007 de 2023-«Ley de los e-sports»*,

- acumulado con el proyecto de Ley 044 de 2023-«Deportes electrónicos». [https://www.camara.gov.co/sites/default/files/2023-10/Ponencia%20primer%20debate%20pl.%20007%20de%202023%20-Acum%20044%20de%202023%20\(oct.%203,%2016-00%20H.\).pdf](https://www.camara.gov.co/sites/default/files/2023-10/Ponencia%20primer%20debate%20pl.%20007%20de%202023%20-Acum%20044%20de%202023%20(oct.%203,%2016-00%20H.).pdf)
- Cuenca, M. (2011). El ocio como ámbito de educación social. *Educación Social*, 47, 25-40. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/29052/00920113012788.pdf?sequence=1>
- Dellepiane, P. (2024). Reseña bibliográfica del libro *Los videojuegos como cultura: identidad y experiencia en el mundo actual*, de D. Muriel y G. Crawford (Autores). *Tecnología, Ciencia y Educación*, 29, 169-172. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/21545>
- Estacio, C., Navarrete, J. V., Aponte, J. P. y Ortiz, S. (2023). Beneficios del uso de los e-sports o deportes electrónicos como actividad de bienestar en instituciones de educación superior colombianas. *Vía Innova*, 147-164. <https://doi.org/10.23850/2422068X.5953>
- Eurogamer España. (2022). Los videojuegos me salvaron la vida [vídeo de YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=XD6KFWwUxpg>
- Gómez León, M. I. (2024). Eficacia de los videojuegos en la regulación emocional de los estudiantes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 29, 31-58. <https://doi.org/10.51302/tce.2024.21317>
- González Vázquez, A. e Igartúa, J. J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.Info*, 42, 135-146. <https://doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- Meatze. (2020). *Crecimiento de la industria del videojuego durante la crisis del COVID-19*. <https://www.meatze.eus/noticias/crecimiento-de-la-industria-del-videojuego-durante-la-crisis-del-covid-19/>
- Morillo, V. (2024). El mejor documental del año está en Netflix: Mats Steen, el joven que vivió la vida real dentro de un videojuego. *elespanol.com*. https://www.elespanol.com/series/netflix/20241027/gracias-avatar-wow-mats-steen-vivio-vida-real-plena-mejor-documental-netflix/896660396_0.html
- Nieto Rey, N. y Ramírez Ospina, H. D. (2019). *Cultura gamer y videojuegos: espacio académico-deportivo de eSports en la Fundación Universitaria Los Libertadores*. Fundación Universitaria Los Libertadores: <https://repository.libertadores.edu.co/items/24f1b38b-8039-461d-aaf2-deea09ea9209>
- Olazábal Boggio, R. D. y Zegarra Mendoza, V. E. (2017). Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada. *PAIAN*, 8(1), 4 -14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9390928>
- Pascucci, M. (2015). Los jóvenes universitarios y el ocio. *European Scientific Journal*, 11(10), 116-127. <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/5551>
- Ree, B. (Dir.). (2024). *La singular vida de Ibelin* [película]. Netflix. <https://www.netflix.com/co/title/81759420>
- Salazar Gaitán, I. (2023). En Colombia hay cerca de 10 millones de gamers activos, no solo en consolas o PC. *La República*. <https://www.larepublica.co/empresas/inside-lr-con-edgar-herandez-leon-gerente-de-xbox-para-colombia-y-la-region-quien-hablo-sobre-los-cambios-de-la-marca-3726305#:~:text=Tenemos%20un%20gran%20rango%20de,de%2018%20a%2035%20a%C3%B1os>

Smart, A. J. (2013). *El arte y la ciencia de no hacer nada*. librosmaravillosos.com. <http://www.libros-maravillosos.com/elarteylacienciadenohacernada/pdf/El%20arte%20y%20la%20ciencia%20de%20no%20hacer%20nada%20-%20Andrew%20Smart%20.pdf>

Universidad Andina Simón Bolívar-Ecuador. (2021). *El coronavirus fortalece la industria de los videojuegos*. <https://www.uasb.edu.ec/ciberderechos/2021/06/15/el-coronavirus-fortalece-la-industria-de-los-videojuegos/>

World Vision. (2022). *Mira 10 maneras en que tus hijos pueden aprender jugando*. World Vision Costa Rica. <https://www.worldvision.cr/blog/aprender-jugando-10-ventajas-del-juego-para-la-socializacion>

 **Camilo Estacio.** Ingeniero industrial con maestría en Pedagogía y doctorando en Educación. Cuenta con experiencia en investigación y docencia universitaria en áreas como las ciencias básicas, la estadística y la logística. Es autor de múltiples artículos académicos y ponencias internacionales relacionadas con *eSports* y videojuegos y su impacto en la educación. Ha liderado semilleros de investigación y ha contribuido al diseño de programas académicos. Sus habilidades incluyen análisis de datos, modelado y diseño CAD. Actualmente, es docente investigador en UniCervantes y participa en proyectos interdisciplinarios vinculados a la educación y a la tecnología.