

# Entre la universidad y la consola de juego: los gamers estudiantes



**Mauricio Aguilar, Ricardo Treviño y Alejandro Navarrete | Redacción Nacional**

Como todas las tardes, **Sebastián entrena 5 o 6 horas**, después de ir a la universidad.

A sus **18 años**, [él es jugador profesional](#), pero no de fútbol o basquetbol, sino de los **videojuegos o deportes electrónicos**.

Sebastián Espinosa **es gamer**, jugador en **torneos profesionales** de juegos como **League of Legends**. Además, estudia **Negocios Internacionales en el Tec de Monterrey** campus Ciudad de México.

**Recibe un sueldo por jugar** en el equipo Anáhuac Esports y ha participado con este y otros equipos como Absolute Esports, Just Toys Gaming y Lyon Gaming en **competencias nacionales e internacionales**.

*"Para entrar a [jugar profesionalmente](#) es como en cualquier otro deporte: primero **tienes que ser bueno individualmente y después aplicar en visorías para entrar a algún equipo**", explica a CONECTA.*

*"Para entrar a [jugar profesionalmente](#) es como en cualquier otro deporte: primero **tienes que ser bueno individualmente**".*



width="5313" loading="lazy">

Sebastián comenzó a jugar **videojuegos desde los 9 años** –cuando tuvo su primer consola Wii- pero desde hace dos años lo hace profesionalmente.

***"Mis papás al principio estaban súper negados", cuenta a CONECTA. "Ahora que ya gané algunos torneos y ya vieron más o menos de qué trata, ya están más involucrados y me apoyan".***

## **LOS SACRIFICIOS EN BUSCA DEL SUEÑO**

El **Comité Olímpico Internacional** reconoció ya en el 2017 a los **Esports competitivos** como una ***"actividad deportiva"***.

En diciembre pasado, no obstante, afirmó que **aún sigue la discusión sobre si es ya un *"deporte"***, pero reiteró que los jugadores se preparan con una **intensidad que puede compararse a la de los atletas** de deportes tradicionales.

***"Algo que no se imagina la gente es que nosotros también entrenamos físicamente. Tengo que ir al gimnasio (...) y tenemos a psicólogos en el equipo.***

***"A las 5:00 de la tarde (después de la escuela) empiezan los entrenamientos, que pueden ser individuales o con mi equipo. A veces terminamos hasta las 11 de la noche", dice Sebastián.***

*"Algo que no se imagina la gente es que nosotros también entrenamos físicamente. Tengo que ir al gimnasio (...) y tenemos a psicólogos en el equipo".*



width="1280" loading="lazy">

En tanto, **Manuel García**, integrante del **equipo ganador del 3er lugar** en la copa interna de **Esports del Tec de Monterrey: MVP Gaming**, del campus Querétaro, comparte también:

*"El equipo de aquí también **jugamos en una liga local, estatal**. Y sí le hemos invertido bastante tiempo. Llegamos ya a un **nivel semiprofesional estatal**."*

*"Es **mucho tiempo de entrenamiento para mantener el nivel**. Tienes que jugar en equipo mínimo unas tres horas y en desarrollo individual mínimo otras tres horas para tener un nivel bueno".*

*"Es mucho tiempo de entrenamiento para mantener el nivel."*

*"El estar a este nivel te hace **sacrificar muchas cosas** en cuanto a fiestas, horas de dormir, los fines de semana", agrega, afirmando que sí le gustaría, no obstante, ser ya profesional.*

Su equipo fue el que más dio pelea le dio a los que finalmente fueron **bicampeones del torneo en la categoría Retadores** –la más alta-, el equipo **Absolution**, formado por estudiantes del campus Monterrey.

También, han ganado el torneo U-League, de equipos universitarios, y pintaban como uno de los favoritos también en el **primer torneo interuniversitario de Esports de la CONADEIP** -Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas- en el **Tec campus Guadalajara**.



width="996" loading="lazy">

## **LAS HABILIDADES QUE SE DESARROLLAN**

***“La administración del tiempo es lo más importante”***, sostiene **Victor Moedano**, integrante del equipo **Absolution** y estudiante de la carrera de **Ingeniero Mecánico Administrador**.

***“Estar consciente de la carga académica que estás llevando. Saber cuándo son tus exámenes para ir estudiando con tiempo, programar cuanto tiempo vas a estar en los juegos para practicar y mejorar, como en cualquier otro deporte”***, añade.

Según Moedano, **jugar en línea le brindó habilidades que trasladó a las aulas**, como el **trabajo en equipo**, la **comunicación efectiva** y el **tomar buenas decisiones** de una manera rápida.

Además, agrega que un reto es también **controlar emociones que se generan cuando en el juego las cosas no salen bien, como el enojo o la frustración** y no dejar que vayan más allá, impactando lo social o académico.

*“La administración del tiempo es lo más importante. Estar consciente de la carga académica que estás llevando”.*



width="1280" loading="lazy">

**Mauricio Álvarez**, jugador del equipo también de Querétaro *Los Padrísimos*, **campeones de la Borregos Esports Cup 2019** pero en la categoría Oro, -donde están los un poco más novatos- afirma a su vez:

*“Yo llevo jugando mucho tiempo videojuegos. Ya lleva Smash, Call of Duty, ya de manera profesional o competitiva...”*

*“Y me agrada que por fin haya un circuito aquí en el Tec de Monterrey ya que, en otras universidades, en Estados Unidos ya desde hace mucho se contaba con equipos.”*

*“Si entiendo porque algunas personas dicen que no es un deporte, pero si otras personas pudieran ver todo lo que implica esto podrían entender un poco porque lo vemos como el deporte.*

*“Requiere muchísima **coordinación, colaboración, disciplina.** El momento que dejamos que tomarlo en serio, se empieza a notar en tu desempeño”.*

*"Entiendo porque algunas personas dicen que no es un deporte, pero si otras personas pudieran ver todo lo que implica esto podrían entender un poco".*



width="900" loading="lazy">

## LOS ESPORTS EN LAS UNIVERSIDADES MEXICANAS

El Tec de Monterrey reconoció el año pasado oficialmente a los **Esports como un deporte oficial recreativo** para sus campus y ha celebrado ya dos [Borregos Esports Cups](#).

Además, el [Tec de Monterrey campus Guadalajara](#) es durante este abril sede de las finales del [torneo interuniversitario de la CONADEIP](#) de Esports. Ambos torneos, solo de **League of Legends** por ahora.

**LEE TAMBIÉN:**