# 1. DATOS BÁSICOS

| | |
|---|---|
| **Asignatura** | Módulo 8: Intervención psicológica en los esports |
| **Titulación** | Master universitario en Psicología del Deporte |
| **Escuela/ Facultad** | Escuela Universitaria Real Madrid/Facultad Ciencias del Deporte |
| **Curso** | Primero |
| **ECTS** | 6 |
| **Carácter** | Obligatorio |
| **Idioma/s** | Castellano |
| **Modalidad** | Online |
| **Semestre** | Segundo |
| **Curso académico** | 2024/2025 |
| **Docente coordinador** | Iván Bonilla |
| **Docente** | Iván Bonilla |

# 2. PRESENTACIÓN

En este módulo adquirirán los conocimientos necesarios para poder intervenir en el campo de los esports. Para ello, haremos un recorrido por la historia de los esports y el ecosistema que actualmente lo forma. Conoceremos en detalle aquellos modelos teóricos, herramientas y técnicas que nos ayudan evaluar y diseñar planes de intervención con jugadores/as, equipos y staff técnico y los riesgos a los que debemos estar atentos. Finalmente, se hará una breve presentación de los avances científicos y las oportunidades que ofrecen los esports y la gamificación para poder intervenir en ámbitos más allá de los deportivos.

# 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**Competencias básicas y generales:**

- CE3. Analizar y evaluar la situación socio-laboral del deportista mediante técnicas cuantitativas y cualitativas, evaluando el efecto de dichos factores en el contexto de la ejecución y el rendimiento deportivo.

- CB5. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

- CG5. Aplicar, analizar y discriminar los recursos tecnológicos con diferentes fines, objetivos y aplicabilidades en el contexto de psicología del deporte.

**Competencias transversales:**

- CT4. Liderazgo influyente. Influir en otros para guiarles y dirigirles hacía unos objetivos y metas concretos, tomando en consideración sus puntos de vista, especialmente en situaciones derivadas de entornos volátiles, inciertos, complejos y ambiguos (VUCA) del mundo actual

- CT6. Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

- CT7. Resiliencia. Adaptarse a situaciones adversas, inesperadas, que causen estrés, ya sean personales o profesionales, superándolas e incluso convirtiéndolas en oportunidades de cambio positivo.

**Competencias específicas:**

- CE1. Diseñar un proyecto de intervención individual o grupal en psicología del deporte.

- CE3. Analizar y evaluar la situación sociolaboral del deportista mediante técnicas cuantitativas y cualitativas, evaluando el efecto de dichos factores en el contexto de la ejecución y el rendimiento deportivo.

- CE5. Adaptar las técnicas y programas de intervención, asesoramiento y entrenamiento en habilidades psicológicas, prevención y demás herramientas psicológicas al contexto de la actividad física y deportiva.

- CE11. Diseñar entornos de entrenamiento y de evaluación virtuales mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1. Evaluar los efectos de intervenciones psicológicas con deportistas de esports teniendo en
  - cuenta las deficiencias en el diseño de las mismas.

- RA2. Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.

- RA3. Describir de forma crítica las características psicológicas de los esports.

- RA4. Analizar de forma crítica los modelos de intervención psicológica aplicables a de los esports.

- RA5. Seleccionar las técnicas e instrumentos más adecuados para desarrollar intervenciones endeportistas de esports.

- RA6. Identificar las necesidades psicológicas de los deportistas de esports.

## 4. CONTENIDOS

1. Evaluar los efectos de intervenciones psicológicas con deportistas de esports teniendo en cuenta las deficiencias en el diseño de las mismas
2. Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios relacionados con su área de estudio.
3. Describir de forma crítica las características psicológicas de los esports.
4. Analizar de forma crítica los modelos de intervención psicológica aplicables a de los esports.
5. Seleccionar las técnicas e instrumentos más adecuados para desarrollar intervenciones en deportistas de esports.
6. Identificar las necesidades psicológicas de los deportistas de esports

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Método del caso
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

# 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

**Modalidad Online:**

| Actividad formativa | Número de horas |
|---|---|
| Clases magistrales | 8 |
| Clases Virtuales | 22 |
| Análisis de Casos | 10 |
| Resolución de Problemas | 5 |
| Elaboración de informes | 13 |
| Actividades en talleres/ laboratorios virtuales | 2 |
| Diseño de estrategias y planes de intervención | 12 |
| Estudios de contenidos y documentación complementaria | 50 |
| Foro Virtual | 8 |
| Tutoría Virtual | 18 |
| Pruebas Presenciales de Conocimiento | 2 |
| **TOTAL** | **150** |

# 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

**Modalidad Online:**

| Sistema de evaluación | Peso |
|---|---|
| Prueba presencial de conocimiento | 60 % |
| Exposiciones Orales | 5-15% |

| | |
|---|---|
| Informes escritos | 5-15% |
| Caso | 5-15% |
| Investigación y proyectos | 5-30% |

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

| Actividades evaluables | Fecha |
|---|---|
| Prueba presencial de conocimiento | Julio |
| Exposiciones Orales | Julio |
| Informes escritos | Julio |
| Caso/Problema | Julio |

| | |
|---|---|
| Investigaciones y proyectos | Julio |

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

# 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:


- García-Lanzo, S., Bonilla, I., Chamarro, A. (2020). The psychological aspects of electronic sports: Tips for sports psychologists. International Journal of Sport Psychology, 51(6), 613- 625. doi:10.7352/IJSP.2020.51.613

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet Research, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.

- Li, R (2016). Good Luck have fun: The rise of esports. New York: Skyhorse Publishing.

- López, C., & Belli, S. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14),159-179. ISSN: 1578-8946.

Abbott, C., Watson, M., & Birch, P. (2022). Perceptions of Effective Training Practices in League of Legends: A Qualitative Exploration. 1–11.
Banyai, F., Zsila, A., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Kiraly, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. Frontiers in Psychology, 11, 1866. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866>.

- Bonilla, I., Chamarro, A., & Ventura, C. (2022). Habilidades psicológicas en los esports: Estudio cualitativo en jugadores individuales y de equipo. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport, 40(1), 35–41. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.36-41>.
- Fanfarelli, J. R. (2018). Expertise in Professional Overwatch Play. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 10(1), 1–22. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2018010101>.
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 9(2), 1–21. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040101>.
- Cruz, J. (1998). Psicologia del Deporte. Sintesis Editorial.
- Kim, S. H., & Thomas, M. (2015). A Stage Theory Model of Professional Video Game Players in South Korea: The Socio-Cultural Dimensions of the Development of Expertise (pp. 176–186). Asian Journal of Informatión Technology. <https://doi.org/10.3923/ajit.2015.176-186>.
- Kou, Y., & Gui, X. (2020). Emotion Regulation in eSports Gaming: A Qualitative Study of League of Legends. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 4(CSCW2). <https://doi.org/10.1145/3415229>.

- Lee, S., Bonnar, D., Roane, B., Gradisar, M., Dunican, I. C., Lastella, M., Maisey, G., & Suh, S. (2021). Sleep Characteristics and Mood of Professional Esports Athletes: A Multi-
- National Study. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(2). <https://doi.org/10.3390/ijerph18020664>.
- Moen, F., Vatn, M., Olsen, M., Haugan, J. A., & Skalicka, V. (2022). Sleep Characteristics in Esport Players and Associations With Game Performance: Residual Dynamic Structural Equation Modeling. Frontiers in Sports and Active Living, 3. <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.697535>.
- Mora-Cantallops, M., & Sicilia, M. Á. (2019). Team efficiency and network structure: The case of professional League of Legends. Social Networks, 58(April), 105–115. <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2019.03.004>.
- Intervención psicológica en los eSports Evaluación e Intervención psicológica con un equipo de esports. Rendimiento y Modelos teóricos de psicología del deporte en los esports © Copyright Universidad Europea. Todos los derechos reservados17
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. PloS One, 15(8), e0237584–e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>.
- Schinke, R. J., McGannon, K. R. & Smith, B. (2018, 14 febrero). Routledge International Handbook of Sport Psychology. Routledge.
- Pérez-Rubio, C., González, J., & Garcés de los Fayos, E. J. (2017). Personality and burnout in professionals E-players. Cuadernos de Psicología Del Deporte, 17(1), 41–50. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0 85018559371&partnerID=40&md5=8be8904e09b9b8b8b9f906eff72739c6>.
- Poulus, D., Coulter, T. J., Trotter, M. G., & Polman, R. (2020). Stress and Coping in Esports and the Influence of Mental Toughness. Frontiers in Psychology, 11, 628. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00628>.
- Smith, M. J., Birch, P. D. J., & Bright, D. (2019). Identifying stressors and coping strategies of elite esports competitors. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 11(2), 22–39. <https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2019040102>.
- Thomas, C. J., Rothschild, J., Earnest, C. P., & Blaisdell, A. (2019). The effects of energy drink consumption on cognitive and physical performance in elite league of legends players. Sports, 7(9). <https://doi.org/10.3390/sports7090196>.
- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2021). Social Support, Self-Regulation, and Psychological Skill Use in E-Athletes. Frontiers in Psychology, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722030>.
- Newman, J. (2004). Videogames. London and New York: Routledge.

- Thiel, A., & John, J. M. (2018). Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions. European Journal for Sport and Society, 15(4), 311–315. <https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>.


# 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo

educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

# 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.