

Nota de prensa

Más de 16 mil universitarios participaron en la Liga Universitaria de Videojuegos organizada por Movistar Game Club

- Los finalistas competirán en Comic Con Bogotá por premios de hasta 18 millones de pesos y entradas para la Selección Colombia.
- Movistar Game Club reafirma su liderazgo con más de 40.000 jóvenes impactados en 2025.
- 16 universidades de Bogotá participaron en esta Liga Universitaria de Videojuegos.

Bogotá, 21 mayo de 2025 — Con una participación récord de más de 16.000 estudiantes de la capital, la Liga Universitaria de Videojuegos, liderada por Movistar Game Club, se consolida como uno de los eventos más importantes del ecosistema gamer en el entorno académico colombiano.

Los estudiantes compitieron en dos de los títulos más populares del momento: Valorant y FIFA, representando a sus universidades en una experiencia que integró competencia, trabajo en equipo, habilidades digitales y pasión por los videojuegos.

La final se disputará los días 27 hasta el 30 de junio en el marco de la Comic Con Bogotá, uno de los eventos culturales y de entretenimiento más relevantes del país, llevando el talento universitario gamer a una vitrina de alto impacto nacional. La premiación estará entre 15 millones de pesos en Valorant y en Efootball: 3 millones de pesos 2 boletas al partido de Selección Colombia.

“Con esta liga estamos demostrando que los videojuegos no son solo entretenimiento, sino una herramienta que impulsa habilidades clave para los jóvenes, como la estrategia, la colaboración y la toma de decisiones”, señaló **Javier Jaramillo de South Gaming Group**.

Un año récord para Movistar Game Club

Durante 2025, más de 40.000 jóvenes han participado en torneos, actividades y experiencias lideradas por el Movistar Game Club, reafirmando su posición como el ecosistema gamer más dinámico y con mayor impacto en Colombia.

Más que un juego: comunidad, innovación y futuro

A lo largo del año, Movistar Game Club ha tenido presencia en más de 15 ferias y eventos regionales, ha desarrollado espacios de formación en tecnología, gaming y creación de contenido digital, y ha reforzado su integración con instituciones educativas como una plataforma de desarrollo para los jóvenes.

La Liga Universitaria de Videojuegos y a futuro el Torneo Nacional de Gamers no solo celebran el talento gamer colombiano, sino que reflejan una apuesta por formar ciudadanos digitales, conectados, creativos y preparados para un futuro donde la tecnología es aliada del aprendizaje, la inclusión y la transformación social.

Acerca de Telefónica Movistar Colombia

Telefónica es uno de los mayores impulsores de la economía digital en el país, con ingresos por 6,68 billones de pesos en 2024. La actividad de la compañía, que opera bajo la marca comercial Movistar, se centra fundamentalmente en los negocios de telefonía y conectividad móvil, servicios de banda ancha, Fibra Óptica al hogar, televisión de pago, telefonía fija y una completa oferta de soluciones digitales para pequeñas, medianas y grandes empresas y corporaciones.

Telefónica está presente en 96 ciudades y municipios del país con Fibra Óptica, 240 con banda ancha fija y más de 1.120 con telefonía móvil 4G LTE. Telefónica cerró el primer trimestre de 2025 con una base de clientes de 24.6 millones en todo el país: 21 millones de líneas móviles, 1.57 millones de clientes de banda ancha -1.54 millones con Fibra-, 844 mil de TV de pago (815 mil con IPTV) y 1.4 millones de líneas fijas en servicio.