

**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
CARRERA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

**TEMA:**

**IMPACTO DE LOS E-SPORTS COMO DESARROLLADOR DE  
COMPETENCIAS TRANSVERSALES EN LA CIUDAD DE  
GUAYAQUIL**

**AUTOR:**

**RIVERA VERA JORGE ALBERTO**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
LICENCIADO EN ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

**TUTOR:**

**MURILLO DELGADO ERICK PAUL**

**Guayaquil, Ecuador**

**16 de septiembre del 2020**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

## CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Jorge Alberto Rivera Vera**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Administración de Empresas**

### TUTOR



Firmado electrónicamente por:

**ERICK PAUL  
MURILLO  
DELGADO**

f. \_\_\_\_\_

**ING. MURILLO DELGADO ERICK PAUL**

### DIRECTORA DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**MGS. PICO VERSOZA LUCÍA MAGDALENA**

**Guayaquil, a los 16 del mes de septiembre del año 2020**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
CARRERA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **RIVERA VERA JORGE ALBERTO**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Impacto de los E-Sports como desarrollador de Competencias Transversales en la ciudad de Guayaquil**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Administración de Empresas**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020**

**EL AUTOR**

f. \_\_\_\_\_



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
CARRERA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

## **AUTORIZACIÓN**

**Yo, Rivera Vera Jorge Alberto**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Impacto de los E-sports como Desarrollador de Competencias Transversales en la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_  
**Rivera Vera Jorge Alberto**

# Reporte Urkund Proyecto: Impacto de los E-sports como desarrolladores de competencias transversales en la ciudad de Guayaquil



Firmado electrónicamente por:

**ERICK PAUL MURILLO DELGADO**

**Erick Paul Murillo Delgado**

PROFESOR TUTOR-REVISOR PROYECTO DE GRADUACIÓN



---

Jorge Alberto Rivera Vera

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios que me permitió llegar a la culminación de mi carrera y poner en mi camino a tantas personas buenas de las que he aprendido mucho tanto en lo personal como en lo profesional

A mis padres que han hecho un gran esfuerzo para poder darme esta educación y quienes me han apoyado a lo largo de este camino

Al programa APE, ellos me brindaron la oportunidad para poder continuar mis estudios, en el cual me dieron las herramientas para poder ayudar a alguien más, aprendí a como transmitir mis conocimientos a los estudiantes y amigos que tenían dificultades con ciertas materias

A los amigos que me dio la universidad los cuales me apoyaron y compartí 4 años de mi vida, tal vez tuve diferencias y discrepancias en las formas de actuar o de pensar con alguno en algún momento, pero gracias a ello puedo decir que crecí como persona

A mi tutor el Ing. Paul Murillo, puesto que demostró verdadero interés en mi tema y que me supo guiar a lo largo de la elaboración del mismo

**Jorge**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo va dedicado a mis abuelos, ellos han sido la mayor influencia en mi vida, siempre atentos conmigo, pero sobre todo a mi abuela materna a quien perdí en mi segundo año en la universidad, lo logramos vieja, te perdí de vista en un suspiro, pero sé que nunca  
has parado de cuidarme Betty

A mi madre quien ha sido una mujer muy valiente desde pequeña y a mi padre quien ha sido un emprendedor innato de quien aprendí a no rendir me nunca

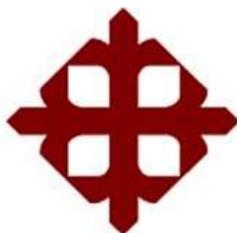
A mi hermana que me apoya siempre que puede y me anima a ser mejor de lo que fui ayer

A mis amigos que han sido como mis hermanos desde que nos conocemos, con algunos llevo más de 10 años de amistad, con otros apenas estos 4 años en la universidad, pero siempre los voy apoyar cuando me necesiten

Al videojuego que amo, las madrugadas jugando riendo o discutiendo con amigos, los torneos y las clasificatorias con los cuales llevo a centenares de partidas y horas de juego

Pero en especial se lo dedico a mis amigos, familiares y a todos aquellos que tuve el placer de conocer que han fallecido a lo largo de este 2020 ya sea por la pandemia o por otras causas, no olvidaré todo lo que aprendí de ustedes y espero hayan encontrado la luz para que puedan estar en paz.

**Jorge**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y ADMINISTRATIVAS  
CARRERA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**ECON. LUCIA PICO VERSOZA**  
DIRECTORA DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**ECON. DANNY AREVALO**  
COORDINADOR DEL ÁREA

f. \_\_\_\_\_

**ING. PAOLA TRAVERSO**  
OPONENTE

## CALIFICACIÓN

Guayaquil, 1 de septiembre de 2020

Economista

Danny Arévalo Avecillas

COORDINADOR UTE A-2020

ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS

En su despacho.

De mis consideraciones:

Ingeniero **Erick Paúl Murillo Delgado**, Docente de la Carrera de Administración de Empresas, designado TUTOR del proyecto de grado de **Jorge Alberto Rivera Vera**, cúmplase informar a usted, señor Coordinador, que una vez que se han realizado las revisiones al 100% del avance del proyecto **avaló** el trabajo presentado por el estudiante, titulado **“Impacto de los E-sports como desarrollador de Competencias Transversales en la ciudad de Guayaquil”** por haber cumplido en mi criterio con todas las formalidades.

Este trabajo de titulación ha sido orientado al 100% de todo el proceso y se procedió a validarlo en el programa de URKUND dando como resultado un 1% de plagio.

Cabe indicar que el presente informe de cumplimiento del Proyecto de Titulación del semestre A-2020 a mi cargo, en la que me encuentra (o) designada (o) y aprobado por las diferentes instancias como es la Comisión Académica y el Consejo Directivo, dejo constancia que los únicos responsables del trabajo de titulación **“Impacto de los E-sports como desarrollador de Competencias Transversales en la ciudad de Guayaquil”** somos el Tutor (a) **Erick Paúl Murillo Delgado** del Sr **Jorge Alberto Rivera Vera**, y eximo de toda responsabilidad al coordinador de titulación y a la dirección de carrera.

La calificación final obtenida en el desarrollo del proyecto de titulación fue: **10/10; Diez sobre Diez.**

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:  
ERICK PAUL  
MURILLO  
Erick Paúl Murillo Delgado

PROFESOR TUTOR-REVISOR PROYECTO DE GRADUACIÓN

---

Jorge Alberto Rivera Vera

## ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL .....	X
ÍNDICE DE TABLAS .....	XIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	XV
RESUMEN .....	XVII
ABSTRACT.....	XIX
INTRODUCCION .....	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	4
OBJETIVOS .....	5
Objetivo General.....	5
Objetivo Específicos .....	5
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	6
LIMITACIONES .....	6
DELIMITACIONES.....	6
CAPÍTULO 1: RELACION ENTRE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y LAS APTITUDES MOSTRADAS POR EL JUGADOR .....	7
Marco Teórico.....	7
Antecedentes.....	7
Definiendo a los e-sports .....	12
Conformación de la Industria .....	16
Cultura Gamer.....	16

Tipos de videojuegos .....	22
Tipos de jugadores .....	27
La gamificación .....	31
El juego de League of Legends.....	34
Las competencias transversales .....	37
<b>CAPÍTULO 2: Elaborar el marco referencial y legal de los estudios de la gamificación y su relación con las competencias transversales.....</b>	<b>42</b>
Marco Referencial .....	42
¿Cómo evaluar las competencias? .....	42
Los gamers y la motivación .....	46
Gamificación en las aulas .....	51
Las competencias y los videojuegos .....	52
El entorno mediático de los esports .....	56
Marco Legal.....	59
<b>Capítulo 3: Evaluar el impacto de los e-sport como desarrollador de competencias transversales .....</b>	<b>64</b>
Método .....	64
Diseño de la investigación .....	64
Población .....	65
Muestra .....	65
Instrumentos.....	65
<b>CAPÍTULO 4: ANALISIS Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACION .....</b>	<b>70</b>
Diagnóstico sobre la percepción y empleo de videojuegos. ....	70

Prueba experimental .....	82
Requisitos del experimento.....	83
Planteamiento de hipótesis.....	83
Resultados Pretest y Postest.....	84
CONCLUSIONES .....	114
RECOMENDACIONES.....	116
Bibliografía.....	118
ANEXO 1 .....	122
ANEXO 2 .....	125
Anexo 3.....	127
Anexo 4.....	131
Resultado de Encuestas.....	131
Segunda Encuesta Pre-test .....	131
Anexo 5.....	133

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Definiciones de los E-sports .....	13
Tabla 2 Características para considerar un videojuego como e-Sport .....	14
Tabla 3 Características para mejorar la experiencia de juego.....	19
Tabla 4 Tipos de géneros de videojuegos competitivos .....	23
Tabla 5 Tipos de géneros de videojuegos a nivel general.....	24
Tabla 6 Definiciones encontradas en la literatura.....	32
Tabla 7 Listado de las competencias transversales.....	39
Tabla 8 Proceso para transformar una competencia en un material de estudio. ....	43
Tabla 9 Indicadores para la evaluación del trabajo en equipo .....	45
Tabla 10 Características determinantes para cada tipo de jugador .....	50
Tabla 11 Influencia del deporte en los medios .....	57
Tabla 12 Influencia de los medios en el deporte.....	58
Tabla 13 Aspectos Laborales de los E-sports .....	61
Tabla 14 Dispositivos electrónicos empleados para jugar videojuegos por las mujeres .....	72
Tabla 15 Dispositivos electrónicos empleados para jugar videojuegos por los hombres .....	73
Tabla 16 Tiempo dedicado a jugar por las mujeres .....	74
Tabla 17 Tiempo dedicado a jugar por los hombres.....	74
Tabla 18 Modalidad de juegos preferida por las mujeres .....	76
Tabla 19 Modalidad de juego preferida por los hombres .....	76
Tabla 20 Característica para calificar a un juego excelente por las mujeres .....	77
Tabla 21 Característica para calificar a un juego excelente por los hombres .....	78

Tabla 22 Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad.....	85
Tabla 23 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	86
Tabla 24 Competencia para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.....	88
Tabla 25 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	90
Tabla 26 Competencia para promover el cumplimiento de objetivos .....	92
Tabla 27 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	93
Tabla 28 Competencia para mantener una actitud responsable y de respeto a las personas....	95
Tabla 29 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	96
Tabla 30 Competencia para ser capaz de comunicarse efectivamente .....	98
Tabla 31 Prueba T ara medias de dos muestras emparejadas .....	100
Tabla 32 Competencia para ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades .....	101
Tabla 33 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	103
Tabla 34 Competencia Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo.....	104
Tabla 35 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	106
Tabla 36 Competencia para fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo.....	107
Tabla 37 Prueba T para medias de dos muestras emparejadas .....	109
Tabla 38 Competencia ayuda a procesar la gestión consciente de recursos .....	110
Tabla 39 Prueba T para medias de dos muestras emparejaas. ....	112

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: <i>Juego Tennis for Two</i> .....	7
Figura 2: <i>Videojuego Pong</i> .....	8
Figura 3: <i>Equipo competitivo del e-sport LOL de Movistar en 2017</i> .....	9
Figura 4: <i>Consola Nintendo Entertainment System (NES)</i> .....	10
Figura 5: <i>Espectadores de la League of Legends World Cup 2019</i> .....	17
Figura 6: <i>Tipo de jugadores</i> .....	28
Figura 7: <i>Tipos de Jugadores modelo en 3D</i> .....	29
Figura 8: <i>Tipos de jugadores modelo hexagonal</i> .....	31
Figura 9: <i>Niveles de resolución de problemas</i> .....	40
Figura 10: <i>Pirámide de Miller</i> .....	43
Figura 11: <i>Marco de referencia del Octalysis</i> .....	47
Figura 12: <i>Modelo de comportamiento de Fogg</i> .....	48
Figura 13: <i>Distribución del Género Poblacional</i> .....	66
Figura 14: <i>Distribución Edad Poblacional</i> .....	67
Figura 15: <i>Distribución de la Situación Académica Poblacional</i> .....	68
Figura 16: <i>Distribución de la Situación Laboral</i> .....	69
Figura 17: <i>Nivel de relevancia de las competencias transversales</i> .....	70
Figura 18: <i>Nivel de conocimiento respecto a los E-sports</i> .....	71
Figura 19: <i>Dispositivos electrónicos empleados para jugar videojuegos</i> .....	72
Figura 20: <i>Tiempo empleado para jugar videojuegos semanalmente</i> .....	74
Figura 21: <i>Modalidad de videojuego</i> .....	75

Figura 22: <i>Característica para calificar a un juego como excelente</i> .....	77
Figura 23: <i>Incremento del desarrollo de las competencias transversales mediante los e-sports</i> .....	79
Figura 24: <i>Competencia transversal considerada la más importante para la carrera de Administración de Empresas</i> .....	80
Figura 25: Nivel de Inversión en las universidades para el desarrollo de competencias transversales.....	81
Figura 26: Nivel de aceptación para la implementación de e-sports como herramientas gamificadoras en las universidades.....	82
Figura 27: <i>Competencia para Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad</i> Nota: Elaborado por el autor .....	84
Figura 28: <i>Competencia para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico</i> Nota: Elaborado por el autor .....	88
Figura 29: <i>Competencia para promover el cumplimiento de objetivos</i> .....	91
Figura 30: <i>Competencia para mantener una actitud responsable y de respeto a las personas</i> .....	94
Figura 31: <i>Competencia para ser capaz de comunicar se efectivamente</i> .....	98
Figura 32: <i>Competencia ser capaz de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades</i> .....	101
Figura 33: <i>Competencia para liderazgo y dirección de acciones en grupo</i> .....	104
Figura 34: <i>Competencia para fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo</i> .	107
Figura 35: <i>Competencia ayuda a procesar la gestión consciente de recurso</i> .....	110

## RESUMEN

Con este estudio, se logra analizar de qué manera estas habilidades blandas se pueden desarrollar tanto en jugadores habituales como en seguidores y fanáticos de estos videojuegos ahora considerados como deportes electrónicos, permitirá identificar habilidades como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, sobre todo el desarrollo de la capacidad para analizar y reaccionar ante diversos problemas que se pueda presentar los e-sports.

Mediante los antecedentes de los videojuegos, se traza la ruta para analizar la expansión y la creación de una industria que ha sido poco considerada por muchos años debido a que la percepción común sobre ellos la cual era que solo fomentan el ocio y no tienen mayor fin que entretener. La diversificación de esta industria es tan amplia que ahora todos pueden aprender algo desde los juegos, más importante aún pueden crear trabajo y estar regularizados con el adecuado control legislativo.

El estudio se llevó a cabo con dos instrumentos de, uno dirigido a estudiantes y jugadores habituales de videojuegos, con el fin de conocer la percepción que tienen sobre los e-sports y su aplicación como herramientas lúdicas para desarrollar competencias transversales. El otro instrumento fue dirigido a un grupo focal el cual eran jugadores habituales de videojuegos, el análisis se basa en una evaluación de pretest y posttest, para identificar si el jugador es consciente de las habilidades transversales presentes en este tipo de juegos.

Se pudo concluir que la mayoría de los adultos jóvenes que se encuentran estudiando o ya son profesionales graduados, juegan videojuegos y tienen un conocimiento base sobre las competencias transversales presentes en este tipo de actividades: La mayoría accede a los juegos desde sus teléfonos y por lo menos juegan entre 1 a 5 horas por semana tanto hombres como mujeres.

Finalmente se hicieron algunas recomendaciones a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y específicamente a la carrera de Administración de Empresas para emplear estas tecnologías como herramientas didácticas que son de bajo costo por que inclusive la mayoría de los e-sports son gratuitos y pueden tener una respuesta positiva por parte de los estudiantes.

***Palabras Claves:* E-sports, Competencias Transversales, Gamificación, Videojuegos, Cultura Gamer, Aprendizaje Cooperativo**

## **ABSTRACT**

With this study, it is possible to analyze how these soft skills are developed both in habitual players and in followers or fans of these video games, now considered electronic sports, it will allow a more efficient identification of those who can become leaders, how it could improve the communication of a work team, and above all analyze the ability to react to various problems, this last one being critical decision-making.

Through the background of videogames, the route is traced to analyze the expansion and creation of an industry that has been little considered for many years due to the common perception about them which was that they only promote leisure and have no greater purpose another one to entertain. The diversification of this industry is so wide that now everyone can learn something from video games, more importantly they can create jobs and be regularized with the appropriate legislative control.

The study was carried out with two instruments, one aimed at students and regular video game players, in order to know their perception of e-sports and their application as recreational tools to develop transversal skills. The other instrument was aimed at a focus group which were regular video game players. The analysis is based on a pretest and posttest evaluation to identify if the player is aware of the transversal skills present in this type of game.

It could be concluded that the majority of young adults who are studying or are already has a professional career, they play video games and have a basic knowledge of the soft skills present in this type of activity. The majority access to video games from their smartphones and therefore less play between 1 to 5 hours per week both men and women.

Finally, some recommendations were made to Universidad Católica de Santiago de Guayaquil and specifically to the Business Administration career to use these technologies as didactic tools that are low-cost because even most e-sports are free to play and can have a positive response from students.

Keywords: E-sports, Transversal Competences, Gamification, Videogames, Gamer Culture, Cooperative Learning

## INTRODCUCCION

De acuerdo con Cerritos (2019) “cuando las personas se especializan en un videojuego, se estructuran códigos de conducta, se concibe un lenguaje unico forjado en del ambiente donde se desarrolla el juego y se crean clanes que dominan estrategias para ser los mejores” (pág 37). Se puede reconocer que la evolución y el dinamismo con el que han crecido los e-sports van de la mano con las innovaciones y avances tecnológicos, pero no se puede dejar de considerar el factor mas impredecible que es el jugador; cada persona reacciona diferente ante las diversas situaciones que presentan los videojuegos.

De acuerdo con Carrillo (2015) “los deportes electrónicos no sólo se limitan a estructurar competitivamente el consumo de los videojuegos, sino que generan una serie de actividades paralelas propias de la cultura participativa en la red”(p. 49). Los E-sport o deportes electrónicos son videojuegos ahora considerados como un deporte pues exigen un cierto nivel de destrezas y habilidades las cuales se van desarrollado según la experiencia del jugador y el conocimiento que este tenga sobre el juego. Se puede tener acceso a estos deportes desde diversas plataformas conectadas a internet, ya sean los smartphones, computadoras y consolas. Junto con este incremento en las formas de acceso, también existe una gran variedad de tipos y estilos de juego. El nivel de dificultad de los juegos provocó que los jugadores desarrollaren habilidades y destrezas, algunas de ellas se las han identificado como las habilidades blandas o competencias transversales.

Pereira (2019) considera que “los e-Sports son un fenómeno de masas que cuenta con millones de seguidores en todo el mundo, a los que llega a través de multitudinarios eventos que cuentan con una capacidad propia de cobertura informativa” (p.75). De tal forma que tanto los jugadores profesionales y aficionados pueden observar y analizar las estrategias de cada partida, pueden identificar al jugador que trata de liderar cada equipo, siendo este quien

más aporta o mayor relevancia tiene para cada equipo, siendo un ejemplo de como se puede manifestar una de las competencias transversales desarrolladas durante el juego.

El E-sport que vamos a utilizar para esta investigación es Liga de Legendas o LOL por sus siglas en ingles. Este deporte electrónico abarca un gran número de destrezas en los cuales los jugadores se van perfeccionando como realizar objetivos propios del juego o lograr un gran esfuerzo cooperativo con el objetivo máximo el cual es la victoria de la partida.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En los últimos años se han popularizado los videojuegos electrónicos o E-Sports, y a pesar de que han existido varios comentarios indicando que estos no deben ser considerados como un deporte, basándose en argumentos tales como que carecen de actividad física y la limitación en el uso de la palabra “deporte” dentro de su significado más tradicional la cual según la Real Academia Española (2020) es “Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre.” Pero su falta de movimiento es compensada con la agilidad y destreza mental que requieren.

En muchos países estos deportes aún son considerados como un vicio, más que como una virtud y estereotipan a los jugadores como personas asociales e introvertidas, pero se puede apreciar que puede llegar a ser totalmente opuesto, considerando que estas mismas personas dentro del juego tienen a desarrollar una actitud completamente diferente a la que muestran en el mundo real, además de que muchos jugadores son personas formadas académicamente, con trabajos y un estilo de vida similar a los demás.

Para Deterding, Dixon , Khaled , y Nacke (2011), el significado del término gamificación es “el proceso de usar las mecánicas de juegos en contextos distintos a estos” (p. 10). De tal manera que uno de los contextos a los que se puede aplicar es en la educación, empleando a los videojuegos como recursos llamativos para los jóvenes de manera que

puedan utilizar sus dispositivos tecnológicos y estén predispuestos adquirir conocimientos de forma más interactiva. Uno de los pioneros en este campo es el juego llamado Preguntados, el cual se basa en preguntas y respuestas que van desde cultura general hasta más especializadas en 6 ramas las cuales son: historia, geografía, ciencia, entretenimiento, arte y deportes; demostrando el gran interés parte de los usuarios en la dinámica del juego, pues ha tenido gran aceptación y comentarios positivos en la retroalimentación del mismo. Siendo así un tema que ha sido poco profundizado en el país, por subestimar la utilidad de los videojuegos y la creencia de que solo fomentan el ocio.

El alcance del estudio es identificar si los e-sports logra desarrollar las habilidades blandas en jugadores tanto aficionados como profesionales, siendo herramientas prácticas que despiertan el interés de los jóvenes, algunas de estas habilidades que pueden ser liderazgo, trabajo en equipo, comunicación, toma de decisiones, razonamiento lógico, entre otras. Esta investigación mejorará la perspectiva que tienen las personas sobre los videojuegos, para que dejen considerarlos solo como ocio y aprovechen las ventajas que pueden ofrecer, porque además de ser útiles en el ámbito del entretenimiento, pueden lograr un gran impacto en el ámbito profesional.

### **JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar si las personas pueden desarrollar competencias transversales ya sean estas trabajo en equipo, liderazgo, comunicación efectiva, entre otras, mediante el uso de recursos tecnológicos como lo son los e-sports. De acuerdo con Sans (2019) “se ha visto un creciente interés por desarrollar videojuegos educativos muy simples que se basan en preguntas sobre materias impartidas en la escuela, y que por su simplicidad, no son atractivos para el público objetivo” (p. 1)

Siendo uno de los principales motivos que llevaron a realizar este trabajo sobre los E-sports, se debe a que muchos jóvenes y adultos, están invirtiendo una cantidad considerable de tiempo en este tipo de competencias; y, para lo que a unos parece un mal uso de tiempo libre o que para ellos es una actividad improductiva que solo fomenta el ocio. Para los practicantes de estas competencias encuentran una forma de abrirse paso dentro de una comunidad, en la cual tienen que comunicarse, analizar estrategias, liderar a un grupo de personas que en muchas ocasiones son desconocidos, ser capaces de desarrollar su inteligencia emocional para persuadir a sus compañeros logrando la colaboración y participación de todo el equipo; y, en un nivel profesional lo pueden convertir en su fuente fija de ingresos, siendo considerados como cualquier otro deportista profesional, ellos perciben ingresos por torneos, patrocinio, derechos de imagen, marcas y fichaje con contratos por temporadas, etc.

Los medios para realizar la investigación se encuentran disponibles, debido a que los usuarios se pueden conectar al juego desde un computador o laptop con acceso a internet, el contacto con la población encuestada también será vía digital, además que el mismo juego presenta la retroalimentación de cada partida, indicando una lista de objetivos cumplidos por cada jugador, en adición a las estadísticas de trabajo en equipo durante el juego y una estadística general de su estilo de juego.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

(a) Determinar el impacto de los e-sport como desarrollador de competencias transversales

### **Objetivo Específicos**

- (a) Desarrollar la revisión de la literatura referente a la gamificación y las competencias transversales.
- (b) Elaborar el referencial de los estudios y marco metodológico de la gamificación y su relación con las competencias transversales

- (c) Evaluar el impacto de los e-sport como desarrollador de competencias transversales
- (d) Analizar y discutir los resultados de la investigación

### **PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Cómo los E-sport estimulan las competencias transversales de los jugadores?
- ¿Cómo los videojuegos pueden potenciar habilidades académicas y profesionales?
- ¿Qué utilidad se puede obtener mediante la gamificación en la carrera de Administración?

### **LIMITACIONES**

Como principales limitaciones encontramos: (a) se puede producir un sesgo si los encuestados responden de forma subjetiva en referente a las habilidades blandas que poseen o han desarrollado jugando videojuegos. (b) el contacto con los encuestados será netamente virtual por los motivos de la pandemia y distanciamiento social.

### **DELIMITACIONES**

La presente investigación contará con las siguientes delimitaciones: (a) el e-sport de estudio es League Of Legends; (b) la población del estudio serán estudiantes de la carrera y jugadores habituales de LOL de la ciudad de Guayaquil.

## CAPÍTULO 1: RELACION ENTRE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y LAS APTITUDES MOSTRADAS POR EL JUGADOR

### Marco Teórico

#### Antecedentes

La industria de los videojuegos tiene su origen aproximadamente en la década de los 50 años en que comenzaron a surgir los primeros indicios para la programación electrónica, según como lo indica López (2006) el físico Willy Higginbotan creó el juego “Tennis for Two” como forma de entretener a los visitantes del Laboratorio Nacional de Brookhaven donde trabajaba, mediante un osciloscopio interactivo que simulaba una partida de tenis de mesa, por lo varios autores han llegado a la afirmación que todo el fenómeno de los e-sports comenzó un poco después de la guerra fría y la carrera espacial.



**Figura 1:** *Juego Tennis for Two*

Nota: Recuperado de “T42 Tennis for Two”, por MEGA Museum of Electronical Games & Arts, 2011

Como sabemos la base de todo videojuego más allá de la historia y el ambiente del mismo, es la programación. El desarrollo de los video juegos empezó entre las décadas de los años 70 y 80 iniciando la revolución y el ocio electrónico. Cuando en Estados Unidos se crearon las primeras computadoras y el lenguaje informático que pudo ser visualizado en un monitor. Por lo que se puede considerar que los primeros desarrolladores de videojuegos, fueron los pioneros de la programación y que ante sus perspectiva eran un código más.

El primer torneo de e-sports del cual se puede referenciar es del videojuego Spacewars, este juego fue desarrollado por Steve Russell. un estudiante universitario, su dinámica bastante sencilla, tenia como objetivo destruir una nave espacial en un limite de tiempo y de municiones por ronda; justo cuando se desembolvia la carrera espacial de Estados Unidos contra la Union Sovietica, dando como resultado el interés y la creación de futuras empresas dedicadas a desarrollar videojuegos con el tema espacial tanto en USA como en otros paises. (López, 2006; Trancoso, 2016; Rodriguez, 2017)

En 1972 Nolan registra formalmente la empresa Atari junto con su socio Ted Dabney, la primera en lanzar al mercado las máquinas de videojuegos o las denominadas consolas Arcade junto con su videojuego Pong; estas consolas se crearon a base del prototipo de Russell pero en vez de ser visualizadas desde un monitor, sus imágenes eran vistas desde un televisor, además emplearon el uso de palancas y botones para poder jugar, dando un paso importante para la época, dado que esta modificación fue más atractiva tanto para las empresas como para los espectadores. El año siguiente, Atari logró asociarse con la empresa Namco e impulsar la venta de las máquinas de Arcade en Japón.



**Figura 2:** Videojuego Pong

Nota: Recuperado de “Pong el Comienzo de una era”, por Rand, 2013

De acuerdo con Jiménez (2016) “uno de los atractivos de estas consolas era que guardan las puntuaciones mas altas” (pág 7). Lo cual en las personas impulsaba uno de los impulsos mas básicos del ser humano que es el sentido de competencia y superación. Tanto así que se crearon empresas que recopilaban la información de los arcades, una de estas empresas es Twin Galaxies, actualmente sigue en funcionamiento elaborando estadísticas. publicando resultados y fomenta una de las comunidades mas grandes de E-sports a nivel mundial.

De esta forma se impulsó las competencias en los arcades por ostentar las puntuaciones mas altas, pues el reconocimiento de las mismas llegó a los periódicos de los Estados Unidos y posteriormente a la televisión, de tal manera que grandes empresas como Nike y Taco Bell buscaron aumentar su publicidad mediante los jugadores profesionales y los arcades (Millar 1984, citado por Jiménez, 2016). En la actualidad empresas como Movistar y Samsug, cuentan con sus propios equipos de E-sport compitiendo a nivel mundial.



**Figura 3:** *Equipo competitivo del e-sport LOL de Movistar en 2017*

Nota: Recuperado de “Club Movistar Riders”, por Movistar, 2017

A pesar de que el panorama de la industria de los videojuegos parecía bastante prometedor, en 1974 de acuerdo con Cerritos (2019) existió un precedente que marcó el rumbo actual de los videojuegos el cual se debe a que:

La industria no lograba afianzarse en el gusto de los consumidores, debido principalmente a la falta de capacidad de los productores para crear contenidos atractivos, además de la corta duración y lo repetitivo de los juegos. Muchas personas perdieron el interés poco tiempo después de haber adquirido el sistema, siendo revendidas u olvidadas. (p. 41)

Por lo tanto la época dorada de las arcades no duro mucho tiempo, además que las empresas desarrolladoras de videojuegos también comenzaron a lanzar al mercado sus propias consolas, apareciendo a la escena empresas como Nintendo y Sega, siendo las principales competidoras y ambas de origen japonés. Transformaron las animaciones y las gráficas de los vidojuegos, logrando revolucionar la industria con el uso de animaciones en 3D. Con los videojuegos al alcance de los hogares los arcades perdieron paulatinamente su relevancia, como indica Jiménez (2016) el atractivo de las consolas era que “permitía a los jugadores gastarse 50 o 60 dólares y jugar sin límites en vez de tener que introducir una moneda cada pocos minutos de juego” (p. 10).



**Figura 4:** *Consola Nintendo Entertainment System (NES)*

Nota: Recuperado de “Los 100 juegos míticos de Nes”, por Sánchez, 2013

Pero aún con todo este desarrollo gráfico, no fue hasta la década de los 90 con la llegada del internet y la revolución tecnológica por mano de las computadoras en que aparecieron los e-sports como tal, puesto que las empresas creadoras y distribuidoras de

videojuegos vieron una oportunidad de desarrollo y crecimiento en la red mayor que en las consolas. Tomando como ejemplo la empresa Nintendo, quien competía por el mercado de los videojuegos, para tener mayor presencia de marca comenzó a crear los eventos que reforzaban el sentido de comunidad entre los jugadores, de tal manera que en 1990 organizó el evento Nintendo *World Championships*. (Chanson, 2017)

De la misma forma empezaron a surgir más empresas que aparte de crear videojuegos también ayudaron a crear la comunidad de jugadores, una muestra de ello son Blizzard y Battle.net, estas empresas son las primeras en revolucionar los videojuegos implementando las opciones para la comunicación y la interacción entre los jugadores. Gracias a esto, no paso mucho tiempo para que los jugadores comenzaran a conocerse y a reunirse en lugares donde podían jugar y competir entre ellos, creando el concepto de LAN (Local Area Network o Red de Área Local), lo que permite que jueguen entre ellos. Surge así un modelo de negocios conocido como “cibercafé”, un espacio con varias computadoras, donde la gente podía conectarse a internet, siendo estos lugares muy frecuentados por jugadores que no disponían de una computadora en casa o deseaban jugar con un grupo de amigos.

Ya en el 2001, de acuerdo con Chanson (2017) se dio paso a la creación de los WCG (*World Cyber Games*), “unos auténticos Juegos Olímpicos de los videojuegos, cambió las cosas y puso en marcha un deporte electrónico de muy alto nivel” (p. 19). Para ese momento el término “cibernetista” estaba comenzando a ser popular, pero el mayor precursor como país fue Corea del Sur, quien fue el primer país en todo el mundo que incluso creó leyes mediante su Ministerio de Cultura y Deporte, para regular tanto las competencias como a los jugadores profesionales.

El siguiente punto importante para los videojuegos fue la extensa gama de juegos y modalidades que se comenzaron a crear, debido a que el interés en las puntuaciones más altas

eran cosa de los arcades, necesitaban una nueva forma de atraer a los espectadores, construyendo así el camino para juegos como Counter Strike, clasificado como FPS (First Person Shooter) el mismo que es considerado como uno de los más importantes dentro de los e-sport por la cantidad de espectadores y jugadores que logró desde sus primeras versiones hasta la actual; juegos de combate como Street Fight o Mortal Kombat, que si bien tuvieron sus inicios en los arcades, estos fueron adaptados y modificados para cumplir las nuevas expectativas que el internet y el desarrollo gráfico trajo consigo.

La expectativa de los jugadores y los fans es tan abrumadora que incluso se han creado juegos de puzzles o rompecabezas que no tienen un final establecido, tomando como ejemplo el juego Candy Crush Saga desarrollado por King Digital Entertainment, el cual cuenta actualmente con más de 5000 niveles. Y de la misma forma se puede seguir nombrando títulos de juegos que se han ganado su espacio en las diversas categorías, pero el enfoque de este trabajo es reconocer las habilidades y destrezas que estos han impartido en sus jugadores.

En la actualidad los e-sports continúan en pleno desarrollo e incluso algunos han evolucionado e implementado el uso de la realidad virtual o aumentada, como su principal atractivo, dándole al jugador la sensación de ser parte del videojuego. Sin duda la era de los e-sports está lejos de terminar y es muy probable que uno de los elementos que pueden guiar su rumbo es el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones. Mientras que la otra parte fundamental continúa siendo el jugador, quien también sigue creciendo y desarrollando sus habilidades y destrezas conforme lo hacen los videojuegos.

### **Definiendo a los e-sports**

En el apartado anterior se relató la historia, el crecimiento y las expectativas en el desarrollo que pueden llegar a tener, varios autores han tratado de llegar a definirlos, pero

como todavía no llegan a su máxima etapa de crecimiento, limitar su concepto a videojuegos de competencia sería un poco injusto por lo cual Guijarro (2018) recopila las definiciones mas relevantes hasta la actualidad:

**Tabla 1**

Definiciones de los E-sports

Autor	Año	Definición
Wagner	2006	Un área de actividades deportistas donde las personas entrenan mental y físicamente con el uso de las tecnologías de la información y comunicación
Jenkins	2010	Los videojuegos, que generan una comunidad de jugadores y seguidores alrededor de las competiciones profesionales electrónicas, verdaderos fenómenos de audiencia y de contenidos generados por los usuarios , estrechamente relacionados con las dimensiones de la cultura participativa o de la convergencia
Antón y García	2013	Son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, un fenómeno reciente que se ha desarrollado con fuerza en los últimos años
AEVI	2013	Es el nombre con el que popularmente se conocen a las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, publishers, organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores. Se pueden jugar de forma amateur y profesional
Van Ditmarsch	2013	Es un término que hace referencia a videojuegos competitivos
Carrillo	2015	Los deportes electrónicos han evolucionado con las nuevas generaciones de videojuegos y el resto de avances de las TIC. Los deportes electrónicos no sólo se limitan a estructurar competitivamente el consumo de los videojuegos, sino que generan una serie de actividades paralelas propias de la cultura participativa en la red
Trancoso	2016	Es el nombre usado para designar a las competiciones de videojuegos que se han convertido en deportes mundiales de gran popularidad. Jugadores profesionales compiten en videojuegos asociados a deportes electrónicos de estrategia en tiempo real.

Hamari y Sjöblom	2017	Una forma de deporte donde los aspectos principales del deporte son facilitados por sistemas electrónicos; la entrada de jugadores y equipos, así como la salida del sistema de eSports están mediadas por interfaces humano-computadora
Del Río	2018	Toda práctica competitiva de videojuegos en la que los jugadores sólo pueden enfrentarse a través de las pantallas, como las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos o ligas, además de espectadores.

Nota: Adaptado de “Análisis Cuantitativo Sobre los E-Sports”, por Guijarro, 2018

A medida que la importancia económica, social y cultural de los videojuegos ha ido en aumento y que las condiciones técnicas para el juego en línea se han desarrollado, competir en ellos se ha convertido en una actividad cada vez más relevante y ha ido adquiriendo valores asociados a los deportes tradicionales. (Ontier, 2016)

Tanto la Guía Legal de e-Sports de Ontier como de la AEES, indican ciertas características que deben reunir los videojuegos para ser considerados como una modalidad deportiva, las cuales se exponen en la tabla a continuación:

**Tabla 2**  
Características para considerar un videojuego como e-Sport

Característica	Concepto
Actividad física e intelectual	<p>(a) La participación en las competencias supone un desgaste físico relevante, lo que configura a sus participantes como verdaderos atletas desde el punto de vista físico. Y es la larga duración de las competencias y el elevado nivel de concentración que requieren algunos videojuegos.</p> <p>(b) El aspecto clave en la participación en este tipo de actividades es el desarrollo intelectual del participante.</p>

Participación organizada	Una de las características propias de competición de los eSports es su carácter organizado. Las propias empresas desarrolladoras de juegos, como Riot Games, o entidades independientes como la LVP (Liga de Videojuegos Profesional), organizan competiciones seguidas por miles de personas.
Juego o competición	Los videojuegos nacieron como entretenimiento y se han convertido, en la actualidad, en una competición con sistemas de clasificación y nombramientos de campeones a distintos niveles.
Entrenamiento	Los clubes de e-Sports que compiten en torneos importantes cuentan con entrenadores que diseñan las estrategias de juego y las mejoran con los jugadores, que suelen encontrarse con periodicidad en centros de entrenamiento preparados por ellos
Sujeción a normas	<p>Los e-Sports se encuentran doblemente sujetos a normas.</p> <p>(a) A nivel interno, deben seguir las propias limitaciones y reglas en que se basa el videojuego desarrollado por el juego.</p> <p>(b) A nivel externo, la competición se basa en una serie de normas organizativas</p>
Carácter competitivo	Claramente este carácter puede predicarse de los e-Sports en su práctica profesional, tanto por el resultado económico de los mismos como por el reconocimiento que obtienen los vencedores, ampliamente reconocidos social y públicamente, por tanto, más allá del mero “jugar por jugar” existe, en este caso, un interés competitivo claro.

---

Nota: Adaptado de “Guía Legal sobre e-Sports”, por Ontier, 2016

## **Conformación de la Industria**

De la misma forma que en el deporte tradicional, existen varios actores dentro de esta industria, su participación y relevancia varían con el número de espectadores al que tienen alcance, el cual se puede medir en base a los seguidores en redes sociales y la información o contenido que tienen disponible en internet. Puesto que el desarrollo tecnológico cambió los medios para llegar a la audiencia.

Como lo indica el Libro Blanco de los E-sports creado por la AEVI (2018) estos actores son: Los *publishers*, o desarrolladores, son todos los dueños de los derechos de propiedad intelectual e industrial de los videojuegos y franquicias. Las plataformas de juegos, son las empresas fabricantes de consolas y/o servicios online para jugar videojuegos como Microsoft (Xbox), Nintendo, Sony (PlayStation). Los organizadores, quienes diseñan y organizan las competencias de videojuegos; en Ecuador las empresas Celerity y Discover, están incursionando en la creación de estas competencias. Los jugadores, personas que participan en las competencias que realizan los organizadores, algunos de ellos se han convertido en figuras públicas debido al incremento de la popularidad de sus competencias. Los equipos, son empresas que contratan a los jugadores para ser sus representantes en las competencias. Los patrocinadores, son quienes proporcionan los recursos por servicios de publicidad de sus empresas o productos en los eventos. Los broadcasters o streamers quienes producen contenido audiovisual de los juegos.

## **Cultura Gamer**

Por lo expuesto anteriormente los videojuegos se fueron desarrollando conjuntamente con la tecnología, pero parte importante de su crecimiento también se debe a sus seguidores, pues sin ellos el campo de los e-sports no hubiese alcanzado la relevancia que tienen actualmente para ser considerado como un deporte. Si bien es conocido, la cultura como el

arte son reflejos de su sociedad, por lo tanto no es difícil creer que en la sociedad aparecería una nueva construcción o grupo social denominado “*Gamers*”.



**Figura 5:** Espectadores de la *League of Legends World Cup 2019*

Nota: Recuperado de “E-sports set sights on Olympics”, por Baek Byung-yeul, 2019

Realmente los *Gamers* o seguidores de los videojuegos no son un tema actual, pues ellos aparecen desde que se popularizó el juego de *Spacewars* de Steve Russell o quizás un poco más atrás cuando se creó el juego *Tennis for Two*. Pero lo que se puede afirmar es que esta comunidad ha trabajado por tener su propio espacio dentro de la sociedad. Su crecimiento y desarrollo se han hecho más evidentes a partir de todo el contenido creado para los aficionados, como por ejemplo se puede citar los multitudinarios eventos mencionados anteriormente como las convenciones y torneos a nivel local e internacional, ya sean organizados por empresas como Nintendo, por turismo como la Comic-Con de San Diego o por grupos más pequeños para respaldar a los jugadores profesionales, *streamers*, artistas creadores de contenido o artículos varios relacionados a los e-sports.

Cerritos (2019) considera que *Gamer* es “un jugador habitual de videojuegos” (p.7). Basándose en ese concepto cualquier persona que realice esta actividad en las diversas plataformas o medios disponibles, se lo puede considerar como tal. Siendo un elemento

cultural también se ha enfrentado a su propio estereotipo; en el cual la sociedad con una idea colectiva o normalizada creían que eran personas generalmente introvertidas, con sobrepeso y de poca actividad física. Sin embargo como se indicó anteriormente al menos los jugadores profesionales de e-sports deben seguir un control físico que inclusive llega a pruebas de antidopaje al inicio de un torneo como los profesionales de cualquier otro deporte físico. Cabe mencionar que existen consolas cuyos controles poseen sensores de movimiento para poder jugar.

Como se relató anteriormente, las comunidades surgieron a partir de los primeros juegos, se afianzaron al poder comunicarse entre jugadores que gracias a la introducción de un sistema de chat pudieron conocerse y reunirse en el mundo real. Para Sanz , Navarro, y Planells (2018) las comunidades se consolidan debido a que la información que comparten en páginas web y revistas, pueden otorgar ventajas y mejoras, ya sean *cheats* o *buggs* que los jugadores profesionales o aficionados con mucha experiencia encuentran en un determinado juego, al compartirlas al resto de la comunidad se crean guías que en muchas ocasiones proporcionan mayor información que la propia empresa desarrolladora del videojuego.

De acuerdo con Duch y Tejedor (2020) “el videojuego también influye en la vida diaria de los jugadores más casuales. Por ejemplo, mucha gente se identifica con su juego preferido, con su consola preferida o incluso según la generación de consolas y juegos con los que creció” (p. 35). El ámbito de entretener a los usuarios es la razón principal de cada juego, su influencia esta presente desde la creación de grupos en videojuegos multijugador hasta la creación de películas en base a videojuegos o viceversa, como ejemplo se puede referenciar la película de Warcraft que es la adaptación cinematográfica del juego.

En la siguiente tabla se muestran las características que debe reunir un juego para poder mejorar la experiencia de juego de acuerdo a Duch et al. (2020);

**Tabla 3**

Características para mejorar la experiencia de juego

---

Atmósfera adecuada	La ambientación es el factor principal para que el usuario se sienta identificado con el personaje y la historia
Definir una historia coherente	Este punto se aplica si el juego es de temática narrativa, en la cual se describe la historia del juego y de puntos secuenciales que están conectados a la historia principal
Ofrecer diferentes niveles de dificultad	Cuando se diseña un juego, se debe pensar en que las diversas habilidades de los jugadores, para que estos no abandonen el juego si lo consideran muy aburrido o por que pueden superar un reto
Aumentar la dificultad	Debe tener una curva de aprendizaje lo más baja posible, que permita al jugador empezar a utilizar el juego lo antes posible. Posteriormente, se le deben ir presentando los retos en dificultad creciente, de manera que, una vez domine el funcionamiento de un nivel, tenga que aprender algo nuevo para poder superar el siguiente nivel.
Disponer de originalidad	Cualquier rasgo distintivo que introduzcamos en el juego, ya sea en la historia, en la ambientación, o simplemente creando un nuevo tipo de juego, aumentará la atención de los usuarios hacia el juego. Actualmente está en auge la introducción de nuevas y originales formas de interacción, que permiten a los usuarios tener nuevas experiencias con juegos que hasta ahora se habían jugado con los controles clásicos.

---

Nota: Adaptado de “Introducción a los videojuegos”, por Duch et al, 2020

Para Carillo (2015) “la llegada de los videojuegos multijugador y los juegos sociales cambió los hábitos de consumo del entretenimiento electrónico al variar la forma de jugar” (p. 43). Esto se debe a que muchas personas jugaban solos o se reunían en un sitio donde se encuentre una consola, por lo que limitaba el juego al uso de dos personas por ronda, o el juego en solitario en contra de un *bot*, que es un oponente creado por computadora. La conectividad que proporcionó el internet, no solo conectó computadoras, sino también a jugadores con similares gustos en videojuegos, compitiendo entre ellos y haciendo crecer la industria, demandando a las empresas a crear nuevos títulos, corregir errores, en adición de mantener a la comunidad actualizada constantemente con la información disponible de cada videojuego considerado por la comunidad como interesante y entretenido.

De esta manera se crearon dos formas de percibir a las comunidades de *gamers*, una que se materializa en el mundo físico, reuniendo a los jugadores en lugares determinados para interactuar e intercambiar información, creándose empresas que incentivan el desarrollo de nuevos juegos y el estilo competitivo de los mismos, mientras que otras materializan los personajes de videojuegos en esculturas y un sin número de artículos, etc; por otra parte, tenemos a la comunidad que se expande en el mundo virtual del internet, muchas veces protegidos por el anonimato, muchos de ellos crearon foros, blogs y páginas que no solo proveen información sobre los juegos, ahora producen contenido digital.

Parte importante a destacar de las comunidades en internet, es su desarrollo en torno a un juego o empresa, la cantidad de información que manejan y la accesibilidad a ella. Su organización es equiparable a una empresa, tomando como ejemplo el momento en que desean realizar un torneo, planifican las fechas, los premios, los recursos para costar los premios, e inclusive el marketing, que se relaciona mucho a lo que actualmente se conoce como marketing digital, consecuente a esto se desarrollaron equipos tipo amateur, realizando

enfrentamientos y dando cobertura a los mismos, creando nuevos seguidores sobre dichos eventos, según como lo expone Carillo (2015).

La comunidad es un grupo de personas que interactúan, aprenden juntos, construyen relaciones y, durante el proceso desarrollan el sentido de pertenencia y compromiso. En este proceso además, construyen relaciones basadas en el respeto y la confianza, y alimentan el sentido de su historia común y su propia identidad. Sanz, Martínez, Creus, Planells y Navarro (2020)

De acuerdo con Pereira (2019) “los *fans* se han posicionado como creadores de contenido, algo que han aprovechado las plataformas de video bajo demanda como *Youtube*”. (p. 80). Es de esta forma que se produce un incremento en el alcance de los e-sports, debido a que parte de los jugadores se convirtieron en *streamers*. No quiere decir otra cosa, que ellos mediante redes sociales como *Youtube*, *Twitch.tv* o *Facebook*, empezaron a retransmitir sus partidas en vivo, es decir en el mismo momento en el cual están jugado, inicialmente con el objetivo de compartir sus mejores jugadas o errores a la comunidad, luego se fueron expandiendo para enseñar a jugar a los nuevos jugadores, volviendo el aprendizaje sobre un juego más entretenido, hasta el punto que algunos de estos *streamers* han captado un gran número de seguidores, que empresas de varios giros de negocios comenzaron a reclutarlos para promocionarse y tratar de llegar a las audiencias que ellos manejan, puesto que un truco publicitario actual es utilizar *influencers* para lograr obtener una mayor participación de mercado.

Fanjul, Conzáles, y Peña (2019) exponen en su trabajo que:

La publicidad online convencional no llama la atención a los consumidores jugadores, pero los productos prescritos por los jugadores profesionales son eficientes. Los jugadores aficionados se fían del criterio de

los profesionales y, si bien son críticos y saben que tener esos productos no les hará ganar las competiciones, declaran que saben que son productos de calidad.

Como indica González (2018) “el *streaming* juega un papel fundamental en su difusión.” (p.24). Al utilizar una herramienta clave que es la transmisión en vivo, se puede abarcar un mayor número de visitas, porque las páginas de stream guían a sus usuarios a los canales en los que se está transmitiendo contenido de su interés. Por lo tanto una empresa que se publicite por estos medios, tendrá una mayor audiencia, tomando por ejemplo a empresas como Axe y Gillette, cuyos artículos no están relacionados con los deportes electrónicos como tal, pero si con el uso regular de los espectadores.

Por lo tanto, la comunidad en la actualidad se fortalece con los avances mediáticos de los deportes electrónicos, puesto que las plataformas de stream han reforzado el vínculo entre videojuego y espectador; y es precisamente ese vínculo el que atrae a nuevos jugadores, dado que no necesitas ser un jugador profesional para crear contenido en redes sociales que pueda ser utilizado para el beneficio de entretenimiento en la comunidad.

### **Tipos de videojuegos**

Como se mencionó anteriormente, el punto crítico para el crecimiento de la industria fue la caída que obtuvo el mercado por la falta de innovación en el diseño de los juegos y el continuo uso de la temática espacial. Lo cual cambio radicalmente desde la llegada de las consolas, cuyas empresas desarrollaron diferentes tipos de juegos y modalidades para jugar, tanto que algunas necesitaron de dispositivos adicionales para poder jugar.

Podemos clasificar los juegos de diferentes maneras, en función si se juegan individualmente o por equipos, si se juegan en plataforma portátil o sobremesa, en

consola o pc, etc., pero quizás la más útil es que se clasifica a los títulos por su género.  
(Asociación Española de Videojuegos, 2018)

En la guía creada por la Asociación Empresarial de e-Sports (2018), podemos encontrar que a nivel competitivo existen ocho géneros de videojuegos que cuentan con las características suficientes para ser considerados como juegos serios o deportivos, esta clasificación por lo general esta en ingles, la cual se muestran en la siguiente tabla;

**Tabla 4**

Tipos de géneros de videojuegos competitivos

Géneros	Concepto
MMO (Masive Multiplayer Online)	Son todos los juegos que reúnen a una gran cantidad de jugadores que compiten entre ellos a través de internet. Todos los e-sports son MMO pero no todos los MMO son e-sports
MMORPG (Masive Multiplayer Online Roleplaying Game)	Es una subcategoría de las MMO, en la cual los jugadores adoptan el rol de un personaje que suele explorar, combatir y ganar experiencia en escenarios de misiones y mundo abierto.
FPS (First Person Shooter)	Es otra subcategoría de las MMO, en la cual los jugadores poseen una visción de primera persona con el objetivo de eliminar al oponente usando armas
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	Es la subcategoría por excelencia de las MMO. Suelen ser juegos por batallas por equipos, en los que la estrategia colectiva tiene un papel central para dominar los recursos de la partida, acabar con las unidades y defensas del oponente y controlar el mapa.
CCG (Collectible Card Game)	Esta subcategoría de las MMO se basa en el enfrentamiento entre dos jugadores mediante el uso de mazos de cartas colleccionables que representan unidades, recursos y habilidades especiales

Deportes	Estos juegos emulan los deportes tradicionales en cualquiera de sus vertientes, algunos son considerados como MMO
Lucha	Cada jugador escoge un luchador con el que emula un combate físico con su oponente mediante el uso de artes marciales y/o otras formas de lucha
RTS (Rel Time Strategy)	Cada jugador encarna un bando o facción que debe construir edificios, ganar recursos y eliminar a la facción del oponente

Nota: Adaptado de “Guía de los e-sports, Retos de negocio y claves jurídicas”, por AEES, 2018

Actualmente de acuerdo con Duch et al. (2020) se consideran trece géneros de videojuegos a nivel general, indican que esta clasificación basada en géneros debe evolucionar al igual que la industria, consideran que “es muy difícil mantener esa clasificación de manera coherente a medida que salen al mercado nuevos títulos con nuevos argumentos y formas de juego. También existen géneros que caen en desuso y sólo se utilizan para clasificar juegos antiguos” (p.15). Los cuales se muestran en la siguiente tabla:

**Tabla 5**

Tipos de géneros de videojuegos a nivel general

Género	Concepto
Aventura	Aquellos en los que se deben realizar diversas acciones a medida que se desarrolla el discurso narrativo hasta alcanzar el objetivo final
Deportivos	Todos los juegos que recrean un determinado deporte
Disparo	Juegos donde el jugador básicamente sólo puede moverse y disparar para cumplir su objetivo

Educativos	Son videojuegos que educan al jugador y están destinados mayoritariamente a un público infantil y juvenil. Normalmente pensados para enseñar algún aspecto en específico.
Lucha	Son videojuegos donde se realiza una simulación de una lucha cuerpo a cuerpo. El combate se efectúa mayoritariamente mediante el uso de técnicas especiales, que se activan mediante combinaciones de botones con el mando de dirección, lo que implica normalmente una curva de aprendizaje más costosa de lo normal
Puzzles y rompecabezas	Estos videojuegos retan al jugador y éste necesita de estrategias, planificaciones y decisiones para solucionar las diferentes fases. Algunos de ellos son versiones electrónicas de juegos y puzzles reales.
Rol	Recrean un espacio en el que cada jugador desarrolla un personaje según un determinado rol. . Cada personaje tiene una serie de características parametrizables, como: fuerza, resistencia o inteligencia, y el jugador es capaz de ir modificando los valores de cada una de sus características según las reglas establecidas en el juego. La probabilidad de que una acción del personaje tenga éxito varía según estos valores. El objetivo del juego se basa, normalmente, en maximizar la cuantificación de las características del personaje.
Simulación	Son todos los videojuegos que pretenden emular ante los jugadores vivencias y situaciones lo más realistas posible. Parte importante de esta simulación es que no necesariamente están basados en el mundo real.
Estrategia	En ellos se plantea un escenario donde el jugador debe decidir la estrategia que seguirá para conseguir un objetivo. Normalmente, están relacionados con la estrategia militar, y las decisiones pueden ser de dos tipos: por turnos, donde los

jugadores definen su estrategia en un orden (primero uno y después otro), o en tiempo real, donde los jugadores compiten también en rapidez.

- Carreras** El objetivo de este tipo de videojuegos es recrear una sensación de velocidad al jugador. Se pueden conducir todo tipo de vehículos, desde coches hasta aviones, pasando por lanchas motoras o naves espaciales. El objetivo del jugador es llegar el primero en el menor tiempo posible a la meta. La diferencia entre este tipo de videojuegos y los de simulación es que en los primeros se prima la jugabilidad y en los segundos la fidelidad con la realidad
- Arcade** Son los juegos de las máquinas de arcade, también son considerados como retro. Este tipo de videojuegos carecen de un hilo argumental elaborado y su curva de aprendizaje es muy baja, son fáciles de aprender.
- Rítmicos** Es un nuevo género, se basan en la utilización de temas musicales para poner a prueba el sentido de ritmo de los jugadores. Muchos de ellos necesitan de otros dispositivos para poder jugar, como plataformas de baile, réplicas de instrumentos musicales o micrófonos.
- Sociales** Se trata de juegos a los que sólo se puede acceder con un navegador web, ya sea mediante páginas específicas o a través de plataformas como Facebook. Especial mención merece un particular grupo de éstos: los juegos de web masivos, los cuales proporcionan la posibilidad de interactuar con centenares o miles de jugadores de forma simultánea. La principal característica de estos juegos es que no es necesaria una interacción constante para poder jugar, sino que requieren únicamente que visitemos la página de vez en cuando para mirar el estado actual del juego y programar las siguientes decisiones que se tomarán en los siguientes
-

turnos.

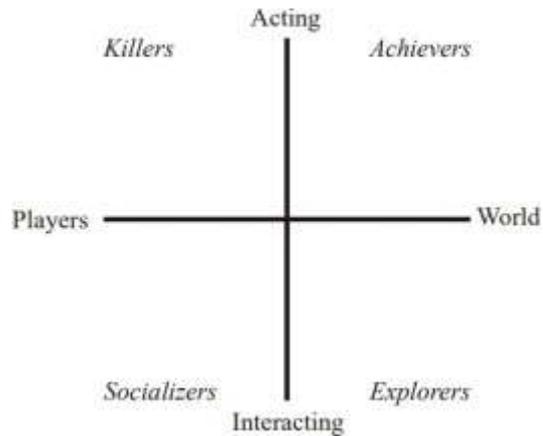
---

Nota: Adaptado de “Introducción a los videojuegos”, por Duch et al., 2020.

### **Tipos de jugadores**

Como se ha expuesto, el volumen de los videojuegos creció en títulos, estilos y categorías en estos últimos años. Estas categorías también son útiles para perfilar a los jugadores, motivaciones e intereses, tanto así que se puede distinguir a las personas según el tipo de videojuego que consume. Tomando por ejemplo los videojuegos de tipo rompecabezas, desarrollan el pensamiento lógico-matemático, por lo tanto los jugadores para avanzar niveles utilizan su lado racional; mientras que juegos basados en diseñar, crear y construir, desarrollan la creatividad; es decir mientras juegan utilizan su lado emocional.

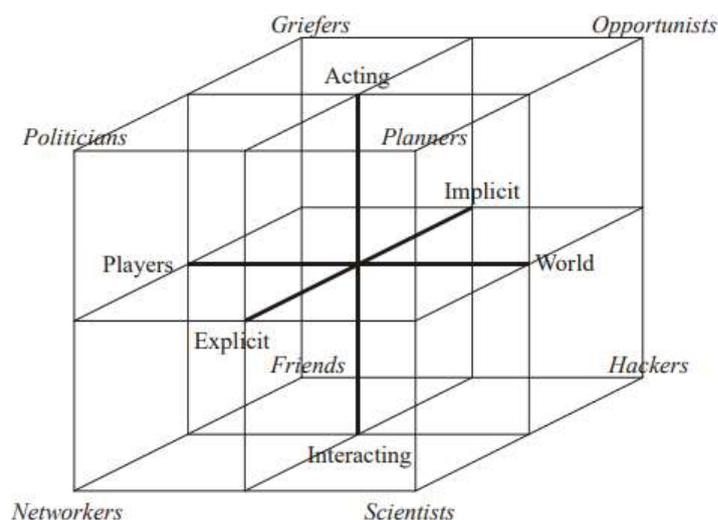
Bartle (2003) indica que existen 4 tipos de jugadores: asesinos, triunfadores, socializadores y exploradores. Los asesinos son personas que influyen sobre otras, les gusta imponer su voluntad, pueden utilizar recursos como el acoso y la charlatenería; los triunfadores son personas que siempre buscan su oportunidad para ganar y resaltar o destacar del resto; los socializadores son personas que les gusta interactuar con otros y por lo general son eficientes para la comunicación; y los exploradores son personas que buscan hasta los mas pequeños detalles de todo a su alrededor. Cada persona puede identificar a cual clasificación pertenece mediante la evaluación de un cuestionario que propone Bartle, dicho cuestionario relaciona aptitudes mostradas en los jugadores con la psicología humana.



**Figura 6:** Tipo de jugadores

Nota: Tomado de “*Designing Virtual Worlds*”, por Bartle, 2003

Por lo tanto no es de extrañar que las personas puedan cambiar o adaptarse a una nueva clasificación. El motivo es sencillo, las personas pueden cambiar su forma de pensar y de relacionarse cuando van creciendo o por un acontecimiento relevante en su entorno. Es un problema que el mismo Bartle reconoció y por lo cual en su artículo *Virtual Worlds: Why People Play* (2005) expone un nuevo modelo el cual incorpora nuevas aristas y explica cómo se puede pasar de una categoría a otra. En este nuevo aporte identifica 8 tipos o subtipos que nacen de su valoración anterior cuya interpretación en los términos de explícito se relacionan con cualidades que se pueden apreciar fácilmente, e implícito los relacionamos con cualidades que no son fáciles de percibir.



**Figura 7:** Tipos de Jugadores modelo en 3D

Nota: Recuperado de “Virtual Worlds: Why People Play”, por Bartle, 2005.

Agrupando a los explícitos se tiene: *Planners*, *Scientists*, *Networkers* y *Politicians*; y los implícitos: *Opportunists*, *Hackers*, *Friends* y *Griefers*. Los planificadores establecen un objetivo y no paran hasta conseguirlo; los científicos experimentan sus teorías y adquieren conocimiento de forma metodológica; los *networkers* les gusta encontrar gente para interactuar y saber lo que ellos conocen; los políticos quienes les gusta ser el centro de atención y se presentan así mismos según las contribuciones que hacen en el juego; los oportunistas si ven una oportunidad la toman, recogen cosas aunque no sepan para que sirven; los *hackers* tienen un gran entendimiento del entorno, les gusta descubrir situaciones nuevas; los amigos interactúan con quienes conocen bien y disfrutan la compañía; y los *griefers* se encargan de hacer molestar a cualquiera y no les importa si son sus propios compañeros, no tienen una razón exacta para hacer las cosas solo las hacen.

Explica que el factor clave para la transición de un tipo a otro de clasificación que puede tener una persona, es el nivel de inmersión que siente con respecto al juego y con su propia identidad. Este modelo trata de explicar la forma en que se desarrolla y cambia la psicología de un jugador de videojuegos. Poniendo como ejemplo al iniciar un juego una

persona trata de reconocer las características básicas de su avatar y el entorno o historia en que se desarrolla convirtiéndolo en un explorador, en esta adaptación investiga y prueba sus ideas que pueden o no funcionar convirtiéndose en un científico, luego que identifica su entorno comienza a reconocer patrones y aprovecha la ventaja en base a su experiencia sobre otros jugadores, para al final convertirse en un *networker* quien intercambia su información con otras personas creando la red de conocimiento sobre ese juego que anteriormente se identificó como un elemento importante para la creación de la comunidad virtual de jugadores.

. El modelo de Marczewski (2015) presenta seis tipos de jugadores. Se clasifican en *Socialisers*, *Free Spirits*, *Achievers*, *Philanthropists*, *Players* y *Disruptors*. Los socializadores se motivan por el parentesco, les gusta interactuar con otros y hacer conexiones sociales; los espíritu libre se motivan por la autonomía y la autoexpresión, les gusta crear y explorar; los filántropos se motivan por un propósito y razón de ser, les gusta ayudar y enriquecer a otros sin tener que ser recompensados; los triunfadores que están motivados por la perfección, siempre buscan ganar conocimiento y mejorar continuamente; los jugadores, su motivación es el sistema de recompensas, su mayor interés siempre será conseguir el premio; y, los disruptores, se motivan por el cambio, les gusta interferir con ellos y los demás jugadores para lograr un cambio ya sea este positivo o negativo.



**Figura 8:** Tipos de jugadores modelo hexagonal

*Nota:* Recuperado de “*Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*”, por Marczewski, 2015

## La gamificación

La gamificación es un término que ha tomado impulso junto con los videojuegos, porque los utilizan como instrumentos fundamentales para promover actividades educativas y lúdicas, debido al interés que los jóvenes están poniendo en su participación de juegos competitivos o serios. Muchos juegos fueron creados para incentivar la educación de ciertos temas, pero tuvieron muy poca aceptación por la sencillez de su interfaz, por lo tanto se busca identificar las cualidades lúdicas de los juegos que tienen mayor acogida.

Olea (2018) define la gamificación como:

El empleo de elementos propios del juego en actividades no recreativas, con el fin de aumentar la motivación para mejorar la eficacia de estas actividades. Se basa en mecánicas de juego, definida como una serie de normas para involucrar al jugador y mantenerlo motivado con la actividad.

Sin embargo Contreras (2017) indica que varios de los significados que se ha dado a la palabra gamificación son generales y abstractas, poseen un poco de ambigüedad, muy poca información y no contienen elementos comunes que deben tener un juego, siendo el

motivo que varios terminos hacen referencia a mecánicas, diseño, procesos de aprendizaje, y la información que proveen carece de un contexto para que pueda ser entendible en el acto de jugar. Indica que:

Las definiciones varían, todas ellas, relacionadas con la gamificación, presentan un componente sistémico y que se refiere a cómo se construye el juego, e incluyen un componente experienci al que describe la participación del jugador en el juego. La motivación es algo también fundamental, encontrado en las definiciones y que se utiliza para llamar la atención de los jugadores con el fin de que dediquen tiempo a las actividades.

Es así que recopila varias definiciones para elaborar la siguiente tabla:

**Tabla 6**  
Definiciones encontradas en la literatura

Componente sistémico	Componente experimental	Nivel de abstracción	Referencias
Juegos como sistemas	(a) Participación propia del jugador	Nivel común en todos los juegos	(a) Avedon and Sutton-Smith, 1971
	(b) Motivación		(b) Caillois, 1958 (c) Deterding et al., 2011 (d) Huizinga, 1944 (e) Juul, 2003 (f) Salen and Zimmerman, 2004 (g) Lei de 2010
Reglas	(a) Suspense	Características de los juegos pero no necesariamente presente en todos ellos	(a) Deterding et al., 2011 (b) Juul, 2003

Objetivos	(a) Placer hedonista	Características de los juegos pero no necesariamente presente en todos ellos	(a) Caillois, 1958  (b) Deterding et al., 2011  (c) Huizinga, 1944 Juul, 2003
Resultados variables/inciertos	(a) Competencia  (b) Inmersión	Características de los juegos pero no necesariamente presente en todos ellos	(a) Hamari and Tuunanen  2014

Nota: Adaptado de “Gamificación en Escenarios Educativos. Revisando Literatura Para Aclarar Conceptos”, por Contreras, 2017.

Para Gómez , Planells de la Maza, y Chicharro (2017) “el juego digital se percibe principalmente como un medio muy adecuado para aumentar la creatividad de sus usuarios y para desarrollar las competencias vinculadas con la inteligencia” (p. 60). Los mismos autores en su investigación sustentan que parte del aprendizaje que brindan los videojuegos se debe a que los jugadores desarrollan reflejos, que mejoran la agilidad mental, el desarrollo de la imaginación o la capacidad de atención.

El motivo de crear un videojuego entretenido y educativo a la vez, es para permitir que los estudiantes alcancen el *flow state*, también llamado la zona o el flujo. Esto es un estado mental operativo en el cual una persona se queda totalmente inmersa en una actividad. Es uno de los principales retos de los videojuegos. Esta zona permite que los estudiantes desarrollen su *mindfulness*, o atención plena, la cual consiste en estar atento de forma intencional sin juzgar al resto de compañeros y sin preocuparse de los problemas o los fallos que se encuentren, mitigando así el estrés por los estudios y permitiéndoles adquirir conocimientos de una forma distinta o incluso divertida. (Sans, 2019)

De acuerdo con Gros (2014) “ lo más importante es saber seleccionar los videojuegos más pertinentes para los objetivos educativos que queramos lograr”(p. 122). No todos los videojuegos pueden ser utilizados en un aula, siendo uno de los motivos es que de acuerdo a

su diseño se espera una acción diferente para cada juego; adicional esta autora invita a considerar aspectos importantes como el contenido del juego, y el nivel de inmersión que el mismo pueda provocar.

### **El juego de League of Legends**

League of Legends es el juego creado por la empresa Riot Games, fundada en el 2006, es un juego cooperativo multijugador, dentro de la clasificación de juegos serios se encuentra como el líder de los MOBA para computadoras, es el mayor exponente actual de los e-Sports, cuenta con más de 70 millones de usuarios, con 138 personajes elegibles, y actualmente está preparando el lanzamiento de uno más. LOL es considerado como un fenómeno que tomo impulso desde el 2013, cuenta con millones de seguidores, jugadores profesionales en todo el mundo, sus propios canales de stream, tiene varios patrocinadores, y es uno de los e-sports que tiene más ingresos anuales, que actualmente destino parte de sus ingresos hacia fondos relacionados con el COVID y otras causas sociales. Adicionalmente incurso en otros géneros como son los CCG con el juego de *Teamfight Tactics* y con los FPS con el juego de Valorant.

El desarrollo del juego de LOL tomo tres años de bastante trabajo, para poder lanzar el juego el 27 de Octubre del 2009. Contaba con un equipo inicial de 40 personas entre programadores y diseñadores gráficos. La tasa del número de jugadores era bastante baja en los primeros años pero nunca decreció, es decir, que se mantenían y mantienen un alto índice de retención de jugadores, pero no fue hasta en el 2011 cuando llegaron a 11.5 millones de jugadores mensuales y en el 2012 el número llego a 32 millones, como expone Trancoso (2016). Actualmente cuenta con mas de 8 millones de jugadores diarios.

La empresa esta tan comprometida con todos los aspectos del juego y sus seguidores, que en su página web se pueden encontrar lo que definen como su universo, un espacio donde

relatan las historias de cada personaje y su locación en dicho universo llamado Runaterra. En adición se puede encontrar todo tipo de elementos orientados a los jugadores y fanaticos como foros, canales de stream, galerías con diseños enviados por los fans, contacto con los centros de soporte, etc.

Este juego es bastante complejo porque para ganar una partida o lograr un objetivo planteado por el mismo juego, se necesita que todos los miembros del equipo logren trabajar coordinadamente y estén comprometidos con los demás miembros. El desafío que imparte este juego tiene un relación directa con las decisiones que toman cada jugador y la capacidad que ellos tengan para trabajar tanto grupal como individualmente.

Se han creado varias modalidades de juego, pero por lo general son tres las que están disponibles, las demás se activan por un tiempo determinado, estas modalidades son: la Grieta del Invocador, Aram, Ultra Rapid Fire (URF), y el Bosque Retorcido. Cada una de estas modalidades está representada por un mapa en específico con características propias. El juego presenta dos tipos de partidas: normales y clasificatorias. Los jugadores emplean las partidas normales para probar campeones, probar jugadas contra personas reales y aprender de las reacciones que puedan tener o para pasar un tiempo ameno con amigos ya sea que ganen o pierdan; mientras que las partidas clasificatorias establecen un ranking tanto individual o grupal.

La mayoría de los juegos de LoL se concentran en el mapa de la Grieta del Invocador o *Summoner Rift*, este mapa cuenta con 3 carriles, superior (*Top*), Inferior (*Bot*) y central (*Mid*), el espacio entre ellos se lo denomina jungla, si logran obtener ventaja un carrilero se dice que obtienen prioridad de línea, pero si es un junglero se dice que obtienen prioridad de objetivos de jungla y son los encargados de llevar acabo las estrategias para que las peleas en equipo sean exitosas.. Existen 5 roles generales de acuerdo a cada carril, por lo general en el

carril superior, el central y la jungla cuentan con un jugador que sabe y puede jugar solo durante el juego temprano, mientras que en el carril inferior se encuentran dos jugadores que tienen que trabajar en equipo desde el comienzo del juego. Muchas de las partidas dependen de la sinergia producto del trabajo en equipo, que del trabajo individual, porque muchos jugadores dejan de cooperar si sienten que los miembros de su equipo no tienen su mismo nivel o utilizan un campeón al cual recién se están adaptando a jugar o no tienen conocimiento del *Macrogame* o *Microgame*.

Al iniciar cada partida todos los personajes en cualquier mapa, parten en iguales condiciones, comienzan con una habilidad activa y una pasiva, las estadísticas base aumentan mientras que el campeón o personaje sube de nivel o compra objetos en la tienda, cada personaje puede llegar hasta un nivel máximo de dieciocho para lo cual necesitan de experiencia, en los cuales del nivel uno al tres se puede desbloquear cualquier habilidad base y en el nivel seis la definitiva, luego se procede a maximizar cada habilidad; los objetos se compran con oro que proviene de dos fuentes, la primera se gana de forma pasiva y la segunda mediante la eliminación de súbditos en carril, eliminando monstruos neutrales en jungla, y asistiendo o realizando asesinatos. Esta fase se la conoce como *Microgame* o *Earlygame* (juego temprano) el cual dura aproximadamente de quince a treinta minutos. El *Macrogame* o *Lategame* (juego tardío) es la fase posterior a los treinta minutos, en la cual los jugadores ya cuentan con varias estadísticas mejoradas por objetos o los objetivos de la jungla, en el cual se desarrollan las estrategias y el verdadero trabajo equipo, donde la decisión más pequeña puede influir en el resultado de la partida.

El ranking actual de los jugadores se establece en 10 categorías: Hierro, Bronce Plata. Oro, Platino. Diamante, Maestro, Gran Maestro y Challenger. Por lo general el 70% de los jugadores de LOL se encuentran entre Hierro y Oro. Los jugadores que llegan al rango de Diamante son quienes saben del juego y sobresalen del resto de sus miembros de equipo.

Mientras que los Maestros y Gran Maestros tienen el dominio completo de un personaje o rol en específico, hasta máximo cuatro campeones y dos roles; y los Challenger son los más próximos a ser considerados como los jugadores profesionales, tienen el conocimiento de los estilos de juego, saben utilizar los mapas a su favor, antes de pelear analizan el daño que pueden causar y recibir creando el concepto de *trades* que significa el intercambio de daño físico o mágico entre campeones.

Las ligas a nivel profesional se dividen en las principales regiones: en Europa se llama League of Legends European Championships (LEC), en Norteamérica llevan el nombre de *League of Legends Championship* (LCS); la liga coreana se llama League of Legends Championship Korea (LCK); en China se llama Tencent League of Legends Pro League (LPL); League of Legends Master Series (LMS) en Taiwan, Hong Kong y Macao; y el resto de ligas regionales son Vietnam (VCS), Turquía (TCL), Brasil (CBLOL), Latinoamérica (LLA), Japón (LJL), Oceanía (OPL), el sureste asiático (LST).

### **Las competencias transversales**

Las competencias transversales o habilidades blandas, son herramientas prácticas que se pueden desarrollar en cada persona, se han vuelto bastante relevantes para las empresas en la actualidad; y, aunque la mayoría no puede dominarlas todas, puesto que exigen un cierto nivel de dominio y afinidad por parte de cada uno; pero un parte de ellas, se puede agrupar como básicas o más esenciales ya que algunas determinan la forma de interactuar, otras la formas de pensar y las demás las formas de percibir el entorno.

Para Lasnier citado por Gil, Baños, Alías, y Gil (2008) define competencia como un saber hacer complejo resultado de la integración, movilización y adecuación de capacidades, habilidades y de conocimientos utilizados eficazmente en situaciones que tengan un carácter común. Complementando el concepto de Lasnier, ellos definen la competencia profesional

como un saber hacer complejo que exige un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, valores y virtudes que garantizan la bondad y eficacia de un ejercicio profesional.

De acuerdo con Jiménez (2015):

COMPETENCIA es la combinación de habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para desarrollar una tarea de manera eficaz, y SER COMPETENTE requiere la capacidad de movilizar aprendizajes previos de manera simultánea, interrelacionada y pertinente, es lógico entender que la adquisición de las competencias será progresiva.

De acuerdo con los autores Casado y Cuadrado (2014) el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) puso en marcha el proyecto *Tuning Educational Structures in Europe* en el cual, la competencia es entendida como una combinación dinámica de atributos, en relación con una serie de conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades que describen los resultados de los aprendizajes de un programa educativo o lo que los estudiantes son capaces de demostrar al final del proceso educativo.

Dichas competencias se dividen en tres grupos: las instrumentales que se consideran herramientas para el desarrollo eficaz de una profesión, porque trabajan la capacidad de comprender, manipular ideas y pensamientos e incorporan la capacidad organizativa, estrategias, toma de decisión y resolución de problemas; las interpersonales que se refieren a la interacción social y cooperación del individuo con su ámbito social, así como a la capacidad de exteriorizar los propios sentimientos, habilidad crítica y autocrítica; y, las sistémicas que son las capacidades o habilidades de visión y análisis de realidades totales y multidimensionales.

**Tabla 7**

## Listado de las competencias transversales

Instrumentales	Interpersonales	Sistémicas
(a) Análisis y síntesis	(a) Trabajo en equipo	(a) Capacidad para aplicar el conocimiento a la práctica
(b) Organización y planificación	(b) Trabajo en equipo de carácter interdisciplinar	(b) Capacidad de aprendizaje (adquirir experiencia)
(c) Conocimiento general básico	(c) Capacidad para trabajar en un contexto internacional	(c) Aprendizaje autónomo
(d) Profundización del conocimiento general básico	(d) Capacidad para comunicarse con expertos de otros campos	(d) Adaptación a nuevas situaciones
(e) Comunicación oral y escrito en el idioma nativo	(e) Habilidades en las relaciones interpersonales	(e) Liderazgo Conocimiento de otras culturas y costumbres
(f) Comunicación oral y escrito de una o más lenguas extranjeras	(f) Razonamiento crítico	(f) Iniciativa y espíritu emprendedor
(g) Habilidades básicas informáticas	(g) Compromiso ético	(g) Motivación por la calidad
(h) Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio	(h) Capacidad de crítica y autocrítica	(h) Sensibilidad hacia temas medioambientales
(i) Habilidades de gestión de la información Resolución de problemas	(i) Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	(i) Habilidades de investigación
(j) Toma de decisiones		(j) Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
		(k) Diseño y gestión de proyectos

Nota: Adaptado por el autor

Una vez revisadas las competencias transversales de acuerdo al proyecto *Tuning*, se puede observar que gran parte de ellas están inmersas en los videojuegos, más aún en los que

considerados como serios y de modalidad competitiva. Siendo varias de estas herramientas aplicables en todos los campos se vuelven verdaderamente útiles e indispensables y una vez adquiridas, la persona se puede desenvolver con mayor facilidad en el campo laboral.

De tal forma como expone Sans (2019) “Las competencias se trabajan usando dos enfoques, el directo y el indirecto. A la hora de las competencias transversales, la cohesión entre el juego y el currículum permiten que la competencia matemática y científica se entrenen directamente” (p. 22). Este autor sostiene que el desarrollo de las competencias se obtiene cuando se logra que los miembros de un equipo logren cooperar e integrarse.



**Figura 9:** Niveles de resolución de problemas

*Nota:* Recuperado de “Análisis sobre la Gamificación para el trabajo en Soft Skills en la educación primaria: un caso práctico”, por Sans, 2019

El gráfico muestra el proceso del desarrollo que tienen las competencias transversales dentro de un juego y porque tener experiencia en un el mismo, puede ser fundamental para que una persona pueda implementarlas. En los primeros niveles o acercamientos a un juego, las personas recopilan información básica del mismo, mientras que aprenden de su entorno, se plantean preguntas que pueden contestarse ellos mismos o sus compañeros, reforzando la competencia de resolución de problemas. En un nivel intermedio, el conocimiento que

adquirieron se convierte en un lista de tareas, pautas o normas que tienen que cumplir para que tengan ventajas o el juego este a su favor, reforzando la competencia de pensamiento inductivo. Mientras en un nivel avanzado las tareas a realizar, se canalizan en una constante prueba y error, sobre el momento adecuado para hacerlas reforzando la competencia de pensamiento crítico.

Como se mencionó los e-sports con mayor acogida son de trabajo en equipo, siendo la colaboración y el correcto funcionamiento de los miembros para conseguir o realizar objetivos tanto macros como micros. De acuerdo con Gil, Baños, Alías y Gil (2008) el aprendizaje cooperativo:

Es una forma de trabajo en grupo basado en la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes miembros del grupo. Las dinámicas internas que hacen que el aprendizaje cooperativo funcione se basan en características que posibiliten a los docentes estructurar las actividades de manera tal que los estudiantes se vuelvan positivamente interdependientes, individualmente responsables para hacer su parte del trabajo, trabajen cara a cara para promover el éxito de cada cual, usen apropiadamente habilidades sociales y periódicamente procesan cómo pueden mejorar la efectividad de sus esfuerzos.

## **CAPÍTULO 2: Elaborar el marco referencial y legal de los estudios de la gamificación y su relación con las competencias transversales**

### **Marco Referencial**

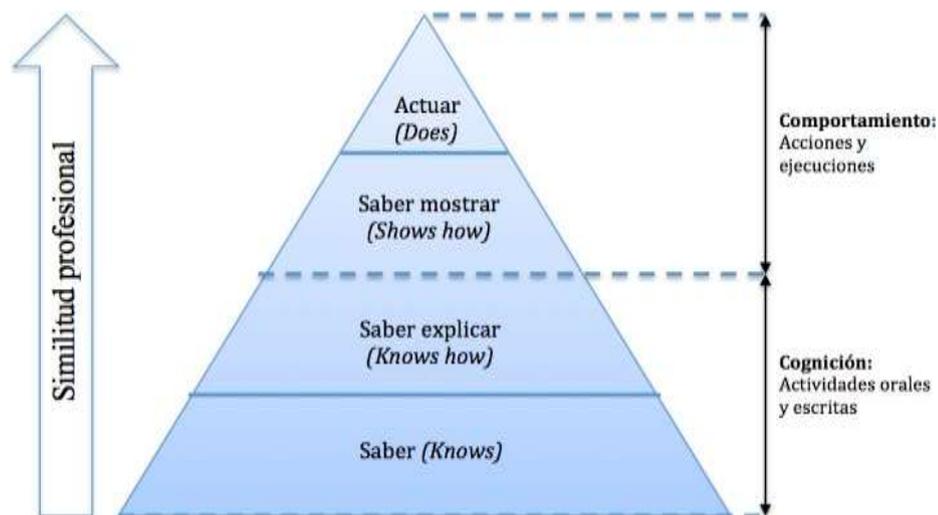
#### **¿Cómo evaluar las competencias?**

Desde la relevancia sobre las competencias transversales que trajo consigo el proyecto *Tuning*, varios artículos e investigaciones se han realizado en torno a ellas, para descubrir el impacto que tienen sobre las personas y, si en efecto se han desarrollado, como se mencionó anteriormente tienen un sustento académico y una gran aceptación en el entorno laboral, social y étnico.

Por lo tanto es importante saber cómo evaluar y cuantificar correctamente las competencias transversales, es así que Boix, Burset, Buscá, Colomina, Garcí, Mauri, Pujolá y Sayós (2011) indican que la evaluación de competencias debe ser dinámica, que situa la acción en el contexto, e incluye el saber, el saber hacer, el ser y el saber estar. Las cuales pueden ser o bien una evaluación de ejecución o cumplimiento, que requiere que el alumnado se implique, planifique, desarrolle, comunique y argumente las tareas; y, la evaluación auténtica, que requiere que las tareas evaluadas sean más cercanas a la realidad o lo más reales posibles.

Boix et al. (2011) indican que un método clave para identificar si una competencia ha sido aprendida correctamente, es el análisis mediante la pirámide de Miller (1990) la cual tiene una relación directa en junto a los instrumentos de medición de cada una, la misma que se compone de cuatro niveles: el primer nivel o nivel base es “el saber” que en gran parte abarca todo el conocimiento que este posea; el segundo nivel corresponde a “el saber hacer” el cual se refiere a que la persona sabe como aplicar los conocimientos a casos concretos; el tercer nivel corresponde a “mostrar como” en este nivel en ambientes y condiciones

simulados debe demostrar todo lo que es capaz de hacer; y, por último “el hacer” o desempeño en el cual la persona pone en práctica o ejerce lo que es capaz de hacer, independientemente de lo que demuestre que es capaz de hacer.



**Figura 10:** Pirámide de Miller

Nota: Recuperado de “Las Competencias Transversales y la formación universitaria”, por Prades, 2005

En la tabla a continuación se presenta el proceso que establecieron Boix et al, (2011) para transformar una competencia en un material dirigido al aprendizaje:

**Tabla 8**

Proceso para transformar una competencia en un material de estudio.

Proceso	Criterio de desempeño
(a) Definir competencia	Establecer las competencias a analizar
(b) Extraer las dimensiones de la competencia	Describir el desglose de cada una de las competencias
(c) Reformular los objetivos en formato competencial	Como la definición de una competencia es general, se deben sintetizar objetivos, la forma correcta es: Verbo de acción + que hace referencia + mediante qué + para qué

(d) Definir los contenidos en función de los objetivos	Concretar y aplicar contenidos: el saber (concepto), el saber hacer (procedimientos), ser (actitudes) y el saber estar (contexto)
(e) Secuenciar, temporizar y priorizar los contenidos	Se trata de asignar un nivel de relevancia, para poder priorizar y conseguir el objetivo establecido
(f) Concretar los criterios de evaluación	Los criterios se establecen a partir de las competencias, deber ser concretos y casi próximos a las actividades de evaluación, para poder hacer una valoración más objetiva posible.
(g) Describir los criterios metodológicos	Se configuran mediante las variables metodológicas, son categorías cambiantes que condicionan la práctica educativa y tienen relación directa con los factores de los que depende el proceso; la alteración de los factores modifica el proceso y resultados
(h) Distribuir los contenidos en unidades de aprendizaje	La distribución de los contenidos tiene que permitir priorizar aquellos que tengan un peso específico más relevante para la secuencia.
(i) Diseñar las actividades de aprendizaje y evaluación.	El diseño de la secuencia de actividades de aprendizaje y evaluación es la parte más cercana al alumnado,
(j) Revisar el plan de estudios, el plan docente y las intenciones educativas	Una vez completado, considerándolo proceso y no producto, tendríamos que contrastar el plan de estudios y el plan docente con nuestras intenciones educativas, analizando qué aspectos (competencias, objetivos, contenidos, etc.) están tratados y qué aspectos quedan descubiertos.

---

Nota: Elaboración propia.

Con los datos recopilados por Gil et al. (2008) se formulará la tabla a continuación para evaluar la competencia de trabajo en equipo:

Tabla 9  
Indicadores para la evaluación del trabajo en equipo

Indicador	Valoración Alta	Valoración Baja
Aportación de ideas	(a) Piensa en los temas antes de las reuniones	(a) Se presenta en las reuniones sin preparar el tema a tratar.
	(b) Proporciona ideas prácticas que son adoptadas por el grupo	(b) No aporta ideas de valor
	(c) Se apoya en las sugerencias del resto del grupo	(c) Tiene tendencia a rechazar las ideas de valor en vez de construir sobre ellas
Funcionamiento correcto del grupo	(a) Deja las diferencias personales fuera del grupo	(a) No tiene iniciativa, espera que se le diga que hacer siempre
	(b) Tiene interés en analizar el funcionamiento del grupo y abordar conflictos	(b) Siempre adopta el mismo rol con independencia de las circunstancias de cada momento
	(c) Adopta diferentes roles según sea necesario	(c) Es motivo de conflictos
	(d) Tiene buena predisposición y flexibilidad	(d) No está preparado para revisar el funcionamiento del grupo
Anima y apoya a los diferentes miembros del grupo	(a) Siempre está dispuesto a escuchar a los demás	(a) Solo le preocupa acabar la tarea
	(b) Anima a la participación	(b) Impone su opinión e ignora la de los demás
	(c) Facilita un clima cooperativo	(c) Es insensible a las necesidades de otros
	(d) Sensible a los aspectos que pueda afectar a los miembros del grupo	(d) No contribuye en el proceso de

---

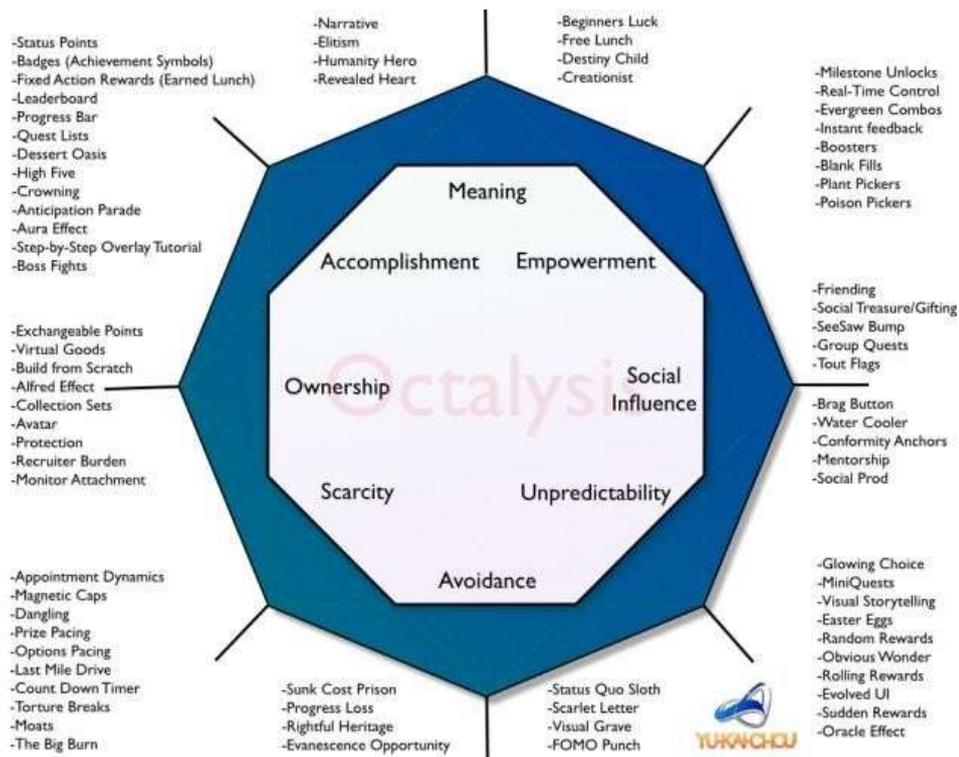
Nota: Adaptado de “Aprendizaje Cooperativo y Desarrollo de Competencias”, por Gil et all, 2008

Recomiendan que para efectuar el análisis correcto, se deben realizar preguntas de autoevaluación y co-evaluación entre grupos.

Gil et all. (2008) concluyen que el uso de aprendizaje cooperativo crea oportunidades que no existen cuando los estudiantes trabajan de forma individual. Y, en los grupos cooperativos, los estudiantes pueden involucrarse en discusiones en las que ellos mismos construyen y extienden el aprendizaje conceptual sobre lo aprendido y desarrollan modelos mentales compartidos.

### **Los gamers y la motivación**

Los estudios actuales sobre la clasificación de los jugadores, se basaron en la taxonomía tradicional de Bartle, pero ahora buscan analizar más allá de los perfiles de los jugadores, cambiando su búsqueda al análisis del tipo de motivación que ellos poseen. Chou (2016), presenta el Octalysis, el cual es una herramienta para analizar y construir estrategias sobre los diferentes sistemas que hacen que los juegos sean atractivos. El relata que observó que en cada juego exitoso, hay un elemento con el que el jugador se identifica y lo impulsa a descubrir y relacionarse con el; algunos desde la inspiración y empoderamiento, mientras que otros desde la manipulación y obsesión. Su modelo se convirtió en un referente de gran importancia en la rama de la gamificación.



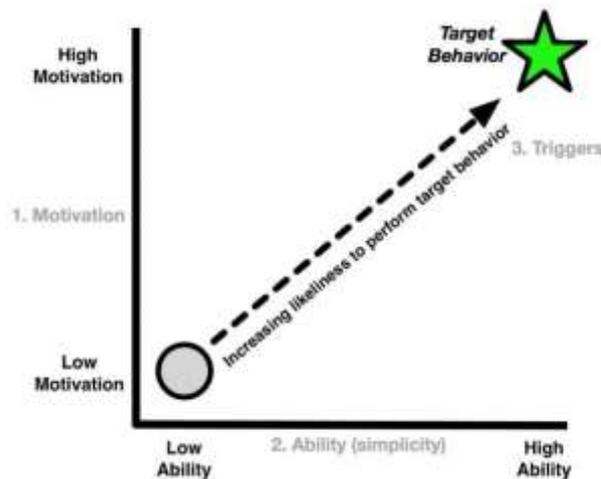
**Figura 11:** Marco de referencia del Octalysis

Nota: Recuperado de “Gamificación y diseño conductual”, por Yu-Kai Chou, 2016

Describiendo cada una de las 8 unidades tenemos: *Meaning* en el cual las personas creen que están haciendo algo más grande que él o fue elegido para hacerlo. *Accomplishment* su motivación es el impulso interno de progresar, desarrollar habilidades y eventualmente superar desafíos, obtener un premio sin esforzarse no tiene significado para ellos. *Empowerment* cuando las personas se sienten comprometidas en un proceso de creación, repitiendo acciones pero cambiando variables, obteniendo diferentes resultados. *Ownership* la motivación es poseer y acumular cosas, cuando una persona siente que algo le pertenece, se esfuerza más por mantenerlo y mejorarlo. *Social Influence* son todos los elementos sociales que impulsan a los usuarios, tanto positivos como negativos; impulsa a relacionarnos con personas, lugares o eventos con los que se siente identificado. *Scarcity* es el impulso de querer tener algo por que no se puede obtener; en si se han desarrollado juegos cuyas recompensas son otorgadas después de horas de juego. *Unpredictability* es el impulso de querer saber que sucederá después; cuando las personas tienen la incertidumbre de no saber

lo que pasara a continuación, estarán todo el tiempo pensando en eso, otorgándole a este elemento la capacidad de crear la adicción en los juegos. Por último, *Avoidance* el cual es un impulso que se basa en evitar que algo negativo ocurra, como perder el progreso actual o admitir que todo el tiempo invertido en jugar fue inútil porque ahora renuncia a terminar.

El modelo de Fogg (2009) trata de explicar el cambio de comportamientos en las personas, el cual se basa en tres factores: la motivación, la habilidad y un detonante; los tres deben estar presentes para que un cambio en el comportamiento ocurra. Pero relacionado el modelo con los e-sports, se puede utilizar para describir el comportamiento de un jugador en general, dependiendo de cuan interesado se encuentre en un juego, mayor va hacer la habilidad que este genere y el donante puede ser elementos propios o externos del juego, lo que produzca un cambio en su percepción ya sea en la escala de los tipos de jugadores de Bartle o en las motivaciones de Cho.



**Figura 12:** Modelo de comportamiento de Fogg

Nota: Recuperado de “A Behavior Model for Persuasive Design”, por Fogg, 2009

Fogg indica que existen tres tipos de motivación: el primero es placer/dolor, para él son las respuestas primitivas que se relacionan con las necesidades básicas; la segunda motivación es la de esperanza/miedo, se caracterizan por anticipar las cosas a futuro, se

relaciona la esperanza a cosas buenas pases y al miedo con las cosas malas ocurran; y la tercera es aceptación/rechazo social, este tipo de motivación controla el comportamiento social, porque en la búsqueda de ganar se un espacio en la sociedad, adoptan cualquier comportamiento aceptado y evitan cualquier comportamiento rechazado por el grupo social al que quieren ser parte.

Los elementos que pueden hacer que se mejore una habilidad son: tiempo, dependiendo de la cantidad de tiempo que se le dedique a una actividad, se puede hasta llegar a perfeccionarla; dinero, los recursos son importantes, pero hay que considerar que muchos ahorran dinero para pagar por trabajos que les tomaría bastante tiempo en realizar a ellos y por lo cual contratan a otros para ahorrar tiempo, se puede considerar que es representa un intercambio de recursos de tiempo y dinero para realizar un trabajo; esfuerzo físico, los comportamiento que requieren de esfuerzo físico no son simples; ciclos mentales, si un comportamiento objetivo implica pensar mucho, la mente poco entrenada no lo encontrará simple porque en su pensamiento estará ocupado con otros problemas; desviación social, cuando un comportamiento objetivo está relacionado con ir contra las normas de la sociedad, no rutinaria, en la cual las personas encuentran más difícil en realizar actividades que no se encuentran en su rutina, es más fácil hacer actividades que conocen y repiten todos los días.

Lugo especifica tres tipos de detonantes: una chispa, se utiliza cuando la persona tiene habilidad pero no tiene motivación, por lo general se diseña un elemento motivador para lograr que actúe; un facilitador, se usa cuando la persona está motivada pero no tiene habilidad, se puede decir que es como un coach; y una señal, se utiliza cuando la persona tiene tanto habilidad como motivación, por lo general se usan como recordatorios.

Como se puede apreciar estos elementos están presentes en todas las actividades que realizamos y más aun dentro de los e-sports. Cuando se realizan las competencias, las

motivaciones están presentes tanto en el audiencia como en los jugadores profesionales, por ejemplo la motivación 2 esperanza/miedo están presentes en cada jugador siendo la esperanza de ganar o el miedo a perder en una competencia; los elementos como tiempo, rutinas y ciclos mentales, son los que les permitieron llegar a un nivel competitivo profesional; y sus detonantes pueden ser los símbolos en cada partida, tomando como ejemplo LOL que tiene símbolos que indican el momento que están disponibles ciertos objetivos.

En la investigación realizada por los autores Vargas, Rodríguez, y Mendoza (2019) en el cual aplicaron el primer tipo de clasificación de Bartle, encontraron factores que motivan a cada grupo de personas y las formas para captar su atención, que se muestran en la siguiente tabla:

**Tabla 10**  
Características determinantes para cada tipo de jugador

Perfil del Jugador	Motivación	¿Cómo llamar su atención?
Killers	(a) Siempre busca ganar y ser el primero en la tabla de posiciones	(a) Listas de clasificación
	(b) Competir con los demás y ganar, sin importar las técnicas que utilice	(b) Tablas de ranking
	(c) Juegan con el único fin de ganar	(c) Superación de niveles
	(d) Generalmente buscan popularidad	
Achievers	(a) Resuelven los retos con éxito, con el fin de lograr una recompensa	(a) Sistema que contenga superación de logros
	(b) Se caracterizan por descubrir nuevos escenarios y niveles	
	(c) Tienen una motivación intrínseca, es decir satisfacción personal	
Socializers	(a) Siempre buscan superar el juego por medio de aspectos sociales, es decir hacer amigos	(a) Chats
	(b) Muchas veces olvidan la estrategia propia del juego, lo	(b) Perfiles de usuarios

	importante es socializar	(c) Retroalimentación de niveles
	(c) Crean una red para ayudar a los demás a superar niveles	
Explorer	(a) Auto superación	(a) Niveles
	(b) Descubrir características más allá del juego	(b) Retos y logros

---

Nota: Tomado de Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamozo-Colombia, de Vargas, Rodríguez y Mendoza, 2019

Como se pudo apreciar en la tabla anterior, parte de lo que los investigadores denominaron como motivación, son cualidades, que actualmente las empresas buscan en sus empleados, desarrolladas completamente, para optimizar sus recursos y limitar la capacitación del empleado a su relación con la empresa y puesto de trabajo. Los videojuegos ya pasaron la barrera del ocio y fomentaron niveles de aprendizaje que se pueden considerar casi imperceptibles para un observador que juzga a los videojuegos como ocio, sin importar las aportaciones lúdicas que estos poseen.

### **Gamificación en las aulas**

El estudio realizado por Gómez et al (2017) es una entrevista realizada a un grupo de 12 varones y 11 mujeres, con un rango de edad entre los 20 y 26 años, estas entrevistas buscaban información sobre sus rutinas relacionadas a los videojuegos, como los dispositivos que usaban para jugar, el tiempo que le dedicaban y cuales juegos eran sus favoritos o jugaban con mayor frecuencia. Encontraron elementos claves para que un videojuego sea atractivo los cuales son: la inmersión, la interactividad, el control de la narración y la identificación con los protagonistas. Su relación con el personaje, el ambiente y la historia, puede llegar a ser tan fuerte, que logran extrapolarizarlo fuera del videojuego y aplicar ciertos ámbitos en su día a día. Algunos consideran que pueden enseñar valores de una forma que otros no pueden, porque en la narración tu tomas el rol de protagonista y lo que pase en la historia te envuelve de tal manera que sientes que es la tuya.

Concluyen que el análisis de los usos y costumbres de los videojugadores presenta dos cuestiones de interés. La primera es la conexión entre las aportaciones académicas sobre la interactividad e inmersión que ofrece la nueva narrativa asociada a los videojuegos y la percepción intuitiva de los jóvenes consumidores en torno al potencial del medio en esas dos dimensiones. En segundo lugar, se constata la madurez y complejidad de esta industria cultural por la heterogeneidad de temática y de géneros y las constantes variaciones en los gustos de los y las jugadoras. Estas dos cuestiones explicarían los motivos que llevaron a los encuestados a considerar los videojuegos por encima de cualquier otra propuesta mediática en el ámbito del ocio. Gómez et al. (2017).

### **Las competencias y los videojuegos**

Ahora que ya se estudió sobre las competencias transversales, el perfil de los jugadores y las motivaciones presentes en ellos, entonces estos aspectos se conectan mediante la experiencia de juego, si tratamos de definir este término se entiende como todos los aspectos tanto internos como externos que logran conectar al jugador y a su equipo con el juego. Para Toykin (2017) la experiencia de juego en LoL se debe a los siguientes aspectos:

- (a) Uso de aparatos: Los jugadores emplean computadoras y dispositivos periféricos para jugar a League of Legends.
- (b) Contexto: Las circunstancias de juego influye en el desenvolvimiento y performance de los jugadores.
- (c) Habilidad individual: Consiste en el conocimiento y pericia que tiene un jugador en el desempeño de su rol y sobre el juego en conjunto.

- (d) Sinergia: Estriba en la complementariedad entre el desempeño de los roles y habilidades de los personajes durante la partida de juego.
- (e) Comunicación: Se refiere a la coordinación entre los miembros de un equipo respecto a los sucesos de la partida y toma de decisiones.
- (f) Experiencia emocional: Los jugadores experimentan emociones que median en sus decisiones, acciones y desarrollo de la partida.
- (g) Adaptación: Los equipos despliegan estrategias dependiendo del curso de la partida. Intentan incrementar su ventaja o remontar las situaciones desfavorables.

Dentro de estos aspectos se puede apreciar que algunos guardan relación con las competencias transversales, considerando que el eje principal de este tipo de juegos es el trabajo en equipo. La habilidad y los conocimientos que se ponen en práctica dentro de estos juegos pueden ser extraídos al mundo laboral gracias a su potencial competitivo siendo como explica Toykin (2017) “los jugadores se involucran en dinámicas de competición a partir del desarrollo de diferentes niveles de habilidad, como aficionados, intermedios, avanzados, amateur y profesional” (p. 43)

Mientras que el gobierno Español en su Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), citado por Olea (2018). identifica siete competencias claves establecidas como herramientas educativas que desarrollan los videojuegos, las cuales son:

- (a) Competencia en Comunicación Lingüística: el jugador necesita comunicarse con otros usuarios del juego para realizar objetivos comunes.
- (b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): Tanto el personaje del jugador como el equipamiento que obtiene a lo

largo del juego se basan en parámetros numéricos, por lo que el jugador debe tener en cuenta estos valores a la hora de seleccionar el equipamiento más conveniente para su personaje.

- (c) Competencia digital (CD): El videojuego se ejecuta a través de un ordenador, por tanto, para jugar, debe aprender a manejar esta tecnología.
- (d) Aprender a aprender (CPAA): el jugador puede consultar vídeos de otras personas vía internet para mejorar su forma de jugar, puesto que el juego presenta muchas posibilidades respecto a cómo llevar a cabo los objetivos de forma óptima.
- (e) Competencias sociales y cívicas (CSC): el jugador debe interactuar y cooperar con otros jugadores para alcanzar los objetivos más complicados. Además debe existir una comunicación y estrategia de equipo a la hora de llevar a cabo estas tareas. Por otro lado, el jugador debe respetar las normas de convivencia de la comunidad, ya que si resulta nocivo para el resto de jugadores, podrá ser reportado y atenerse a las normativas del código de conducta propuesto por el desarrollador.
- (f) Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE): a la hora de llevar a cabo los desafíos cooperativos, el jugador puede proponer estrategias para realizar con éxito la tarea.
- (g) Conciencia y expresiones culturales (CEC): Dependiendo del desarrollo del videojuego, cada empresa desarrolla su universo, el cual presenta una historia realmente completa ya que cada personaje posee su propia cultura, diseño y arte.

Como se ha relatado, las competencias transversales están presentes en los videojuegos, algunos países ya incorporaron un sustento legal como la LOMCE en España que los respalda como juegos ser Pérez Latorre (2012) menciona siete aspectos para la

medición de los mismos, en este caso se adaptarán para el entendimiento de las dinámicas de LOL:

- (a) Acciones que componen la actividad: La significación de una de las actividades principales en este estudio (farmear, gankear, pelear, etc.) puede variar sustancialmente en función de las (micro) acciones que componen dicha acción en el videojuego. Por ejemplo: si es un *jungler*, actividad “gankear las líneas” (micro) acciones: mantener factor sorpresa, control de la visión, revisar la posición de los otros jugadores.
- (b) Relaciones actividad-función: Asimismo, la significación de una acción o actividad de juego depende en gran medida de la función que le sea adscrita. Por ejemplo: terminar un objeto de la tienda, depende de las estadísticas que se quiera aumentar en el avatar.
- (c) Condiciones de realización de la actividad: Una acción o actividad de juego poseerá también un particular matiz de significación según los principales criterios de éxito que se demandan al jugador para el cumplimiento de su función en el juego (nos referimos aquí a acciones «reales» del jugador y no a acciones representadas en la pantalla). Así, por ejemplo, la significación de “gankear” resulta muy diferente si se da, en un juego/videojuego, en relación con el requerimiento de habilidad analítica/reflexiva del jugador, o más bien se apela al uso de agilidad perceptiva y reflejos.
- (d) Decantación de la experiencia de juego hacia la redundancia vs. variabilidad: Una experiencia de juego en pro de un determinado objetivo se puede revelar como un camino único, redundante, para alcanzar el objetivo en cuestión, o bien suponer una alternativa más en el juego, entre muchas otras posibles.

- (e) Oportunidades y riesgos: En particular, los juegos y videojuegos de estrategia se caracterizan por llenar de significación las acciones de juego a través de la vinculación de cada una de ellas a una determinada combinación de oportunidades y riesgos. Por ejemplo en LOL, cuando se llega a juego tardío o *late game*, es usualmente donde ocurren la mayoría de peleas en equipo, pero los mismos pueden tomar tanto estrategias defensivas u ofensivas, todo depende de la ventaja que tenga un equipo sobre otro, de la misma forma que se evalúan las estrategias en un partido de fútbol.
- (f) Sujeto vs. entorno: Dentro de la psicología social se habla de este aspecto, en el cual se relata adaptándolo a los videojuegos se expresa como la cantidad de voluntad que puede imponer un jugador sobre el resto de su entorno y adaptarse al mismo. Por ejemplo, la ventaja que adquiere un jugador sobre su rival durante el juego temprano, depende del control del jugador sobre el desarrollo del juego.
- (g) Espacios de actuación la significación de una determinada acción/actividad puede variar también sustancialmente en función del tipo de espacio donde ésta se desarrolla, la forma del terreno de juego. Por ejemplo, muchas de las peleas de equipo se empiezan por pelear objetivos o por el control de la visión del mapa.

### **El entorno mediático de los esports**

Como bien se ha mencionado con anterioridad, el atractivo que tienen los deportes electrónicos para crear comunidades, aficionados y ligas competitivas, se debe en gran parte al entorno mediático en el cual se han desarrollado como, los multitudinarios eventos que a su vez son retransmitidos mediante las diversas plataformas de *streaming*, generaron el concepto de espectacularización.

En el trabajo expuesto por Carrillo (2016) se enumeran varios elementos o aspectos que transforma un videojuego en un fenómeno mediático, dichas cualidades se pueden presentar en todo tipo de deporte, adicional que la influencia sobre el espectador puede provenir tanto del deporte como de los medios que se emplean para transmitirlos, en la siguiente tabla se presenta como diferenciar uno del otro:

**Tabla 11**

**Influencia del deporte en los medios**

Influencia del deporte en los medios	
(a) Programación y audiencias	El contenido se encuentra disponible en internet, donde se concentra la mayor parte de la audiencia a la que están dirigidas, dicho material proviene tanto de la misma empresa desarrolladora como de la comunidad de jugadores y seguidores de los e-sports
(b) Nuevas tecnologías	El tratamiento mediático se adapta a la tecnología de difusión y consumo del videojuego en cuestión, desarrollándose un amplio número de herramientas necesarias para aportar el espectáculo demandado por los consumidores de estos videojuegos: el <i>streaming</i> como método de difusión principal y las plataformas que lo permiten
(c) Importancia de medios/plataformas:	La demanda y expectación generadas sirven de reclamo para los contratos publicitarios y la

inversión de los patrocinadores, que, junto a los derechos de emisión e imagen, conforman un entramado económico en torno a los medios deportivos.

---

**Nota:** Adaptado de “*De jugadores a espectadores, La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports*”, por Carrillo, 2016

**Tabla 12**

**Influencia de los medios en el deporte**

---

Influencia de los medios en el deporte

---

- |   |   |
|---|---|
| (a) Espectacularización mediática:      | La difusión audiovisual modifica el tratamiento informativo de un evento deportivo; [...] Por ejemplo, las conexiones previas, los reportajes o contenidos generados para contextualizar el evento, los análisis posteriores, etc., que los deportes electrónicos adaptan al tipo de videojuego en cuestión y al medio digital. |
| (b) Modificación de calendarios/reglas: | La viabilidad económica de los deportes mayoritarios pasa por fijar calendarios de fechas y los horarios de disputa de las competiciones considerando las posibles audiencias (primando la global sobre la local). De igual modo, la normativa varía según la repercusión del torneo y el videojuego                            |
| (c) Agenda Setting:                     | El seguimiento de los medios y de los e-sports que  |
-

---

estos cubren y promocionan está marcado por el número de jugadores totales de ese juego, tanto de los profesionales como de los aficionados, indicando el número de potenciales seguidores.

---

**Nota:** Adaptado de “*De jugadores a espectadores, La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports*”, por Carrillo, 2016

Carrillo (2016) concluye en su investigación que:

El tratamiento mediático es el principio que más rápidamente han adaptado los e-sports de los deportes tradicionales. Desde los contenidos generados a partir de ellos, pasando por los generados por los propios jugadores y seguidores, hasta llegar a las retransmisiones de los acontecimientos, todo el proceso adopta un aspecto realmente reconocible en el tratamiento mediático que se aplica a los deportes mayoritarios.

### **Marco Legal**

Como se relató en el apartado de antecedentes, Korea del Sur fue el primer país en regularizar el ámbito competitivo y legal de los e-sports alrededor del año 2000, creando un Ministerio y leyes que controlen estas actividades para garantizar la seguridad y derechos tanto de organizaciones como de los jugadores profesionales o *cyberatletas*. Aunque es complejo tratar de normalizar y regular un deporte electrónico, varios países como España y Estados Unidos han seguido su modelo creando o respaldándose en leyes ya creadas para regular a los e-sports.

Para Pérez (2017) existen varios elementos jurídicos a considerar para regular a los deportes electrónicos, algunos de los cuales son: la creación de una federación, la regularización de los clubes, lesiones, dopaje, los sobornos y arreglos. Estos temas son

adicionales a las normativas de conducta y de propiedad intelectual de las empresas desarrolladoras de videojuegos, cuyas actualizaciones y parches afectan tanto al jugador como al ámbito deportivo del mismo. Por eso no es de sorprender que varios países hayan comenzado a replicar el ejemplo de Corea del Sur regulando este tipo de competiciones, debido a que su tratamiento debe ser igualitario a otros deportes y deportistas.

Pero siendo un espectro tan amplio y tan abstracto, para identificar que se puede controlar mediante el uso de normativas, se propone analizar desde dos ámbitos: lo micro como es el aspecto referente a las conductas dentro del juego; y lo macro que es el aspecto competente de las federaciones, profesionales y países como tal. Los reglamentos y normativas que proponen las empresas desarrolladoras de videojuegos están dirigidas a sus comunidades y jugadores, para salvaguardar la integridad y respeto entre ellos; por lo general se emplean para combatir el “ciberacoso o *cyberbullying*”. Mientras que las Federaciones, las Ligas y el país como ente regulador buscan supervisar los derechos de transmisión, los derechos y responsabilidades de los organizadores de eventos, jugadores profesionales y las empresas desarrolladoras de videojuegos en general.

Esta necesidad de regular la conducta de la comunidad surgió con el incremento de los jugadores y miembros afines a un juego, quizás culturalmente su conducta o forma de expresarse no la consideran ofensiva, otros pueden llevar sus malas actitudes al extremo y es en ese momento donde los desarrolladores de videojuegos se percataron de la necesidad de implementar los códigos de conducta. Pero como lo indica Ruiz (2018) “los Códigos de Conducta no han supuesto una solución efectiva al problema, sino que, contrario a la idea de seguridad que deberían de ofrecer para las partes implicadas, han acabado provocado un crecimiento de la inseguridad” (p. 28).

En el caso de *League of Legends* parte de su código de conducta se basa en sancionar a jugadores *flamers*, quienes se expresan en el chat del equipo de una manera fuerte hacia otros jugadores con insultos o escribiendo de una forma ofensiva; y a los AFK (*Away From Keyboard*), que son jugadores que se por algun motivo se desconectan de la partida, causando molestias en el resto de su equipo y dañando su experiencia de juego. Estas sanciones van desde la penalización con un tiempo de espera para poder jugar una partida, limitaciones de palabras en el chat, y hasta el bloqueo temporal o permanente de la cuenta; y considerando las palabras de Ruiz, en varias ocasiones no son una solución permanente, al ser un juego gratuito algunos en respuesta a estas sanciones se crean una cuenta nueva y continúan repitiendo sus malas conductas; mientras que otros realmente cambian su forma de interactuar con el resto de la comunidad.

Ahora en el aspecto macro existen varios aspectos que han sido regulados. Como se indica en la Guía Legal de E-sports de Ontier (2016) existen siete aspectos claves a regular los cuales son:

- (a) La forma jurídica de los clubes: los clubes deportivos para ser considerados profesionales deben constituirse como una sociedad limitada y contar con un mínimo de cinco fundadores, presentar un estatuto y la suscripción formal ante un notario.
- (b) El aspecto laboral: al igual que con los jugadores de deportes tradicionales, las relaciones con los jugadores de e-sports con sus clubes podrían y son considerados de índole laboral y se deben considerar las siguientes características:

**Tabla 13**

**Aspectos Laborales de los E-sports**

---

Aspectos laborales	
Regularidad	En períodos que no se compite, los jugadores deben entrenar junto a los demás compañeros de equipo y bajo la supervisión de un entrenador.
Voluntariedad	Los jugadores de e-sports se integran en equipos y compiten por su propio deseo.
Dependencia	El jugador debe seguir las órdenes de su club y entrenador, que programan su actividad. Deberá asistir a las reuniones, acatar las instrucciones y estrategias diseñadas para cada competición.
Remuneración	Los jugadores de e-sports reciben una determinada cantidad de dinero por integrarse en un equipo y participar en competiciones.
Fichaje	Cuando un club cede temporal o definitivamente un jugador a otro club con el consentimiento expreso del jugador involucrado. De tal forma que el club cesionario se subrogaría en los derechos y obligaciones ante el club cedente.
Seguridad Social	Los jugadores de e-sports aplican al Régimen General de la Seguridad Social, como cualquier otro trabajador.

---

**Nota:** Adaptado de “Guía Legal sobre E-sports”, por Ontier, 2016

- (c) Lesiones: A pesar de la aparente poca actividad física que caracteriza a los e-sports. La gran cantidad de horas que los deportistas invierten al entrenarse a diario, aparecen problemas de espalda, cuello codo o muñeca, requiriendo en algunos casos intervención quirúrgica.
- (d) Dopaje: A medida que creció la competitividad y la presión sobre los jugadores, aparecieron casos de dopaje, algunas sustancias aumentan la concentración y percepción de los sentidos. Por lo tanto se comenzó a utilizar pruebas antidopaje de agencias como Nationale Anti Doping Agentur (NADA) y la World Anti Doping Agency (WADA).
- (e) Propiedad Intelectual: se ve afectada por diversas y decisivas maneras, las cuales se analizan bajo tres aspectos principales: (i) Los derechos sobre el videojuego, (ii) Los derechos audiovisuales sobre las competiciones; y, (iii) Entidades que recaudan el dinero de quienes realizan actos de explotación de propiedad intelectual.
- (f) Apuestas: Como en todo deporte, esta actividad esta tomando impulso dentro de las competiciones de los e-sports más populares, tanto en los locales tradicionales, como en las plataformas digitales creadas para este fin o en plataformas de streaming

### **Capítulo 3: Evaluar el impacto de los e-sport como desarrollador de competencias transversales**

#### **Método**

El e-sport que se va a utilizar para realizar esta investigación, es el videojuego de LOL, como se mencionó anteriormente este juego involucra varias competencias transversales y su dinámica de grupo es fundamental para la realización de objetivos a lo largo de cada partida. Para evaluar el desarrollo de una habilidad blanda se puede establecer que alguna o varias de ellas se relacionan con una actividad en específico que el jugador realiza, adicional de la experiencia de juego y además que el propio perfil del jugador puede potenciar el desarrollo de las mismas.

#### **Diseño de la investigación**

Esta investigación emplea un enfoque mixto:

- (a) Cuantitativo: se emplea un análisis de pruebas pretest y posttest para medir si la participación en este tipo de deportes logra desarrollar las habilidades transversales y mediante la encuesta de diagnóstico para indagar en las competencias transversales más importantes para la carrera de Administración de Empresas y la percepción que tienen tanto jugadores habituales como alumnos universitarios.
- (b) Cualitativa: este tipo de análisis plantea evaluar si el jugador se vuelve más consciente de las destrezas que desarrolla al relacionar factores como el trabajo en equipo, la consecución de metas y objetivos, la comunicación que logra tener con los miembros de su equipo; y demás características internas que se desarrolla de acuerdo a la experiencia de juego y tiempo dedicado a jugar, mientras mas inmersos se encuentran mayor serán los reflejos y reacciones ante las decisiones para lograr la cooperación de todos.

## **Población**

La población para realizar las encuestas de Pretest y Postest es finita, debido a que se reunió un grupo experimental, los cuales son jugadores habituales del videojuego de LOL siendo una  $n=30$  personas quienes fueron los que llegaron a las etapas más altas del torneo y tomaron las reglas para la participación del mismo, debido a que se solicitó que llenen la encuesta de *pretest* antes de iniciar el torneo y la *postest* al finalizar su participación en el mismo, adicionalmente tienen conocimiento del juego pero no estaban conscientes de las capacidades gamificadoras que tiene para ofrecer.

## **Muestra**

Para la fase de diagnóstico, se consideró a los estudiantes universitarios que cursan el 8vo ciclo en la Carrera de Administración y jugadores habituales del videojuego de LOL. La muestra estuvo integrada por un 60% de hombres y un 40% por mujeres. El 70% son adultos jóvenes, lo que supone una facilidad con el manejo de medios digitales, de los cuales el 79% se encuentra estudiando en la actualidad y al menos el 59% de ellos cuenta con un trabajo estable.

## **Instrumentos**

Se elaboraron dos cuestionarios: el primero tiene el objetivo de conocer de qué manera son percibidos los e-sports por parte de la comunidad académica de los estudiantes de la carrera de Administración y jugadores habituales de LOL en la ciudad de Guayaquil, la cual se ha denominado como Diagnóstico de los E-sports; este instrumento cuenta con 14 ítems que se indagan desde los datos demográficos, las preferencias de consumo de los videojuegos y la noción de las competencias transversales que están implícitos en ellos. Mientras que la segunda encuesta elaborada a base de investigación Pre-Test y Post-test tiene el objetivo de analizar el impacto de las competencias transversales que se han desarrollado

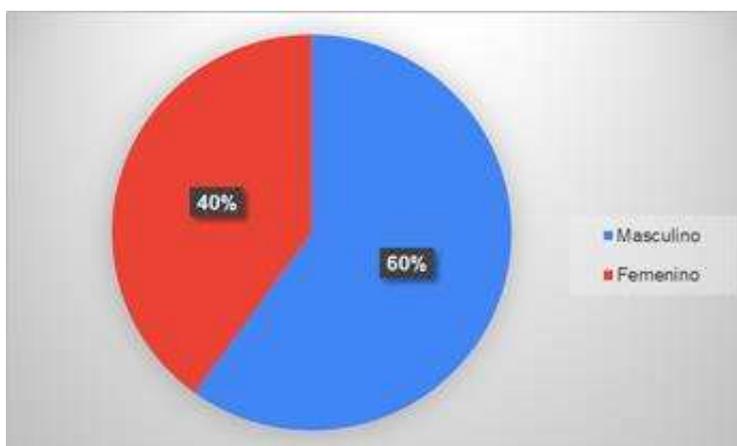
gracias al e-sport. La aproximación con los encuestados se realizó vía online utilizando la herramienta informática de *Google Forms*.

Para las encuestas de Pre-Test y Post-Test se llevó a cabo un torneo para poder reunir al grupo experimental, a los cuales se les pidió la colaboración de llenar ambas encuestas a lo largo de las etapas del torneo. El mismo que fue registrado y observado mediante la plataforma de la página web de *Battlefly*, en la cual se organizaron las llaves y los registros de los equipos, cada equipo conformado por 5 a 7 miembros entre titulares y suplentes llenaron las encuestas. Y las respuestas registradas en la plataforma de Google Docs.

### ***Presentación y análisis de aspectos demográficos poblacionales***

#### ***Género poblacional***

La población que fue sometida al estudio fueron 70 personas entre estudiantes de último ciclo y jugadores habituales de videojuegos, la cual está determinada por los siguientes campos demográficos:



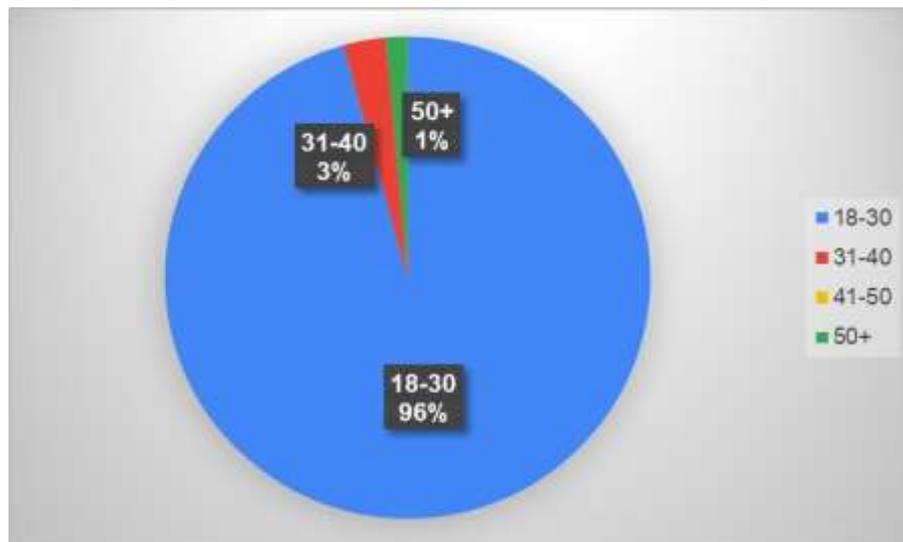
**Figura 13:** *Distribución del Género Poblacional*

*Nota:* Elaborado propia

La población está constituida por 28 mujeres y 42 hombres, pero es importante destacar el aumento del interés de las mujeres en este tipo de actividades, puesto que la

mayoría de los videojuegos fueron diseñados para hombres como su principal consumidor. Las nuevas tendencias han producido que el mercado de los videojuegos se vuelva a reinventar, algunos grupos de interés han producido polémicas entre los usuarios sobre el contenido híper sexualizado presentes en diversos juegos, mientras que otros han impulsado que los juegos se diseñen con un personaje femenino como protagonista.

### *Edad*

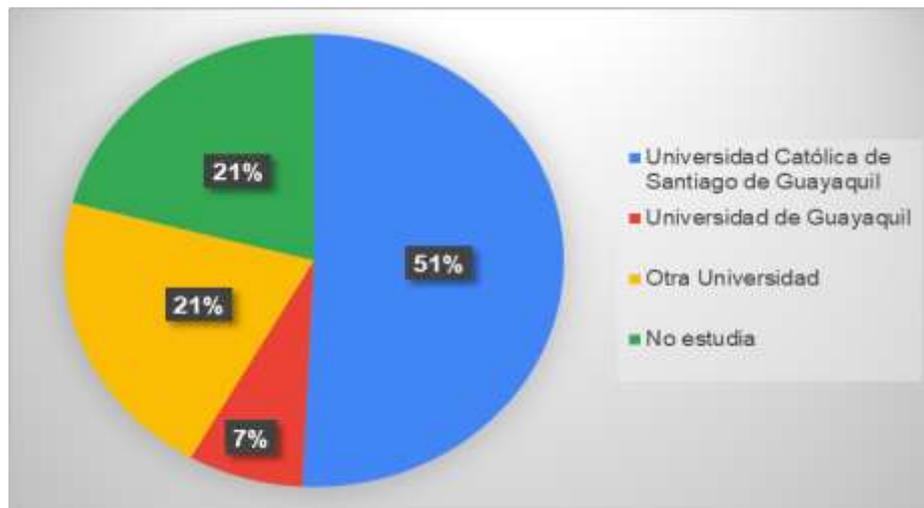


**Figura 14:** *Distribución Edad Poblacional*

*Nota:* Elaborado por el autor

La población en su gran mayoría está conformada por adultos jóvenes entre los 18 y 30 años de edad, quienes son los que mayormente consumen videojuegos, 2 personas entre los 31 y 40 años, una persona de 50 años en adelante. No hay personas entre los 41 y 50 años. Por lo tanto el interés de los adultos jóvenes en los videojuegos, puede rediseñar el uso y el alcance que puedan tener dentro de las empresas, cada vez más empresas están siguiendo modelos de gamificación para mejorar su entorno laboral y mejorar la capacitación de su personal. Y aunque es positivo utilizar la gamificación como herramienta práctica y didáctica, es necesario reconocer el modelo y el fin con el cual gamificar.

### *Situación académica*



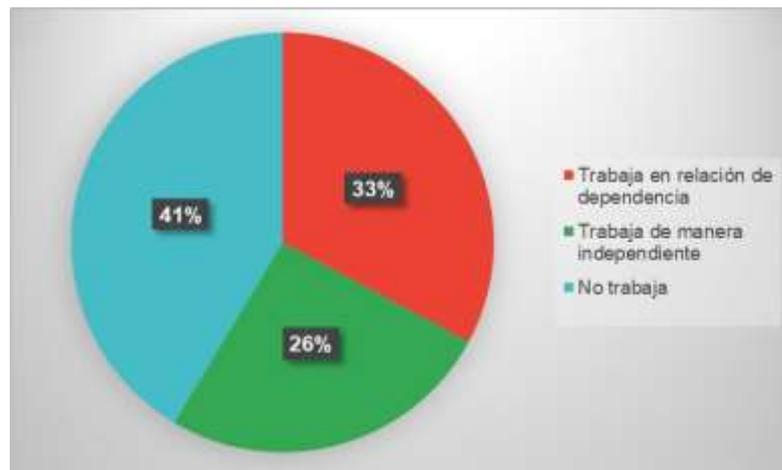
**Figura 15:** *Distribución de la Situación Académica Poblacional*

*Nota:* Elaborado por el autor

En la

Figura 15 se observa que la mayoría de la población encuestada pertenece a la Universidad Católica con un total de 34 encuestados, 14 encuestados estudian en diferentes universidades y de igual manera 14 encuestados no están estudiando, el resto de la población pertenece a la Universidad de Guayaquil. Es decir, los jugadores habituales de videojuegos cuentan con un fuerte nivel académico, son personas preparadas, varios de ellos aún se están preparando para ser profesionales y miembros productivos en la sociedad. Algunos de los participantes de esta encuesta indicaron que no estudian debido a que ya son profesiones graduados, mientras que otros optaron no hacerlo por el motivo de la pandemia.

## *Situación laboral*



**Figura 16:** *Distribución de la Situación Laboral*

*Nota: Elaborado por el autor*

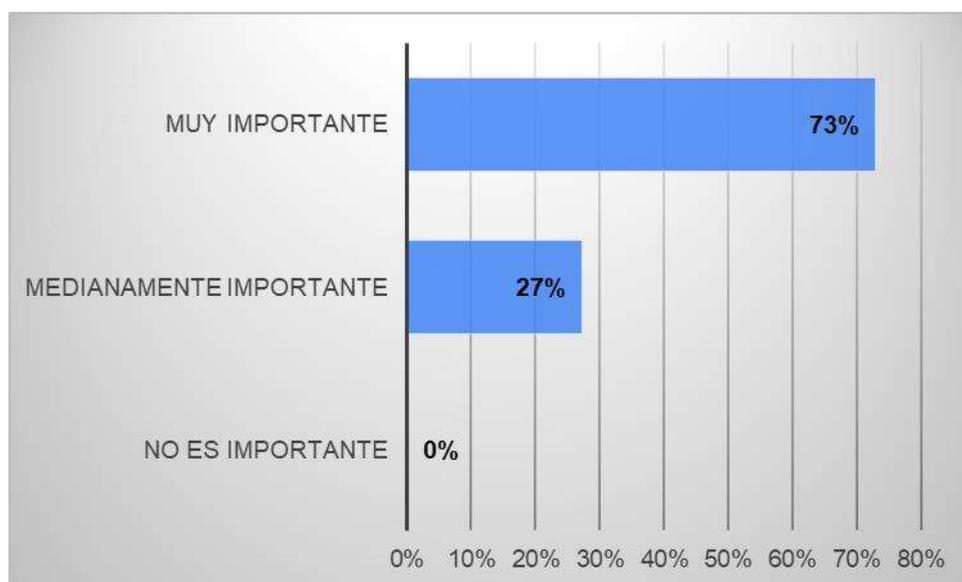
La mayoría de la población mantiene un trabajo estable ya sea una relación de dependencia o independiente, es decir que personas integradas en el mundo laboral también consumen videojuegos en su tiempo libre. Es importante resaltar que actualmente tanto hombres como mujeres jóvenes que poseen o no un trabajo estable, están empleando el uso de videojuegos, además que los mismos están creando sus propias oportunidades dentro de este entorno como son los *streamers*, *pro-players*, *casters*; quienes como se ha mencionado han desarrollado espacios en internet los cuales ya se reconocen como un trabajo fijo y que incluso varios países los han incorporado a su marco tributario y legal.

## CAPÍTULO 4: ANALISIS Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

De acuerdo a la información recopilada mediante los tres instrumentos de medición, para indagar sobre la percepción y las habilidades que pueden desarrollar los e-sports, separados en dos grupos, el primero siendo el diagnóstico de cómo se perciben las competencias transversales y los hábitos de consumo de videojuegos tanto en estudiantes universitarios como en jugadores habituales de estos deportes, como se muestra en el anexo 1; y el segundo grupo donde se aplican las encuestas a un grupo experimental, los instrumentos de medición son encuestas tipo *pretest* y *posttest*; con el fin de evaluar si logran identificar el desarrollo de una competencia transversal.

### Diagnóstico sobre la percepción y empleo de videojuegos.

Pregunta 1: ¿Qué nivel de relevancia crees que tienen las competencias transversales en la capacitación empresarial? (Capacidades, habilidades y conocimientos prácticos que se pueden desarrollar en cada persona)

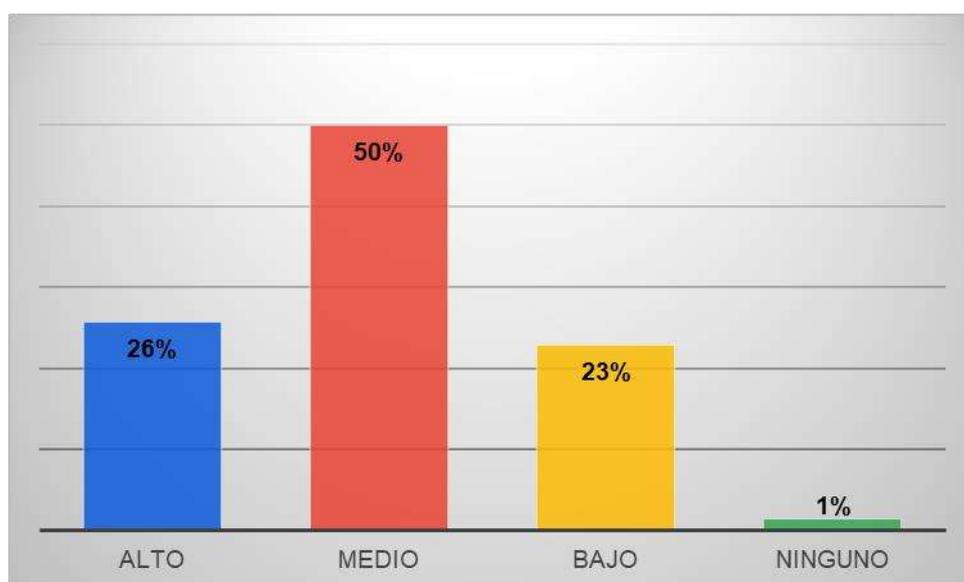


**Figura 17:** Nivel de relevancia de las competencias transversales

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede apreciar en la Figura 17, la mayoría de la población considera que las competencias transversales son habilidades muy útiles que pueden lograr un mejor posicionamiento en el ámbito profesional y se consideran un plus de suma importancia desde el punto de vista de las empresas; porque dependiendo que habilidad este mejor desarrollada, esta puede ser mejor aprovechada por el empleador maximizando la calidad operativa de su personal. Dichas habilidades se han logrado posicionar como necesarias gracias al proyecto *Tunnig* como se mencionó anteriormente.

Pregunta 2: ¿Cuál es su nivel de conocimiento con respecto a los deportes electrónicos o Esports?



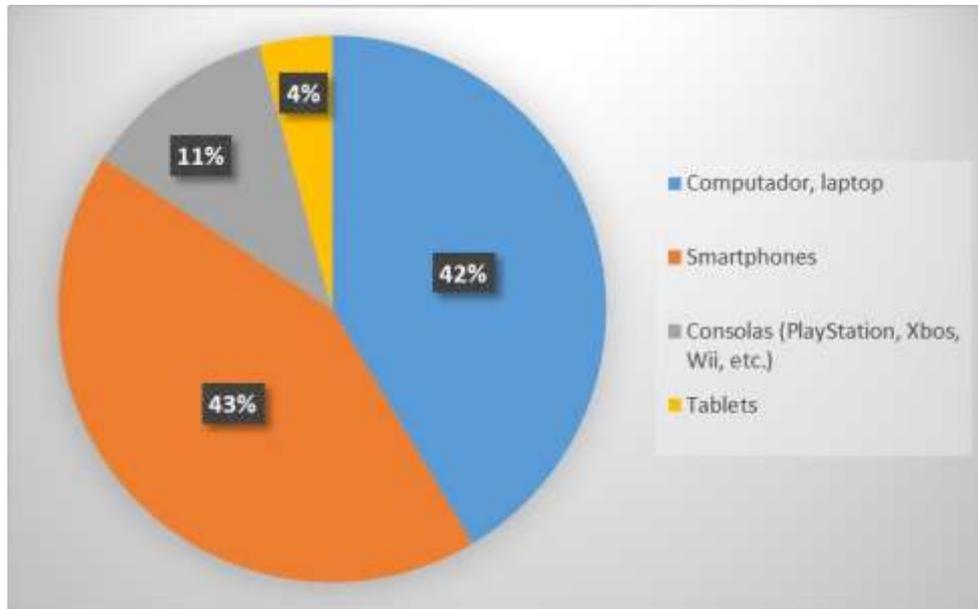
**Figura 18:** Nivel de conocimiento respecto a los E-sports

*Nota: Elaborado por el autor*

Como se puede apreciar en la Figura 18, al menos el 76% de la población tiene una idea o conoce que son los e-sports, esto se debe al gran impacto mediático que los mismos poseen, por lo general estos deportes cuentan con una gran difusión en las diversas plataformas y redes sociales. Aunque muchos solo se conocen como videojuegos, empresas como Volcano Discover y Celerity, están emprendiendo para el reconocimiento de los

mismos como deportes electrónicos a nivel local, creando y organizando eventos multitudinarios en las ciudades de Guayaquil y Quito.

Pregunta 3: ¿Mediante cuál dispositivo electrónico juega con mayor frecuencia?



**Figura 19:** *Dispositivos electrónicos empleados para jugar videojuegos*

*Nota:* Elaborado por el autor

**Tabla 14**

**Dispositivos electrónicos empleados para jugar videojuegos por las mujeres**

Femenino	Computador, laptop	Consolas (PlayStation, Xbox, Wii, etc.)	Smartphones	Tablets
No trabaja	4	0	7	2
Trabaja de manera independiente	0	1	5	0
Trabaja en relación de dependencia	2	1	6	0

Total	6	2	18	2
-------	---	---	----	---

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 15**

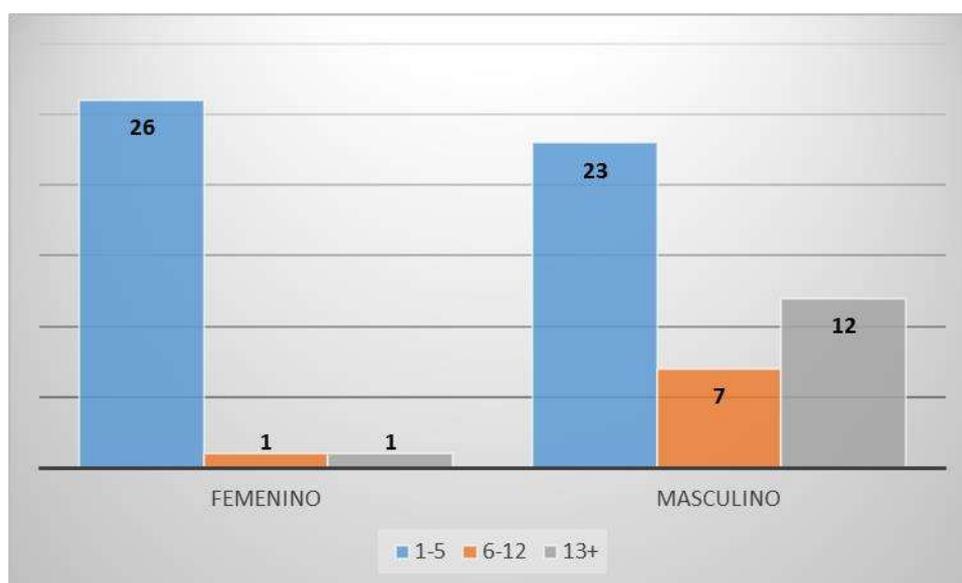
**Dispositivos electrónicos empleados para jugar videojuegos por los hombres**

Masculino	Computador, laptop	Consolas (PlayStation, Xbos, Wii, etc.)	Smartphones	Tablets
No trabaja	12	1	3	0
Trabaja de manera independiente	6	2	4	0
Trabaja en relación de dependencia	5	3	5	1
Total	23	6	12	1

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede apreciar en la Figura 19 el 43% de nuestra población prefiere jugar con sus Smartphones, que casi a la par le siguen los Computadores o Laptops con el 42%. Ahora bien este análisis se pudo profundizar un poco separando las preferencias de los dispositivos para jugar por géneros y encontramos que sin importar su situación laboral las mujeres prefieren jugar con sus teléfonos móviles, mientras que los hombres de la misma forma sin importar su situación laboral prefieren jugar mediante un computador o laptop como se muestran en las Tablas 14 y 15 respectivamente.

Pregunta 4: ¿Cuántas horas juegas a la semana aproximadamente?



**Figura 20:** *Tiempo empleado para jugar videojuegos semanalmente*

*Nota:* Elaborado por el autor

**Tabla 16**

**Tiempo dedicado a jugar por las mujeres**

Femenino	1-5	6-12	13+
No trabaja	12	0	1
Trabaja de manera independiente	6	0	0
Trabaja en relación de dependencia	8	1	0
Total general	26	1	1

*Nota:* Elaborado por el autor

**Tabla 17**

**Tiempo dedicado a jugar por los hombres**

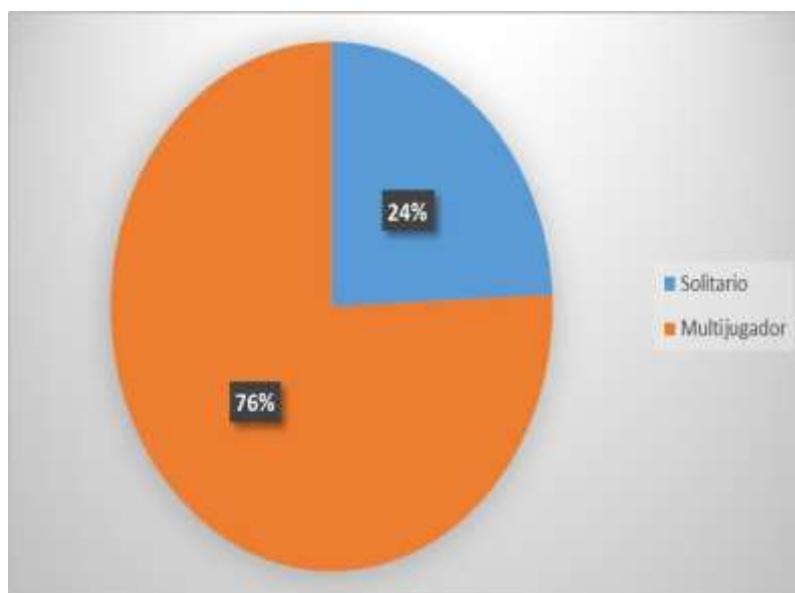
Masculino	1-5	6-12	13+
No trabaja	7	3	6
Trabaja de manera independiente	7	1	4

Trabaja en relación de dependencia	9	3	2
Total general	23	7	12

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede apreciar en la Figura 20, el 70% de nuestra población dedica a jugar entre 1 a 5 horas por semanas, el 11% le dedica entre 6 a 12 horas por semana y el 19% restante juega más de 13 horas por semana, hasta se podría indicar que ellos son los que se podrían perfilar como jugadores profesionales, puesto que practican y dedican una cantidad considerable de tiempo. Además como se puede apreciar en la Tabla 17 la mayoría de las mujeres le dedican a jugar entre 1 a 5 horas por semana sin importar su situación laboral; y de igual manera la mayoría de los hombres le dedica entre 1 a 5 horas por semana a jugar sin importar su situación laboral.

Pregunta 5: ¿Qué tipos de juegos prefieres?



**Figura 21:** Modalidad de videojuego

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 18****Modalidad de juegos preferida por las mujeres**

Femenino	Multijugador	Solitario
No trabaja	8	5
Trabaja de manera independiente	5	1
Trabaja en relación de dependencia	3	6
Total general	16	12

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla****19****Modalidad de juego preferida por los hombres**

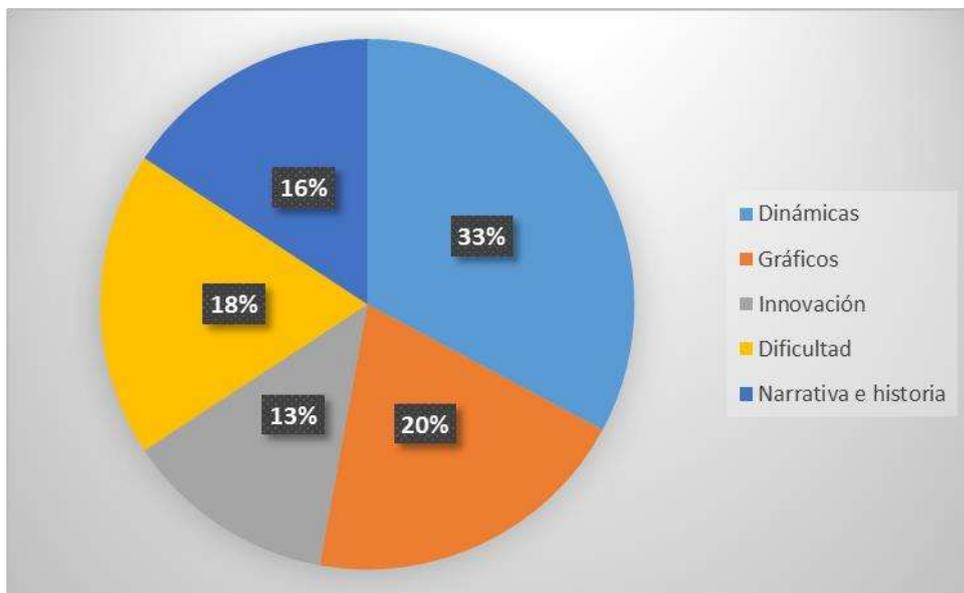
Masculino	Multijugador	Solitario
No trabaja	14	2
Trabaja de manera independiente	11	1
Trabaja en relación de dependencia	12	2
Total general	37	5

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede apreciar en la Figura 21 el 76% de la población prefiere los juegos multijugador sobre los juegos en solitario. Esto supone que ese 76% está mejor preparado para poder trabajar en equipo debido a que la mayoría de los juegos MOBA propone un equipo de máximo de cinco jugadores para poder jugar y el resultados de los mismo depende en gran parte de la comunicación y capacidad que tengan para cooperar; mientras que el 24% restante supone que están mayormente preparados para cumplir objetivos y tomar decisiones, puesto que la mayoría de los juegos de tipo solitarios están orientados a satisfacer o proponer

metas personales como la calificación por puntuaciones más altas o niveles superados. Adicional como se puede apreciar en las Tablas 18 y 19 la mayoría tanto hombres como mujeres les gustan los juegos multijugador, lo cual nos sugiere que son personas que les gusta relacionarse e interactuar con otros.

Pregunta 6: ¿Qué aspecto tomas en cuenta para considerar a un videojuego como "excelente"?



**Figura 22:** Característica para calificar a un juego como excelente

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 20**

**Característica para calificar a un juego excelente por las mujeres**

Femenino	Dificultad	Dinámicas	Gráficos	Innovación	Narrativa e historia
No trabaja	1	6	1	4	1
Trabaja de manera independiente	0	4	0	2	0

Trabaja en relación de dependencia	3	1	2	1	2
Total general	4	11	3	7	3

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 21**  
**Característica para calificar a un juego excelente por los hombres**

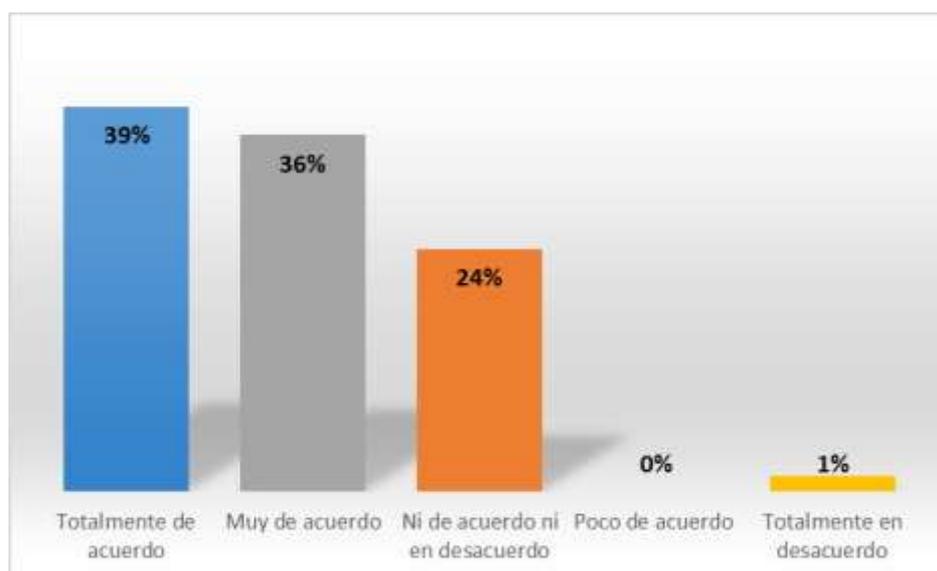
Masculino	Dificultad	Dinámicas	Gráficos	Innovación	Narrativa e historia
No trabaja	1	6	4	1	4
Trabaja de manera independiente	3	1	5	0	3
Trabaja en relación de dependencia	5	5	2	1	1
Total general	9	12	11	2	8

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede apreciar en la Figura 22, el factor más importante para considerar un juego como excelente es la Dinámica con el 33%, se entiende por dinámica al fenómeno que se produce cuando se junta las reglas del juego presentadas por el desarrollador o creador del juego y la experiencia del jugador con el mismo, es decir considerando las reglas aparecen las decisiones y las diversa formas de interactuar por parte del jugador. El siguiente factor son los gráficos con el 20%, como se ha mencionado los juegos avanzan con la tecnología, por lo tanto mientras surjan nuevas herramientas de diseño gráfico que mejoren la calidad de la imagen, audio y video de los juegos. Le sigue la dificultad con el 18%, cuando las personas juegan mucho un juego tienden a crear un nivel competitivo, por lo tanto mientras más juegan se les hace más fácil el juego porque lo entienden y lo conocen, los primeros diseñadores de

juegos, establecían cuatro niveles de dificultad los cuales eran fácil, normal, difícil y experto; ahora con los juegos en línea, el nivel de dificultad se basa al ranking personal del jugador en la base de datos del juego, es decir, como se mencionó anterior mente tomando el ejemplo de LOL, si un jugador tiene el rango de Oro, sus compañeros en sus partidas futuras serán del mismo rango hasta que se valla perfeccionando y escale en el sistema competitivo del juego. El siguiente factor es la narrativa e historia con el 16%, como se mencionó el nivel de inmersión de un jugador sobre un juego está relacionado con estos aspectos, por lo tanto mientras que más conozca un jugador el contexto del juego se sentirá más identificado con él y por lo tanto lo seguir jugando. Por último se encuentra la innovación con el 13%, la historia de los videojuegos nos mostró cómo han evolucionado y los daños en la falta de innovación puede tener repercusión en los mismos, por ejemplo el cambio la repetición de las temáticas en los primeros juegos de arcade; por lo tanto puede ocasionar tanto la fidelidad del jugador como la desestimación del mismo.

Pregunta7: ¿Cree que los e-sports incrementarán el desarrollo de sus competencias transversales?

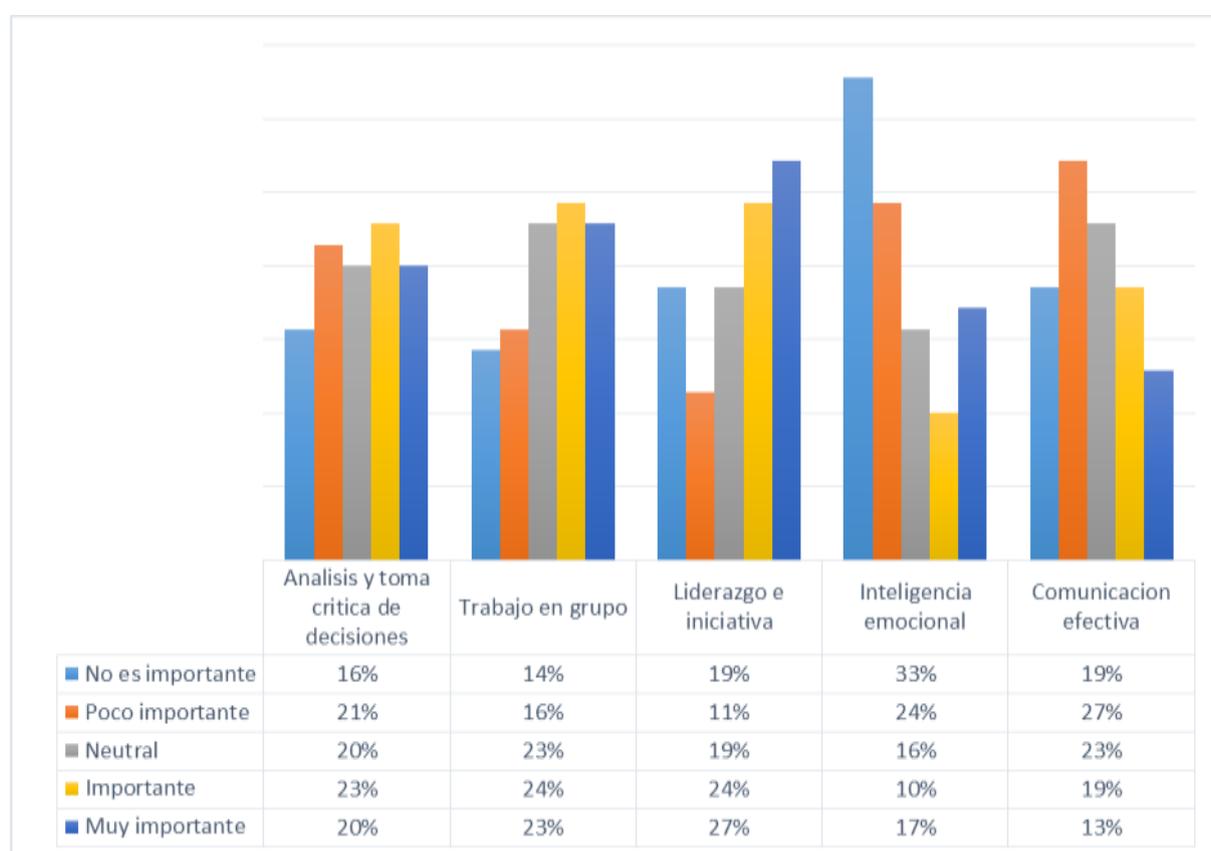


**Figura 23:** Incremento del desarrollo de las competencias transversales mediante los e-sports

Nota: Elaborado por el autor.

La Figura 23 muestra de manera general la aceptación de los e-sports como herramienta gamificadora para el desarrollo de las competencias transversales. Se observa que el 39% y 36% de ellos están totalmente de acuerdo y muy de acuerdo respectivamente, 24% es indiferente, no hay personas que estén poco de acuerdo y apenas el 1% está en total desacuerdo con esta idea.

Pregunta 8: ¿Cuál competencia transversal considera que es la más importante en la carrera de Administración de Empresas? (Donde 5 es la más importante y 1 la menos importante)



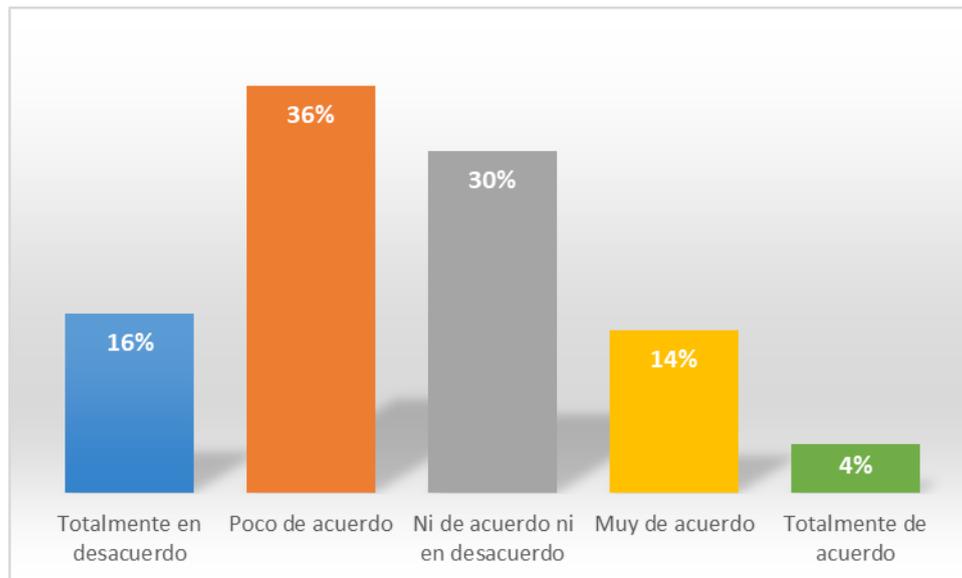
**Figura 24:** Competencia transversal considerada la más importante para la carrera de Administración de Empresas

Nota: Elaborado por el autor

EN la Figura 24 se muestran 5 competencias transversales, las cuales se consideran necesarias para un futuro Administrador de Empresas, se le solicito a los encuestados que les otorguen una ponderación entre 1 y 5 según su criterio, siendo 1 la habilidad que consideran

menos importante y 5 la habilidad que consideran más importante; de lo cual se obtuvo que el Liderazgo e iniciativa fue calificada con el 27% de los 5, indicando que es la más importante.

Pregunta 9: ¿Cree que las universidades están invirtiendo lo suficiente para fomentar el desarrollo de las competencias transversales?

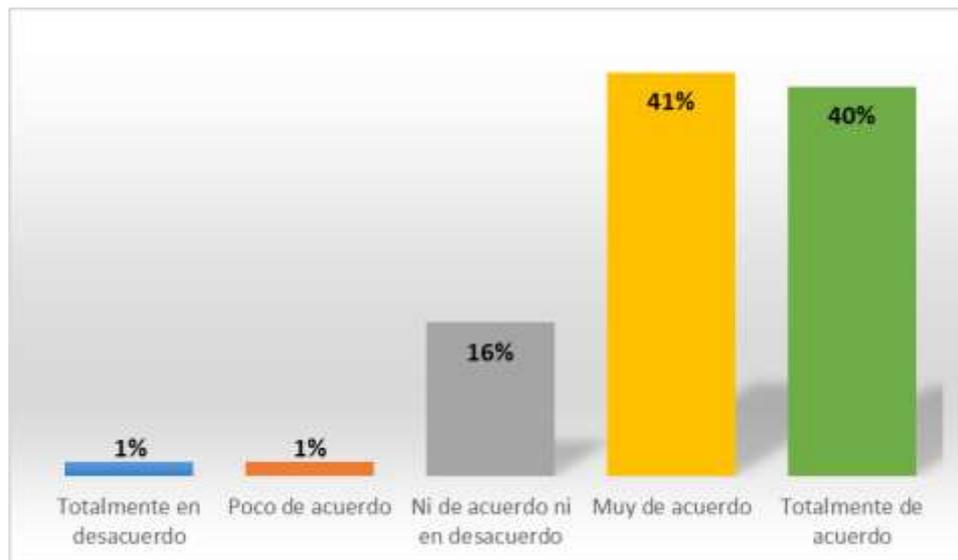


**Figura 25:** Nivel de Inversión en las universidades para el desarrollo de competencias transversales

Nota: Elaborado por el autor

En la Figura 25 refleja el nivel de satisfacción de nuestra población con respecto a la inversión para fomentar y desarrollar las competencias transversales de las universidades en general. Apenas el 4% está totalmente de acuerdo, el 14% está muy de acuerdo, para el 30% le es indiferente, el 36% está poco de acuerdo y el 16% se encuentra en total desacuerdo. Es importante mencionar que la mayoría de las competencias transversales se desarrollan individualmente y por lo general se pueden desarrollar con mayor fuerza con personas afines a ellas.

Pregunta 10: ¿Cree que las universidades pueden utilizar los e-sports para la preparación profesional y como medios de aprendizaje?



**Figura 26:** Nivel de aceptación para la implementación de e-sports como herramientas gamificadoras en las universidades.

*Nota:* Elaborado por el autor.

La Figura 26 trata de la opinión que tiene nuestros encuestados sobre el uso de los videojuegos en las universidades para la preparación empresarial. Donde el 41% están muy de acuerdo en que sean utilizados. El 40% están totalmente de acuerdo. El 16% le es indiferente: Y el 1% están poco de acuerdo y totalmente en desacuerdo, por lo cual creen que no deben utilizarse.

### **Prueba experimental**

A continuación, se presentan los resultados obtenidos mediante pretest y postest en el grupo conformado por los jugadores habituales de LOL. La aplicación de las mismas fue de la mano con un torneo diseñado de tal forma que el registro y validación para la participación en el mismo era completar el pretest, mientras que una vez culminada la participación de cada equipo en el torneo debían llenar el postest para así poder reclamar el premio especificado de acuerdo a la posición a la que llegaron. Cabe mencionar que los equipos que tomaron con seriedad las normativas y los requisitos fueron quienes llenaron ambas encuestas.

## Requisitos del experimento

- (a) Jugadores habituales de LOL registrados mediante las encuestas de pretest.
- (b) Encuestas: para la elaboración del cuestionario se tomó como referencia las preguntas del artículo científico “Utilización De La Gamificación Para El Desarrollo De Competencias Transversales En El Grado De Ingeniería Mecánica” de los autores Zamora, Sánchez, Hipólito y Luque (2019). En el cual indican que las actividades de Gamificación pueden contribuir al desarrollo de competencias y a crear un clima emocional positivo en las asignaturas del ámbito de la Ingeniería.

## Planteamiento de hipótesis

Como hipótesis nula, se considerará que el uso de los e-sports no contribuye en nada a los jugadores encuestados. Es decir sus habilidades blandas no se desarrollan con el tiempo ni la experiencia que tienen del juego.

$$H_a: \mu_{\text{pre-test}} < \mu_{\text{post-test}} \quad (\neq; >)$$

De este modo se desea comprobar las siguientes hipótesis:

$H_0$ : Los e-sports no generan incidencia en las medias sobre la percepción en el desarrollo de competencias transversales que tienen los jugadores de LOL antes y después de su uso.

$H_a$ : Los e-sports generan incidencia en las medias sobre la percepción en el desarrollo de competencias transversales que tienen los jugadores de LOL antes y después de su uso.

El nivel de error que se usará en el experimento corresponderá a un 0.05 por pertenecer al área de las ciencias sociales.

Por lo tanto se desea contrastar la diferencia que existe entre la percepción del jugadores antes (Pre-test) y después (Post-test) del uso de e-sports. Para el experimento fueron considerados 110 jugadores que se registraron al torneo, pero de los cuales 30 siguieron y cumplieron con el requerimiento de llenar las encuestas antes y al terminar su

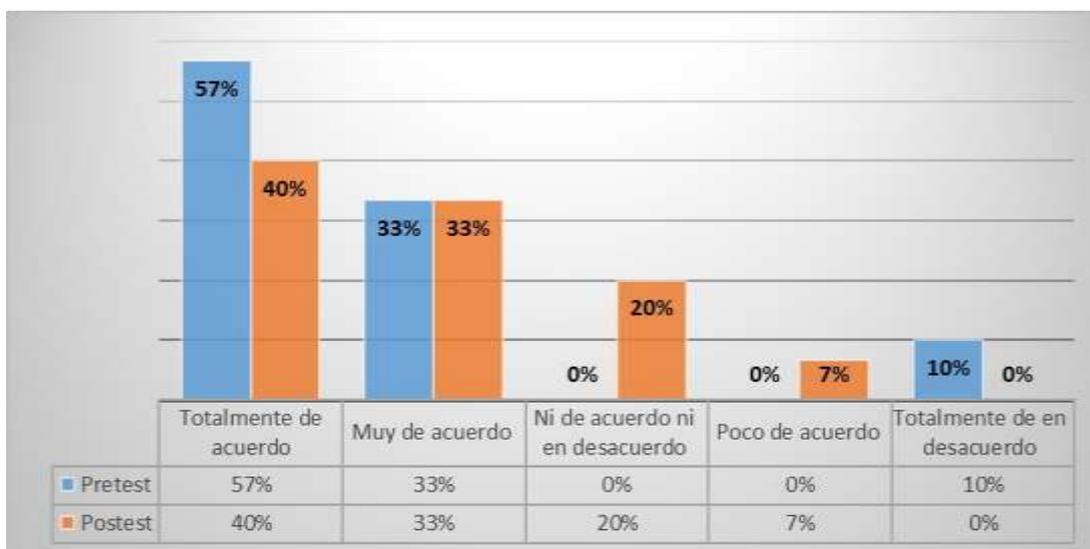
participación en el mismo. EL método para realizar el análisis estadístico, es el de la T Student para muestras relacionadas.

### Resultados Pretest y Postest

El grupo experimental está conformado por 6 equipos de 5 personas cada uno con un total de 30 pruebas. Las preguntas estaban orientas a una escala de Likert de 5 niveles, en la cual indicaban que tan de acuerdo estaban con el supuesto de que el e-sport de LOL fomentaba o desarrollaba una competencia transversal en específico. A continuación se presenta la información correspondiente a las diferentes respuestas que han dado los jugadores de LOL en el Pretest y Postest.

Los instrumentos de medición fueron validados con el Alfa de Cronbach, se aplicó la formula y nos arrojó el resultado de 0.97, por lo tanto el instrumento es de excelente confiabilidad.

#### *Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad*



**Figura 27:** Competencia para Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad

Nota: Elaborado por el autor

Se puede observar en la Figura 27, como ha disminuido las percepciones de los jugadores. Por lo tanto, se debe realizar el estudio estadístico para determinar el nivel de significancia que tiene esta disminución y así aceptar o rechazar la hipótesis nula.

A continuación la Tabla 22, se muestra los resultados que han proporcionado los jugadores en el pretest y postest.

**Tabla 22**  
**Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad.**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	4	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	3
Casual Gaming	Sanji	Joseph	4	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	4	3
Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	4	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	4	5
Dream team	Mao33	Emiliano	4	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	5
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	4	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	5	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	4
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	5	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4

Los Presidentes	Kevin sai74	Kevin Zamora E	5	4
Momentum Eat Candies	Ðarkélouðing	Samuel Zerpa	1	3
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	2
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	The llMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	The xpartan1223	Cristhian David	5	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	5
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	4
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	4
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	4
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	4

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 23**

**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	4.26666667	4.06666667
Varianza	1.44367816	0.89195402
Observaciones	30	30
Coeficiente de correlación de 0.16611856		

Pearson

Diferencia hipotética de las 0 medias

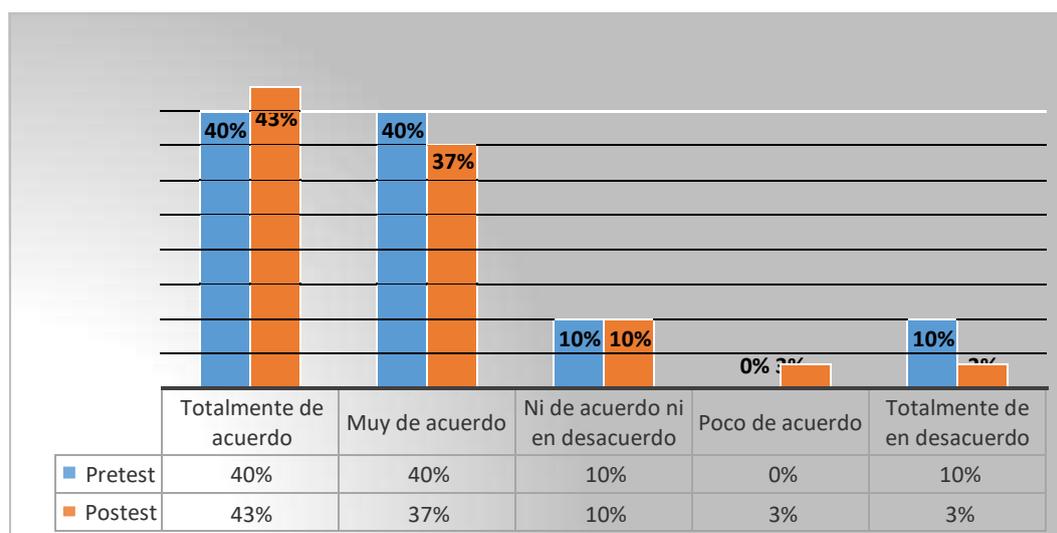
Grados de libertad	29
Estadístico t	0.78273626
P(T<=t) una cola	0.22006367
Valor crítico de t (una cola)	1.69912703
P(T<=t) dos colas	0.44012734
Valor crítico de t (dos colas)	2.04522964

---

Nota: Elaborado por el autor

Por lo tanto como  $0.78273626 < 2.04522964$ ; la hipótesis nula se acepta. Se puede apreciar que la media disminuyó pero relativamente poco. Se concluye que los e-sports no tienen influencia significativa en la competencia para analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y rentabilidad.

## Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico



**Figura 28:** Competencia para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede apreciar en la Figura 28 como la variación entre ambos test es mínima. Por lo tanto se procede a realizar el análisis para la aceptación o rechazo de la hipostasis nula.

**Tabla 24**

**Competencia para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	4	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	4	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	3	4

Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	4	5
Dream team	Mao33	Emiliano	4	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	5
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	3	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	4	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	4	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevinfosai74	Kevin Zamora E	4	4
Momentum Eat Candies	Ðarkcløuding	Samuel Zerpa	1	1
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheIIMonster	Santiago	4	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	4
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	5	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	5
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	4
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	4	5
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	4

Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	3	4
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	5
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	3

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 25**

**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

	Pretest	Postest
Media	4	4.133333333
Varianza	1.448275862	1.016091954
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	0.341107364	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	-0.570826328	
P(T<=t) una cola	0.286257282	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	0.572514564	

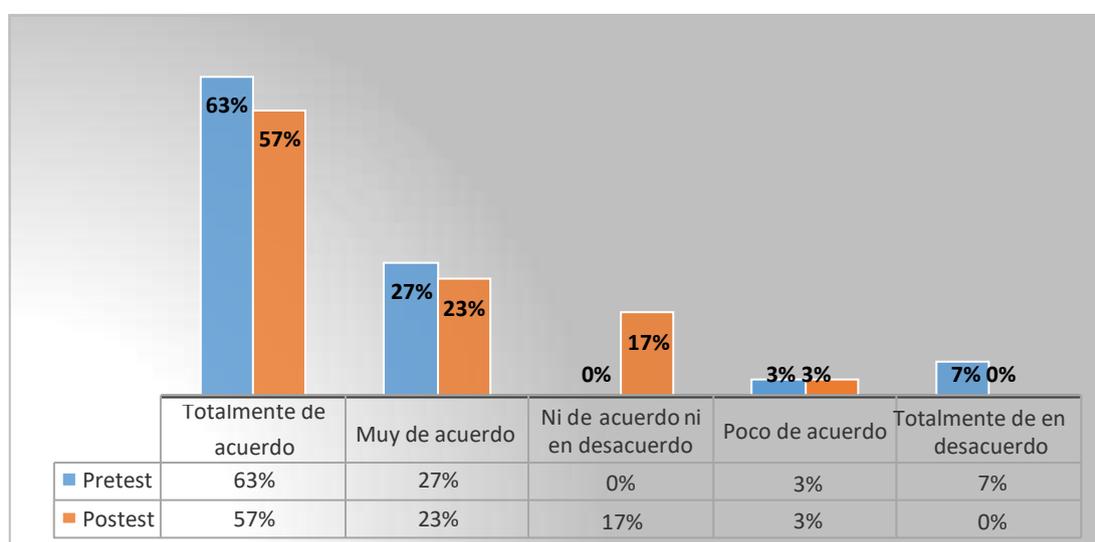
Valor crítico de t (dos colas) 2.045229642

---

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede observar  $-0.5470826328 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta. Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.

### *Promover el cumplimiento de objetivos*



**Figura 29:** Competencia para promover el cumplimiento de objetivos.

Nota: Elaborado por el autor.

La Figura 29 muestra la variación de las respuestas de los jugadores habituales de LOL. Se puede evidenciar un aumento de la indiferencia sobre esta competencia. Se procede a realizar el análisis estadístico.

**Tabla 26**  
**Competencia para promover el cumplimiento de objetivos**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	5	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	4	4
Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5
Dream team	Mao33	Emiliano	4	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	5
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	4	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	4	5
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	5	5
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevinsai74	Kevin Zamora E	4	5
Momentum Eat Candies	Ðàrkcløuding	Samuel Zerpa	2	4

Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheIIMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	5	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	5
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	4
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	3
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	4
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	3

Nota: Elaborado por el autor.

**Tabla**

27

**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

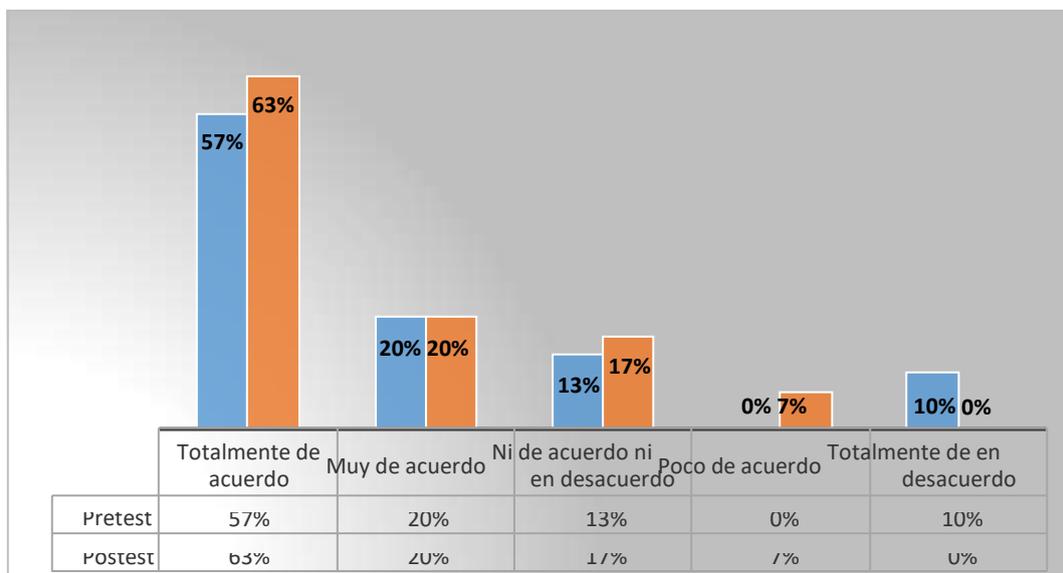
	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	4.366666667	4.333333333
Varianza	1.274712644	0.781609195
Observaciones	30	30
Coeficiente de correlación de Pearson	0.218792974	

Diferencia hipotética de las medias	0
Grados de libertad	29
Estadístico t	0.143464187
P(T<=t) una cola	0.443457923
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027
P(T<=t) dos colas	0.886915846
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642

Nota elaborado por el autor.

Como se puede observar  $0.143464187 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta. Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para promover el cumplimiento de objetivos.

***Tener una actitud responsable y de respeto a las personas***



**Figura 30:** Competencia para mantener una actitud responsable y de respeto a las personas

Nota: Elaborado por el autor

La Figura 30 muestra el incremento positivo de esta competencia la cual puede ser interpretada como inteligencia emocional. En la tabla a continuación se muestran los resultados para su respectivo análisis.

**Tabla**

**28**

**Competencia para mantener una actitud responsable y de respeto a las personas**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	3	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	3	5
Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	4	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5
Dream team	Mao33	Emiliano	4	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	3	5
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	4	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	5	5
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	5	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevin sai74	Kevin Zamora E	5	4
Momentum Eat Candies	Ðärkclóuding	Samuel Zerpa	1	4
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5

Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheHellMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	4	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	3	5
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	2
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	5
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	5
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	5

Nota; Elaborado por el autor.

**Tabla**

**29**

**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	4.133333333	4.4
Varianza	1.636781609	0.86896552
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.133003538	
Diferencia hipotética de las medias	0	

Grados de libertad	29
Estadístico t	-0.869310259
P(T<=t) una cola	0.195907856
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027
P(T<=t) dos colas	0.391815711
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642

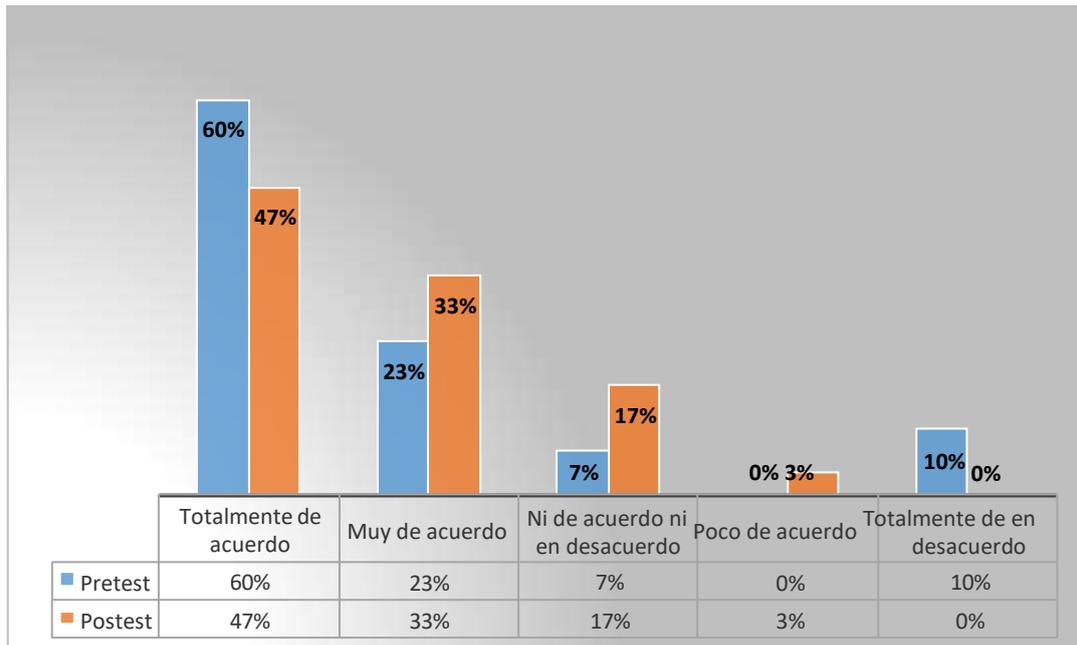
---

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede observar  $-0.869310259 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta.

Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para mantener una actitud responsable y de respeto a las personas.

*Ser capaz de comunicar se efectivamente*



**Figura 31:** Competencia para ser capaz de comunicar se efectivamente.

Nota: Elaborado por el autor.

La Figura 31 muestra el gran impacto que tienen los e-sports sobre actitudes conductuales. Es importante mencionar que los mismos cuentan con sus propios códigos de conducta. En la tabla a continuación se presentan los resultados para el análisis estadístico.

**Tabla 30**  
Competencia para ser capaz de comunicarse efectivamente

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Posttest
Casual Gaming	doer	jonathan	5	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	3	5

Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5
Dream team	Mao33	Emiliano	5	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	5
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	5	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	5	5
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	5	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevinfosai74	Kevin Zamora E	5	4
Momentum Eat Candies	Ðarkólouðing	Samuel Zerpa	1	5
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheHellMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	4	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	5
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	4
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	5
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	5
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	5
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	5

---

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 31**

**Prueba T ara medias de dos muestras emparejadas**

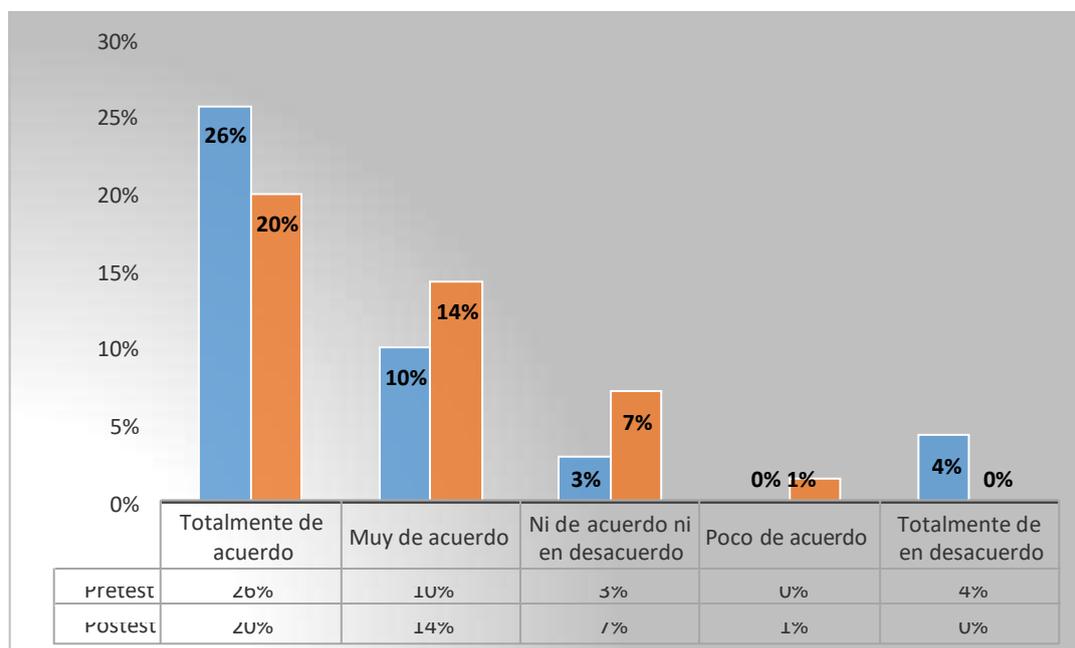
	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	4.4	4.5
Varianza	1.55862069	0.672413793
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.202099262	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	-0.336792138	
P(T<=t) una cola	0.369349409	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	0.738698818	
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642	

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede observar  $-0.336792138 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta.

Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para ser capaz de comunicarse efectivamente.

***Ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades***



**Figura 32:** Competencia ser capaz de integrarse rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades.

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede apreciar en la Figura 32; existe una disminución en la percepción de esta competencia. En la tabla a continuación se presenta los resultados para el análisis.

**Tabla 32**

**Competencia para ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	4	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	3	4

Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	4	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5
Dream team	Mao33	Emiliano	5	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	3
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	3	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	4	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	5	3
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevin sai74	Kevin Zamora E	5	4
Momentum Eat Candies	Ðarkclöuding	Samuel Zerpa	1	5
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheIIMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	5	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	4
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	4
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	5
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	4	5
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	4
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	4

---

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 33**

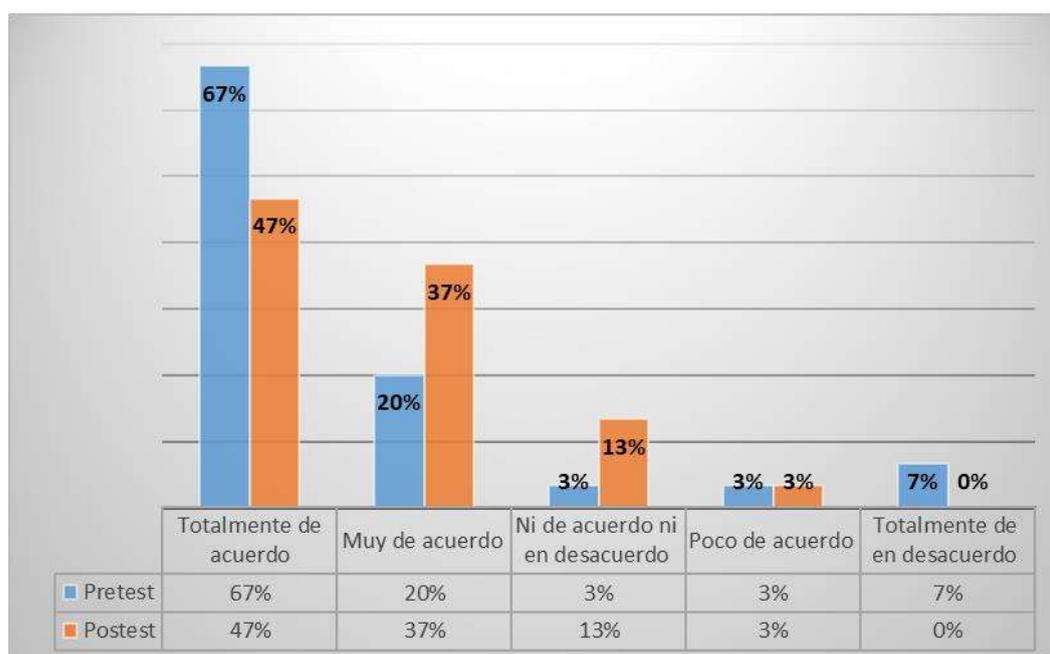
**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	4.233333333	4.233333333
Varianza	1.564367816	0.736781609
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	0.011776998	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	0	
P(T<=t) una cola	0.5	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	1	
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642	

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede observar  $0 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta. Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades. Como se puede apreciar el estadístico t es 0 se debe a que las medias son iguales.

## Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo



**Figura 33:** Competencia para liderazgo y dirección de acciones en grupo

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede apreciar en la Figura 33, también se evidencia una disminución en esta competencia. En la tabla a continuación se presentan los resultados para el análisis.

**Tabla 34**

### Competencia Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	5	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	4	5

Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5
Dream team	Mao33	Emiliano	5	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	4
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	4	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	5	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	4
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	4	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevinfosai74	Kevin Zamora E	5	4
Momentum Eat Candies	Ðärkcløuding	Samuel Zerpa	2	3
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	ThellMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	3	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	4
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	4
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	5
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4

Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	4
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	5
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	5

Nota: Elaborado por el autor

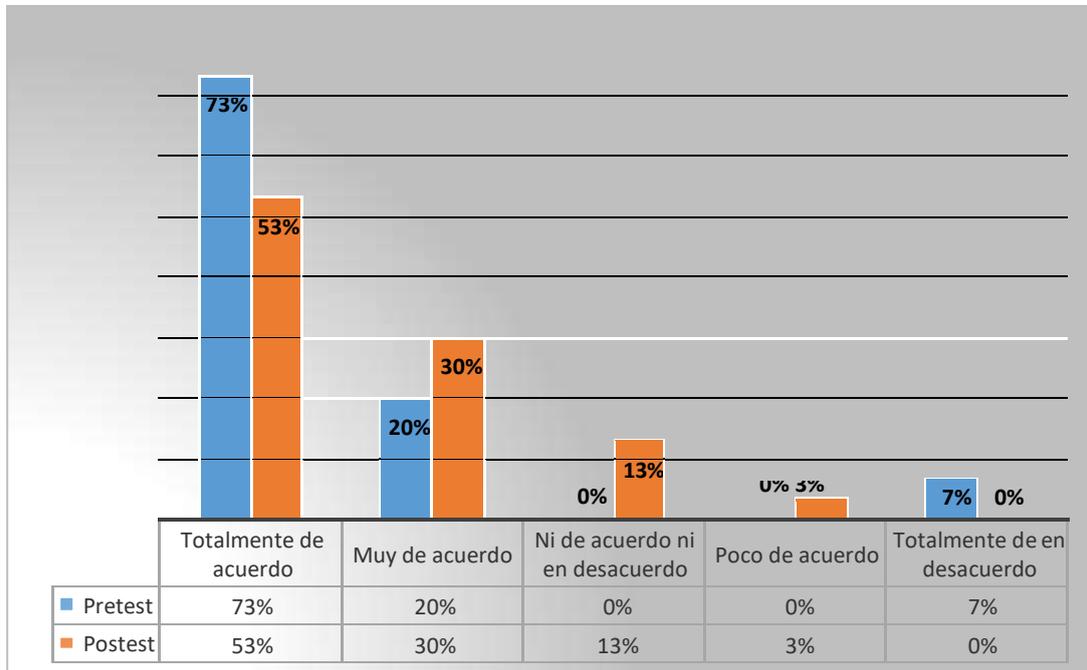
**Tabla 35**

**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	4.366666667	4.266666667
Varianza	1.343678161	0.685057471
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.105427106	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	0.366697109	
P(T<=t) una cola	0.358253518	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	0.716507036	
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642	

Nota: Elaborado por el autor.

***Fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo***



**Figura 34: Competencia para fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo.**

Nota: Elaborado por el autor.

Como se puede apreciar en la Figura 34, existe una evidente disminución en esta competencia, los datos para el análisis se presentan en la siguiente tabla.

**Tabla 36**

**Competencia para fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo.**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	5	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	4	4

Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5
Dream team	Mao33	Emiliano	5	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	5	5
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	5	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	4	5
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	5	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevinfosai74	Kevin Zamora E	5	4
Momentum Eat Candies	Ðarkólfuðing	Samuel Zerpa	4	5
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheHellMonster	Santiago	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	4	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	4
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5
Quantum leap	Comboxo2	Alfonso	5	4
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	3
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	5
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	4

---

Nota: Elaborado por el autor

**Tabla 37**

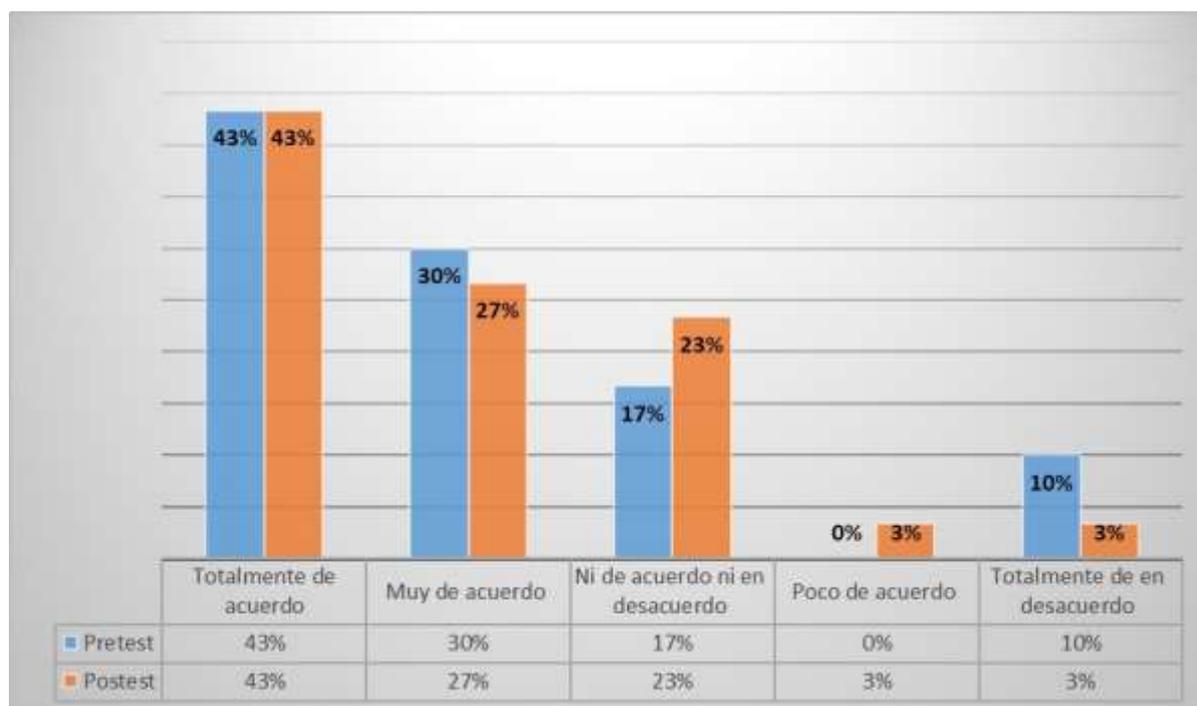
**Prueba T para medias de dos muestras emparejadas**

	<i>Pretest</i>	<i>Post</i>
Media	4.533333333	4.333333333
Varianza	1.085057471	0.712643678
Observaciones	30	30
Coeficiente de correlación de Pearson -0.052285125		
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	0.796891772	
P(T<=t) una cola	0.215995037	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	0.431990073	
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642	

Nota: Elaborado por el autor

Como se puede observar  $0.79689172 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta. Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo.

*Ayudan a procesar la gestión consciente de recursos*



**Figura 35: Competencia ayuda a procesar la gestión consciente de recurso**

**Nota: Elaborado por el autor**

Como se puede apreciar en la Figura 36, la percepción esta competencia se mantuvo. En la tabla a continuación se presenta los resultados para el análisis.

**Tabla**

**38**

**Competencia ayuda a procesar la gestión consciente de recursos**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Pretest	Postest
Casual Gaming	doer	jonathan	3	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	5	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernández	4	3
Casual Gaming	ISoul	James	3	3
Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5

Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	3	5
Dream team	Mao33	Emiliano	4	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	4	4
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	3	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	4	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	4	5
Los Presidentes	Alvaro NoboÄ	luis	5	4
Los Presidentes	Kevin sai74	Kevin Zamora E	3	4
Momentum Eat Candies	Ðarkclöuding	Samuel Zerpa	4	1
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	1	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller Johao Reina	5	2
Momentum Eat Candies	TheIIMonster	Santiago	5	4
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	5
NoName team	Thexpartan1223	Cristhian David	4	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	4
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	4	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5
Quantum leap	Combo2	Alfonso	5	3
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	5	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	5	3
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	1	5
Quantum Leap	VNasher	Nasry Hermida	1	3

---

Nota: Elaborado por el autor.

## Prueba T para medias de dos muestras emparejaas.

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	3.966666667	4.033333333
Varianza	1.550574713	1.13678161
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.07705235	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	-0.214720582	
P(T<=t) una cola	0.415743989	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	0.831487978	
Valor crítico de t (dos colas)	2.045229642	

Nota: elaborado por el autor

Como se puede observar  $-0.214720582 < 2.045229642$ ; la hipótesis nula se acepta. Por lo tanto se concluye que el E-sports de LOL no tiene influencia significativa en la competencia para fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo.

## CONCLUSIONES

Los videojuegos han existido por casi setenta años, creciendo al mismo ritmo que la tecnología, su desarrollo gráfico y las experiencias de juego, han logrado motivar y relacionar a sus jugadores. Sin importar la temática o la audiencia al que el videojuego este dirigido, es evidente que ciertas habilidades identificadas como parte de las competencias transversales se van desarrollado conforme a la experiencia y el tiempo invertido en el juego; algunas de aspecto social otras emocionales e intelectuales, potencian y refuerzan dichas habilidades que están teniendo un gran impacto en el ámbito profesional.

La gamificación o ludificación se abrió paso como herramienta útil y didáctica que pueden llegar a grandes audiencias gracias al impacto mediático de los e-sports; es común ver que ahora muchos jóvenes pasan una cantidad considerable de tiempo jugando en un dispositivo electrónico o consumiendo contenidos en redes sociales relacionados a ellos. Es por eso que se debería emplear el uso de este tipo de herramientas pues han probado tener mayor aceptación y capacidad para poder conectar con los jugadores, llegando a un estado donde pueden desarrollar las habilidades blandas, aunque muchos no se han percatado de las mismas.

Como se pudo apreciar pueden surgir varias ideas de negocios relacionados a los videojuegos, desde la creación de un juego como tal, hasta varios commodities relacionados al juego, la creación de un espacio físico donde se congreguen varios jugadores y aficionados, ya sean estos eventos de competencia profesional y amateur, para jugar o intercambiar información; la rentabilidad en estos dependerá mucho del alcance del número de personas a los cuales puedan llegar.

De los resultados obtenidos en la encuesta de diagnóstico pueden inferir que se está cambiando la percepción que se tiene sobre este tipo de competencias, tanto jugadores

profesionales como aficionados han indicado la importancia que tienen las habilidades blandas en la capacitación empresarial. Como se pudo apreciar en el diagnóstico, no importa si es un estudiante o un profesional que se encuentra trabajando actualmente, todos juegan al menos de 1 a 5 horas por semana y utilizan sus smartphones para ello. Además concluyen que para la carrera de Administración de Empresas la competencia de Liderazgo e Iniciativa es la más importante.

De los resultados obtenidos en las pruebas experimentales se puede concluir que los e-sports no tienen presentan una gran influencia para el desarrollo de las mismas; debido a que la media entre ambas encuestas en la mayoría de las preguntas eran muy próximas. Sin embargo, las puntuaciones entre ambas encuestas oscilaban entre 3 y 5, por lo tanto hay una aceptación favorable en cuanto este tema a discusión. Además cabe mencionar que el grupo experimental en su mayoría son jugadores habituales de LOL y su ranking se encuentra entre las divisiones de Planito y Gran Maestro, es decir son jugadores que tienen un alto nivel competitivo y se perfilaban como jugadores profesionales, debido a la gran participación y seguimiento de las reglas evidenciado durante todo el torneo. Se puede inferir que se hubiese podido apreciar un mayor impacto si los jugadores que participaron fuesen de un bajo nivel competitivo, es decir dentro del ranking del juego que estuvieran entre las divisiones de Hierro y Oro, además de que estuviesen dispuestos a mejorar su estilo de juego.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda la incursión en el uso de videojuegos como herramientas lúdicas para poder impartir y lograr la comprensión de materias que son sumamente teóricas. Sería una gran oportunidad para la innovación del material curricular, de tal forma que los estudiantes puedan asimilar de forma más didáctica los contenidos de la maya curricular.

Se propone el análisis de casos de estudio como las empresas de Blizzart, Sony, Sega, Konami, y Riot Games; esta última es la dueña y creadora del E-sports de LOL, en la cual se puede estudiar cómo ha revolucionado la industria de los videojuegos desde su creación en 2008, los multitudinarios eventos como los torneos de liga profesional en cada continente, las ideas corporativas para mantener la fidelidad de los jugadores teniendo en presente que actualmente cuentan con alrededor de 8 millones de jugadores diarios, la creación de commodities para recaudar ingresos como parte de una política de RSE incluso antes del tiempo de pandemia; actualmente ha destinado más de 4.5 millones de dólares para la lucha mundial contra el COVID-19. Como otras empresas dentro de esta industria tomando por ejemplo Nintendo, esta empresa dedicada al mundo de los videojuegos, en este 2020 cumplió 35 años, es una de las más populares, cuyos juegos han sido traducidos en varios idiomas y son punto de referencia para cualquier jugador de cualquier edad.

Adicional se incentiva a realizar nuevamente el experimento con los estudiantes de nuevo ingreso y de ciclos bajos, para tener una percepción de las competencias transversales que tienen y comparar con las que han desarrollado durante su estadía en la universidad. De igual forma podría utilizarse los juegos para entretener a los estudiantes que tienen grandes espacios disponibles en su horario y disuadir las quejas por los espacios de 2 a 4 horas libres entre clases, en las cuales los estudiantes no pueden o no desean salir del campus por temas como distancia y tiempo que tardarían en volver a sus domicilios o a la universidad.

Para finalizar se recomienda analizar que otro tipos de juegos se pueden aplicar en el resto de las carreras, para ser utilizados como un plus atractivo a futuros estudiantes, pues podrán observar la constante innovación en las nuevas metodologías de enseñanza; juegos como Minecraft son utilizados en diversas facultades de Arquitectura, el diseño y desarrollo de videojuegos desde el ámbito de la programación en las carreras de Ingeniería en Sistemas, el desarrollo de planes de Marketing tanto físico como digital para los eventos en las carreras de Marketing; o el uso de plataformas como Kahoot que incentivan a la competitividad y consecución de metas, de la misma forma aplicaciones como Duolingo en la cual se puede aprender nociones básicas de diferentes idiomas; y , diversos simuladores a tiempo real donde la importancia en la toma de decisiones se puede apreciar de forma más amigable con los estudiantes que los simuladores que maneja actualmente la universidad, como los simuladores de primeros auxilios, el Classcraft, etc. Otra opción sería utilizar juegos con las dinámicas parecidas a las de LOL, para motivar a los estudiantes de ciclos iniciales a la interacción y el trabajo en equipo para que puedan adaptarse de forma más fácil al entorno universitario y a sus compañeros de carrera.

## Bibliografía

- Asociación Empresarial de e-Sports. (2018). *Asociación Empresarial de e-Sports*. Obtenido de Asociación Empresarial de e-Sports: <https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/guia-esports-aees-2018.pdf>
- Asociación Española de Videojuegos. (2018). *Libro Blanco de los Esports en España*. Madrid: Asociación Española de Videojuegos.
- Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Estados Unidos: New Riders.
- Bartle, R. (2005). Virtual worlds: Why people play. *Writing for MMP Game Development* , 2.
- Boix Tomás, R., Burset Burillo, S., Buscá Donet, F., Colomina Álvarez, R., García Asensio, M. A., Mauri Majós , T., . . . Sayós Santigosa, R. (2011). *Evaluación por competencias en la universidad: las competencias transversales*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Carrillo Vera, J. A. (2015). LA DIMENSIÓN SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS "ONLINE": DE LAS COMUNIDADES DE JUGADORES A LOS "E-SPORTS". *Comunicación*, 39-51.
- Carrillo Vera, J. A. (2016). De jugadores a espectadores La construcción del espectáculo mediático en el contexto de los e-sports. *Análisi* 55, 1-16.
- Casado Molina, A., & Cuadrado Méndez , F. J. (2014). La reputación corporativa: Un nuevo enfoque de las competencias transversales en el EEES. *REDU* , 353-371.
- Cerritos González, E. (2019). El estereotipo del gamer: hacia una nueva significación. En E. Cerritos González, *El estereotipo del gamer: hacia una nueva significació* (pág. 37). Madrid: Universidad Complutense de Madrid .
- Chanson, R. (2017). Todo lo que necesitas saber de League of Legends al FIFA. En R. Chanson, *Todo lo que necesitas saber de League of Legends al FIFA* (págs. 17-20). Barcelona: Timunmas.

- Chou, Y.-K. (2016). *Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards*. Estados Unidos: Packt Publishing Ltd.
- Contreras Espinoza, R. (2017). *GAMIFICACION EN ESCENARIOS EDUCATIVOS. REVISANDO LITERATURA PARA ACLARAR CONCEPTOS*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Deterding, S., Dixon , D., Khaled , R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness:Defining “Gamification”. *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
- Duch Gavaldá, J., & Tejedor Navarro, H. (2020). *Introducción a los videojuegos*. Catalula : UOC- Universidad Oberta de Catalunya - (Universidad Abierta de Cataluña).
- Fanjul Peyró, C., Conzáles Oñate, C., & Peña Hernández, P. J. (2019). La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas. Comparativa entre España y Corea. *Comunicar* , 108.
- Fogg, B. (2009). A Behavior Model for Persuasive Design. *Persuasive '09*,.
- Gil Montoya, C., Baños Navarro, R., Alías Sáez, A., & Gil Montoya, M. D. (2008). Aprendizaje Cooperativo y Desarrollo de Competencias . *JAC-07*.
- Gómez García, S., Planells de la Maza, A. J., & Chicharro Merayo, M. (2017). ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio . *Educación*, vol 53, núm 1, 49-66.
- González, J. M. (2018). *Los e-Sports, estudio de caso: Clash Royale*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Gros Salvat, B. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 28, núm. 1,, 115-128.
- Guijarro Marín, Á. (2018). *Ánalisis cuantitativo sobre los e-sports*. Alicante , España: Universidad de Alicante. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/85807>

- Jiménez Reina, L. (2015). Métodos de evaluación de las competencias transversales. *Educación Médica*, 17-23.
- López Nieto, D. (2006). ANÁLISIS DEL CONTEXTO HISTÓRICO Y TECNOLÓGICO. *Icono 14*, 2-18.
- Marczewski, A. (2015). *User Types*. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design (1st ed., pp. 65-80)*. UK: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Miller, G. (1990). The Assessment of Clinical Skills/Competence/Performance. *Academic Medicine*, 563-567.
- Olea Rodríguez, J. (2018). *Gamificación en el aula. Extrapolación de los sistemas propios del videojuego al ámbito educativo*. Vallaloid: Universidad de Vallaloid.
- Ontier. (2016). *Guía Legal sobre E-sports*. España: Ontier.
- Pereira Rodríguez, A. (2019). e-Sports y medios de comunicación. *Creatividad y Sociedad*, 75-103. Obtenido de <http://creatividadysociedad.com/articulos/30/> 4. e-Sports y medios de comunicación.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar 38, XIX*, 121-129.
- Pérez Triviño, J. L. (2017). Retos jurídicos de los esports. *Revista Jurídica LaLiga*, 1-8.
- RAE. (2020). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/>
- Rodríguez Fuertes, M. (2017). El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportivas en España. En M. R. Fuertes, *El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportivas en España* (pág. 3). Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ruiz-Coello Frontana, M. (2018). Los procedimientos disciplinarios en los eSports y su relación con la Esports Integrity Coalition. *Millennium DIPr*, 24-40.
- Sans, M. D. (2019). Análisis sobre la Gamificación para el trabajo en Soft Skills en la educación primaria: caso práctico. En M. D. Sans, *Análisis sobre la Gamificación*

*para el trabajo en Soft Skills en la educación primaria: caso práctico* (págs. 1-30).  
Valencia: Universidad Politécnica de Valencia .

Sanz Martos, S., Martínez Martínez , S., Creus, A., Planells de la Maza, A. J., & Navarro Remesal, V. (2020). *Hablemos de juegos: Gamers y comunicació digital*. Caraluña: UOC - Universidad Oberta de Catalunya.

Sanz, S., Navarro, V., & Planells, A. (2018). CARACTERÍSTICAS DE LAS COMUNIDADES DE JUGADORES DE VIDEOJUEGOS. En S. Sanz, V. Navarro, & A. Planells, *GAME & PLAY: LA CULTURA DEL JUEGO DIGITAL* (pág. 39). Zaragoza - España: Ediciones Egregius.

Toykin Minaya, F. I. (2017). *Identificación Y Dinámicas Grupales En Los Equipos Arenales Net Games (Ang) Y Shot E-Sports (Shot) Delvideojuego League of Legends, En El Contextocompetitivo de Lima*. Lima: Pontifica Universidad Catolica del Perú.

Trancoso Jiménez, J. (2016). E-sports: Evolcuión y tratamiento en medios. El caso de Legae Of Legends. En J. TRANCOSO JIMÉNEZ, *E-sports: Evolcuión y tratamiento en medios. El caso de Legae Of Legends* (pág. 7). Sevilla: Univrsidad de Sevilla.

Vargas Macías, Z., Rodríguez Hernández, A., & Mendoza Moreno, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje pra colegios virtuales. Caso: Sogamoso - Colombia. *Espacios*.

Zamora Polo, F., Sánchez Martín , J., Hipólito Ojalvo, F., & Luque Sendra, A. (2019). Utilización de la Gamificación para el desarrollo de Competencias Transversales en el grado de Ingeniería Mecánica. *23rd International Congress on Project Management and Engineering, 1957-1967*.

## ANEXO 1

### Percepción de los E-sports

#### 1) Correo electrónico

--

#### 2) Sexo

Femenino	
Masculino	

#### 3) Edad

18-30	
31-40	
41-50	
51 en adelante	

#### 4) Actualmente estudia en alguna universidad

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil	
Universidad de Guayaquil	
Otro	
No estudia	

#### 5) Situación laboral

No trabaja	
Trabaja en relación de dependencia	
Trabaja de manera independiente	

#### 6) ¿Qué nivel de relevancia crees que tienen las competencias transversales en la capacitación empresarial? (Capacidades, habilidades y conocimientos prácticos que se pueden desarrollar en cada persona)

Muy importante	
Medianamente importante	
No es importante	

#### 7) ¿Cuál es su nivel de conocimiento con respecto a los deportes electrónicos o Esports?

Alto	
Medio	

Bajo	
Ninguno	

**8) ¿Mediante cuál dispositivo electrónico juega con mayor frecuencia?**

Computador, laptop	
Smartphones	
Tablets	
Consolas	

**9) ¿Cuántas horas juegas a la semana aproximadamente?**

1-5	
6-12	
13+	

**10) ¿Qué tipos de juegos prefieres?**

Multijugador	
Solitario	

**11) ¿Qué aspecto tomas en cuenta para considerar a un videojuego como "excelente"?**

Narrativa e historia	
Gráficos	
Dificultad	
Dinámicas	
Innovación	

**12) ¿Cree que los e-sports incrementarán el desarrollo de sus competencias transversales?**

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

**13) ¿Cuál competencia transversal considera que es la más importante en la carrera de Administración de Empresas? (Donde 5 es la más importante y 1 la menos importante)**

Análisis y toma crítica de decisiones	
Trabajo en grupo	
Liderazgo e iniciativa	
Inteligencia emocional	
Comunicación efectiva	

**14) ¿Cree que las universidades están invirtiendo lo suficiente para fomentar el desarrollo de las competencias transversales?**

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

**15) ¿Cree que las universidades pueden utilizar los e-sports para la preparación profesional y como medios de aprendizaje?**

Totalmente de acuerdo	
Muy de acuerdo	
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	
Poco de acuerdo	
Totalmente en desacuerdo	

**ANEXO 2**

**ENCUESTA SOBRE INFLUENCIA DE LOS E-SPORTS EN LAS  
COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

**1) Correo electrónico**

**2) Nombre de invocador registrado en el torneo**

**3) Equipo registrado en el torneo**

**4) Nombre**

**5) Marque en cada casilla, siendo 5 totalmente de acuerdo y 1 totalmente en desacuerdo si considera que el e-sports de League of Legends contribuye al desarrollo de:**

Los e-sports	Totalmente de acuerdo	Muy de acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Poco de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad					
Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico					
Promover el cumplimiento de objetivos					
Tener una actitud responsable y de respeto a las personas					
Ser capaz de comunicarme efectivamente					
Ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos					

<b>asumiendo distintos roles y responsabilidades</b>					
<b>Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo</b>					
<b>Fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo</b>					
<b>Ayudan a procesar la gestión consciente de recursos</b>					

### Anexo 3

#### Resultado de Encuestas

(Para la presentación de resultados las preguntas fueron reagrupadas por secciones)

#### Primera Encuesta Sección Demográfica

##### Pregunta 1

Género	
Masculino	42
Femenino	28

##### Pregunta 2

Edad	
18-30	67
31-40	2
41-50	0
50+	1

##### Pregunta 3

Situación Académica	
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil	34
Universidad de Guayaquil	5
Otra Universidad	14
No estudia	14

##### Pregunta 4

Situación Laboral	
Trabaja en relación de dependencia	23
Trabaja de manera independiente	18
No trabaja	29

#### Primera Encuesta Sección Consumo de Juegos

##### Pregunta 5

Conocimiento E-sports	
Alto	18
Medio	35
Bajo	16
Ninguno	1

### Pregunta 6

Dispositivos Electrónicos	
Computador, laptop	29
Smartphones	30
Consolas (PlayStation, Xbos, Wii, etc.)	8
Tablets	3

### Pregunta 7

Horas dedicadas a jugar	
1-5	49
6-12	8
13+	13

### Pregunta 8

Modalidad de juego	
Solitario	17
Multijugador	53

### Pregunta 9

Característica para considerar a un juego excelente	
Dinámicas	23
Gráficos	14
Innovación	9
Dificultad	13
Narrativa e historia	11

## Primera Encuesta Sección Competencias Transversales

### Pregunta 10

Nivel de importancia de las competencias transversales en la capacitación empresarial	
No es importante	0%
Medianamente importante	27%
Muy Importante	73%

### Pregunta 11

Nivel de aceptación de los e-sports para el desarrollo de competencias transversales	
Totalmente de acuerdo	39%
Muy de acuerdo	36%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	24%
Poco de acuerdo	0%
Totalmente en desacuerdo	1%

### Pregunta 12

Competencia Análisis y Toma crítica de decisiones	
No es importante	11
Poco importante	15
Neutral	14
Importante	16
Muy importante	14

Competencia Trabajo en grupo	
No es importante	10
Poco importante	11
Neutral	16
Importante	17
Muy importante	16

Competencia Liderazgo e Iniciativa	
No es importante	13
Poco importante	8
Neutral	13
Importante	17
Muy importante	19

Competencia Inteligencia Emocional	
No es importante	23
Poco importante	17
Neutral	11
Importante	7
Muy importante	12

Competencia Comunicación Efectiva	
No es importante	13
Poco importante	19
Neutral	16
Importante	13
Muy importante	9

### Pregunta 13

Nivel de inversión para fomentar el desarrollo de las competencias transversales	
Totalmente en desacuerdo	16%
Poco de acuerdo	36%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	30%
Muy de acuerdo	14%
Totalmente de acuerdo	4%

### Pregunta 14

Nivel de aceptación para que las universidades utilicen los e-sports para la preparación profesional y como medios de aprendizaje	
Totalmente en desacuerdo	1%
Poco de acuerdo	1%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	16%
Muy de acuerdo	41%
Totalmente de acuerdo	40%

## Anexo 4

### Resultado de Encuestas

#### Segunda Encuesta Pre-test

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad	Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico	Promover el cumplimiento de objetivos	Tener una actitud responsable y de respeto a las personas	Ser capaz de comunicar se efectivamente	Ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades	Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo	Fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo	Ayudan a procesar la gestión consciente de recursos
Casual Gaming	doer	4	4	5	3	5	4	5	5	3
Casual Gaming	Pipa	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Casual Gaming	Sanji	4	4	5	5	5	5	5	5	5
Casual Gaming	Draven in heels	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Casual Gaming	ISoul	4	3	4	3	3	3	4	4	3
Dream Team	Stalin7	4	5	5	4	5	4	5	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	4	4	5	5	5	5	5	5	3
Dream team	Mao33	4	4	4	4	5	5	5	5	4
Dream Team	ProdogyMaster	4	4	4	3	4	4	4	5	4
Dream Team	Angel Shelby	4	3	4	4	5	3	4	5	3
Los Presidentes	Rafaél Correa	5	4	4	5	5	4	5	4	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	5	4	5	5	5	5	4	5	4
Los Presidentes	Alvaro NoboÃ	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Los Presidentes	Kevinfosai74	5	4	4	5	5	5	5	5	3

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad	Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico	Promover el cumplimiento de objetivos	Tener una actitud responsable y de respeto a las personas	Ser capaz de comunicar se efectivamente	Ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades	Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo	Fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo	Ayudán a procesar la gestión consiente de recursos
Momentum Eat Candies	Ðarkcløuding	1	1	2	1	1	1	2	4	4
Momentum Eat Candies	Ducke96	5	5	5	5	5	5	5	5	1
Momentum Eat Candies	Zeffo	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Momentum Eat Candies	ThellMonster	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NoName team	Thexpartan1223	5	5	5	4	4	5	3	4	4
NoName team	QuesilloMortal	5	5	5	3	5	5	5	5	5
NoName team	EIRayoMakuin1	5	5	5	5	5	5	5	5	4
NoName team	GalletitaAsesina	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NoName team	Henkins	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Quantum leap	Comboxo2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Quantum Leap	Diego De Armas	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Quantum Leap	MIB Mort	5	3	5	5	5	4	5	5	5
Quantum Leap	Darkin	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Quantum Leap	VNasher	1	1	1	1	1	1	1	1	1

**Anexo 5**  
**Resultado de Encuestas**  
**Segunda Encuesta Post Test**

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad	Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico	Promover el cumplimiento de objetivos	Tener una actitud responsable y de respeto a las personas	Ser capaz de comunicar se efectivamente	Ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades	Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo	Fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo	Ayudan a procesar la gestión consistente de recursos
Casual Gaming	doer	jonathan	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Casual Gaming	Pipa	Jovanys	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Casual Gaming	Sanji	Joseph	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Casual Gaming	Draven in heels	Christian Hernánc	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Casual Gaming	ISoul	James	3	4	4	4	5	5	4	5	3
Dream Team	Stalin7	Omar Sanchez	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dream Team	Jøhn Senna	Ian Ramos	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dream team	Mao11	Emiliano	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dream Team	ProdogyMaster	Erick	5	5	5	5	5	3	4	5	4
Dream Team	Angel Shelby	Angel Padilla	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Los Presidentes	Rafaél Correa	Jean Guerrero	4	4	5	5	5	4	4	5	4
Los Presidentes	Lucio Gutierrez	Erik Guerrero	4	5	5	5	5	5	4	5	5
Los Presidentes	Abdalá Bucaram	Marlon	4	4	5	4	4	3	4	4	5
Los Presidentes	Alvaro NoboÁ	luis	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Los Presidentes	Keivinsai74	Kevin Zamora E	4	4	5	4	4	4	4	4	4

Equipo registrado en el torneo	Nombre de Invocador registrado en el torneo	Nombre	Analizar el entorno del equipo asegurando la productividad y competitividad	Resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico	Promover el cumplimiento de objetivos	Tener una actitud responsable y de respeto a las personas	Ser capaz de comunicar se efectivamente	Ser capaz de integrar se rápidamente y trabajar eficientemente en equipos asumiendo distintos roles y responsabilidades	Impulsar el liderazgo y dirección de acciones en grupo	Fomentar la cooperación, compromiso y trabajo en equipo	Ayudan a procesar la gestión consistente de recursos
Momentum Eat Candies	Ðarkólouðing	Samuel Zerpa	3	1	4	4	5	5	3	5	1
Momentum Eat Candies	Ducke96	Wilmar higuera	2	5	5	5	5	5	5	5	5
Momentum Eat Candies	Zeffo	Miller.JohaoRein	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Momentum Eat Candies	ThellMonster	Santiago	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Momentum Eat Candies	YouTube CocoX	MEC	5	4	5	5	5	5	5	5	5
NoName team	Thexpartan1221	Cristhian David	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NoName team	QuesilloMortal	Diego	5	5	5	5	5	4	4	4	4
NoName team	ElRayoMakuin1	Ardany	5	4	5	5	5	5	4	5	5
NoName team	GalletitaAsesina	Mateo	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NoName team	Henkins	Ivan Darío Bedoya	5	5	5	5	4	4	5	5	5
Quantum leap	Combox2	Alfonso	4	4	4	2	5	5	5	4	3
Quantum Leap	Diego De Armas	Diego De Armas	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Quantum Leap	MIB Mort	Juan Nájera Leal	4	4	3	5	5	5	4	3	3
Quantum Leap	Darkin	Victor Pimentel	4	5	4	5	5	4	5	5	5
Quantum Leap	VNasher	Nasyr Hermida	4	3	3	5	5	4	5	4	3



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Rivera Vera, Jorge Alberto**, con C.C: # 0931731855 autor del trabajo de titulación: **Impacto de los E-Sports como desarrollador de Competencias Transversales en la ciudad de Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciado en Administración de Empresas** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 16 de septiembre de 2020

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Rivera Vera, Jorge Alberto**

C.C: **0931731855**



## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Impacto de los E-Sports como desarrollador de Competencias Transversales en la ciudad de Guayaquil.		
<b>AUTOR(ES)</b>	Jorge Alberto Rivera Vera		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Paola Traverso /Erick Paul Murillo Delgado		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Ciencias Económicas y Administrativas		
<b>CARRERA:</b>	Administración de Empresas		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciado en Administración de Empresas		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	16 de septiembre del 2020	<b>No. PÁGINAS:</b>	133
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Proyecto De Investigación, Gamificación E Innovación		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	E-sports, Competencias Transversales, Gamificación, Videojuegos, Cultura Gamer, Aprendizaje Cooperativo		
<b>RESUMEN/ABSTRACT:</b>	<p>Con este estudio, se logra analizar de qué manera estas habilidades blandas se pueden desarrollar tanto en jugadores habituales como en seguidores y fanáticos de estos videojuegos ahora considerados como deportes electrónicos, permitirá identificar habilidades como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, sobre todo el desarrollo de la capacidad para analizar y reaccionar ante diversos problemas que se pueda presentar los e-sports. Mediante los antecedentes de los videojuegos, se traza la ruta para analizar la expansión y la creación de una industria que ha sido poco considerada por muchos años debido a que la percepción común sobre ellos la cual era que solo fomentan el ocio y no tienen mayor fin que entretener. La diversificación de esta industria es tan amplia que ahora todos pueden aprender algo desde los juegos, más importante aún pueden crear trabajo y estar regularizados con el adecuado control legislativo. Se pudo concluir que la mayoría de los adultos jóvenes que se encuentran estudiando o ya son profesionales graduados, juegan videojuegos y tienen un conocimiento base sobre las competencias transversales presentes en este tipo de actividades: La mayoría accede a los juegos desde sus teléfonos y por lo menos juegan entre 1 a 5 horas por semana tanto hombres como mujeres. Finalmente se hicieron algunas recomendaciones a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil y específicamente a la carrera de Administración de Empresas para emplear estas tecnologías como herramientas didácticas que son de bajo costo por que inclusive la mayoría de los e- sports son gratuitos y pueden tener una respuesta positiva por parte de los estudiantes.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	SI	NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	Teléfono: 0994508595	<input type="checkbox"/> E-mail: jorgeriveravera31@gmail.com
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Nombre:</b> Arévalo AVECILLAS, Danny Xavier <b>Teléfono:</b> +593-991048220 <b>E-mail:</b> danny.arevalo@cu.ucsg.edu.ec	
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			