

# Experiencia del Taller de E-Sports de la Universidad Nacional de Hurlingham

## Resumen

En este artículo se presenta la iniciativa del Taller de E-Sports que se imparte en la Universidad Nacional de Hurlingham. Se detallarán los objetivos generales y específicos delineados en esta propuesta, así como también los dos ejes de contenidos sobre los que se sustenta este taller. El objetivo del taller no es únicamente mejorar las habilidades técnicas, sino también fomentar competencias sociales, el pensamiento estratégico colectivo y la adquisición de herramientas para manejar la frustración y el estrés, consolidando un entorno de juego positivo y constructivo. Además, se presentan algunas conclusiones del dictado de este en años anteriores, desde el 2023.

**Palabras clave:** E-Sports, psicología del deporte, videojuegos, salud mental, bienestar, UNAHUR.

## Contexto

En la actualidad, dentro de la Dirección de Deportes de la Universidad Nacional de Hurlingham, bajo la órbita de la Secretaría de Servicios a la Comunidad se consolidó la iniciativa de crear un Taller de E-Sports que estuviera en línea con el resto de los Talleres de Deportes, donde se busca generar un espacio de interés comunitario, colaborativo y de aprendizaje. Esta propuesta tiene como finalidad evolucionar la experiencia desarrollada durante el año anterior, articulando un espacio formativo y recreativo que no solo responde al creciente interés del alumnado, sino que también se alinea con los objetivos estratégicos de la Universidad de fomentar la integración y el bienestar estudiantil.

## Resultados y Objetivos

Los resultados concretos de esta experiencia ha sido el dictado del taller en los años 2023, 2024 y 2025. Se fomentó la participación activa de los estudiantes en un espacio de intercambio y aprendizaje, con componentes de desarrollo técnico, salud y bienestar, y el abordaje de temáticas transversales como streaming, kinesiología, ejercitación física, nutrición, ergonomía y la locución de partidas. Se propone como objetivo a futuro el dictado de un taller para realizar una transferencia a la comunidad universitaria intra y extramuros sobre los aspectos psicológicos que inciden en los jugadores que participan este tipo de competencias que permitan manejar la frustración y el estrés, consolidando un entorno de juego positivo y constructivo.

### Formación de Recursos Humanos

En relación con la formación de RRHH, se puede mencionar la cantidad de estudiantes de las distintas carreras de UNAHUR que han realizado el taller durante los años mencionados anteriormente, que asciende a un total de aproximadamente 200 estudiantes, sin contar aquellos que por una cuestión de cupo quedaron en formato virtual, accediendo a las clases virtuales y los materiales dictados en el salón presencial.

## Líneas de Investigación, Desarrollo e Innovación

Actualmente, UNAHUR no cuenta con una línea de I+D+I en relación con los E-Sports. Como se mencionó anteriormente, bajo la órbita de la Secretaría de Servicios a la Comunidad dentro de la Dirección de Deportes de la Universidad Nacional de Hurlingham, se ha gestado el espacio para el dictado del taller de E-Sports. A partir de la iniciativa de la RedUNCI denominada Liga Interuniversitarias de deportes electrónicos (LIDE) cuyo objetivo es indagar e incorporar esta temática en los futuros eventos científicos así como también coorganizar las competencias en distintas Universidades, el Instituto de Tecnología e Ingeniería ha decidido implementar un espacio para desarrollar actividades académicas que permita contribuir a esta iniciativa.