

Más de 500 gamer participan en la segunda Liga E-sports UDG 2023

Este miércoles y jueves se realizan las finales de contiendas de videojuegos como Just dance, Super smash bros ultimate, Valorant, League of legends y Rocket league

La gran pantalla del Cineforo de la Universidad de Guadalajara es la arena de combate en la que estudiantes de bachillerato y centros universitarios compitieron en la final de la **segunda Liga E-sports de la UDG**, que tiene lugar este martes y miércoles.

Durante más de un mes, 550 participantes han librado batallas de Just dance, Super smash bros ultimate, Valorant, League of legends y Rocket league, como parte de este encuentro impulsado por la Coordinación de Cultura y Educación para un Estilo de Vida Saludable, del [Sistema de Educación Media Superior \(SEMS\)](#) [1] y la Coordinación de Fomento al Desarrollo Integral, adscrita a la [Coordinación General Académica y de Innovación de la UdeG](#). [2]

“**Los e-sports forman parte de la formación integral en nuestra universidad**, y son una nueva forma de interactuar y desarrollar habilidades blandas como socialización, resiliencia, toma de decisiones, cultura de la paz y cooperación”, explicó Marcela Hernández Aguayo, Coordinadora de Fomento al Desarrollo Integral de la UdeG.

En 2022 fue el SEMS el que inició este encuentro que convoca a *gamers* especialistas en distintos videojuegos. La Coordinadora de Cultura y Educación para un Estilo de Vida Saludable, Sofía Villaseñor, resaltó que los e-sports se parecen a los deportes tradicionales en “que se fomenta la competencia, trabajo en equipo y estrategia”, recalcó.

“Ya debemos de salir de los estereotipos de los deportes tradicionales, por eso buscamos lo que a los chicos les interesa y apasiona, y los e-sports son parte fundamental para ellos”, dijo.

Este encuentro se realiza con apoyo de [Eba Gaming](#) [3], una casa productora de contenido digital que se dedica a hacer torneos de videojuegos. Su titular, Iván Zambrano, expresó que los videojuegos son democráticos, puesto que cualquier persona interesada puede participar. “Son chavos que le dedican muchas horas del día a la práctica, que implica hacer ejercicios de repetición, sumado a una buena

alimentación”, dijo.

Los premios de la liga son: para el primer lugar de cada videojuego, un trofeo y un *smart band*; el segundo lugar se llevará audífonos inalámbricos y el tercero, una bocina. Esta liga comenzó el día 25 de septiembre y ha tenido como sedes espacios de Ciudad Creativa Digital.

En el Cineforo no sólo se montaron computadoras y consolas, también se instaló una muestra histórica de consolas de videojuegos famosas a lo largo de las décadas, a cargo de Fernando Ocegueda, conductor de **Puros cuentos, puros cómics**, de Radio UdeG en Ciudad Guzmán e ingeniero en la Coordinación General de Comunicación Social de la UdeG.

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

“2023, Año del fomento a la formación integral con una Red de Centros y Sistemas Multitemáticos”

Guadalajara, Jalisco, 8 de noviembre de 2023

Texto: Iván Serrano Jauregui

Fotografía: Fernanda Velázquez

Etiquetas:

[Marcela Hernández Aguayo](#) [4]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/mas-de-500-gamer-participan-en-la-segunda-liga-e-sports-udg-2023>

Links

[1] <https://www.sems.udg.mx/>

[2] <http://www.cga.udg.mx/>

[3] <https://ebagaming.com.mx/>

[4] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/marcela-hernandez-aguayo>