



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

¿CÓMO INFLUYE LA PRESENCIA DE UN MARCADOR FINAL EN LA DIVERSIÓN PERCIBIDA EN INICIACIÓN DEPORTIVA AL FÚTBOL?

María Fuensanta Caballero García

Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica, Universidad de Murcia.
España.

Email: mariafuensanta.caballero@um.es

Verónica Alavés González

Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica, Universidad de Murcia.
España.

Email: vag35203@um.es

RESUMEN

Se hace necesario conocer los factores que influyen sobre la práctica en iniciación deportiva infantil. La diversión y los elementos que la determinan son variables que podrían verse relacionadas con la motivación hacia la práctica en iniciación deportiva al fútbol. El objetivo de este estudio es analizar la influencia de un marcador final en la diversión percibida en juegos de cooperación-oposición en fútbol. Los participantes de la investigación fueron 10 escolares, con edades comprendidas entre los 12 y 13 años de edad. Se ha administrado el cuestionario PACES en versión italiana (Carrara, Young y Robazza, 2008) para la diversión percibida tras tres situaciones motrices de cooperación-oposición con presencia de marcador. Los resultados presentan la inexistencia de diferencias estadísticamente significativas en la diversión en función de ganar o perder en las tres situaciones motrices de cooperación-oposición ($p > 0.05$), así como altos valores de diversión percibida independientemente del marcador final.

PALABRAS CLAVE:

Edad escolar; deporte; juego motor; disfrute; competición

INTRODUCCIÓN.

La importancia de la práctica físico-deportiva en edad infantil

Existe un gran acuerdo de la comunidad científica internacional sobre los beneficios de la actividad físico-deportiva de manera regular sobre la salud (González-Serrano, Huéscar y Moreno, 2013). No obstante, los niveles de sedentarismo en edad infantil han sufrido un incremento de manera alarmante (González-Gross y Meléndez, 2013).

La alta prevalencia de la obesidad en la población está considerada como la gran pandemia del siglo XXI (Córdova, 2016). La obesidad es descrita como una condición patológica que se ha visto incrementada en los últimos años (Rosado-Cipriano, Silvera-Robles, Calderón-Ticona, 2011). Son diversos los estudios que relacionan la obesidad infantil con diversas patologías, tales como hipercolesterolemia, resistencia a la insulina, diabetes mellitus tipo II e hipertensión arterial (Brady, 2017; Romero-Velarde, Campollo-Rivas, Celis, Vásquez-Gariba, Castro-Hernández y Cruz-Osorio, 2007; Sahoo, Sahoo, Choudhury, Sofi, Kumar, Bhadoria, 2015).

En este sentido, es un hecho que en edad infantil la práctica de actividad físico-deportiva se considera como uno de los factores determinantes para la prevención de enfermedades relacionadas con los estilos de vida sedentarios (Hernández-Cordero, 2011). La Organización Mundial de la Salud (2010) recomienda que los niños de 5-17 años deben realizar, al menos, 60 minutos de actividad física de moderada a vigorosa intensidad. No obstante, son diversos los estudios que demuestran que gran parte de la población infantil no es suficientemente activa y no cumple con las recomendaciones de actividad física para la consecución de beneficios sobre la salud (Aznar et al., 2010; Martínez, Contreras, Aznar y Lera, 2011).

El disfrute como factor de adherencia a la práctica físico-deportiva

Uno de los aspectos que inciden de manera prioritaria en el desempeño de cualquier actividad, así como en la realización de actividad físico-deportiva, es la motivación, actuando esta como un elemento clave para la adherencia a cualquier práctica (Deci y Ryan, 2000). Así, cabe destacar que el disfrute es considerado como uno de los principales motivos de práctica de actividad física-deportiva (Castillo y Balaguer, 2001; García-Ferrando y Llopis, 2011). Además, tal y como indica Cervelló (2002), existe una clara relación entre los motivos de práctica y los motivos de abandono de la práctica físico-deportiva, con lo que se confirma la importancia del disfrute en la continuidad de los sujetos en la práctica de actividad física. De este modo, Moreno, González-Cutre, Martínez, Alonso y López (2008, p. 174) determinan que “teniendo en cuenta los beneficios positivos de la actividad física para la salud, es necesario fomentar el disfrute durante la práctica deportiva para lograr una mayor adherencia a la misma”.

Conceptualmente, el disfrute es definido como un estado positivo de afecto hacia la práctica que refleja sensaciones como el placer, el gusto o la diversión (Scanlan y Symons, 1992). Son diversos los instrumentos que se han creado para la medición del disfrute durante la práctica de actividad física, aunque éstos con insuficientes criterios de validez debido a la utilización de un solo ítem (Mottl, Dishman, Saunders, Dowda, Felton y Pate, 2001). Sin embargo, una escala válida para la medición del disfrute es la escala Physical Activity Enjoyment Scale (en

adelante, PACES) propuesta inicialmente por Kendzierski y DeCarlo (1991) y validada posteriormente, para edad infantil, por Motl et al. (2001).

Relación entre la competición y el disfrute en la práctica físico-deportiva

La competición en la práctica de actividad física es definida como la orientación de las acciones motrices hacia un marcador final y, de esta manera, se realiza una categorización y jerarquización de los resultados (Alonso, Gea y Yuste, 2013). Así, la competición ha sido un factor frecuentemente estudiado en relación al disfrute durante la práctica de actividad físico-deportiva. Cabe destacar las aportaciones de Scanlan y Passer (1978) y Scanlan y Passer (1979) donde se afirma que el hecho de perder o ganar tiene consecuencias afectivas en los atletas.

El resultado de la competición afecta al estado emocional de los deportistas. En este sentido en la investigación realizada por Scanlan y Leithwaite (1984), aquellos participantes que pierden, presentan un nivel superior de ansiedad después del partido. De este modo, Small, Smith y Cumming (2007) consideran que se debe relativizar la victoria para obtener un mejor clima motivacional. No obstante, si se hace referencia a la influencia de la competición sobre las intensidades emocionales positivas y negativas de los participantes, Lavega, March y Filella (2013) determinan que las situaciones motrices generan, de manera global, emociones de carácter positivo, independientemente del resultado (ganar o perder). En este sentido, la investigación realizada por Cumming, Small, Smith y Grossbard (2007) muestra que ganar no está relacionado con el disfrute.

En base al marco teórico de referencia se planteó como objetivo analizar la diversión percibida en juegos deportivos de cooperación-oposición según la presencia o ausencia de victoria.

1. MÉTODO.

1.1. PARTICIPANTES.

Los participantes fueron 10 escolares varones de 12-13 años de edad. Los padres o tutores legales fueron informados mediante una hoja de información detallada y firmaron un consentimiento informado previo a la realización de la investigación.

1.2. PROCEDIMIENTO E INSTRUMENTOS.

El estudio se realizó en dos sesiones de entrenamiento en iniciación deportiva al fútbol. Se realizaron tres juegos deportivos del dominio de acción motriz de cooperación-oposición con competición (Parlebas, 2001) para la enseñanza del pase y el desmarque en iniciación deportiva al fútbol.

Al finalizar cada juego se registraron los datos relativos al resultado individualmente. El instrumento utilizado fue el cuestionario PACES traducido al italiano, validado en dicho idioma, para las edades de 11 a 19 años por Carrara, Young y Robazza (2008). El cuestionario está compuesto por 16 ítems, 9 de ellos medían el disfrute de forma positiva y 7 de ellos negativa, puntuables con una

escala de Likert con un rango de 1 (*totalmente en desacuerdo*) a 5 (*totalmente de acuerdo*).

1.3. ANÁLISIS DE DATOS.

Los datos fueron analizados mediante el paquete estadístico SPSS v. 24.0. Se trató la variable del estudio con estadística descriptiva (media y desviación típica). Para el contraste de hipótesis de las variables del estudio se realizó una prueba de bondad de ajuste para muestras independientes. En el caso de una distribución simétrica, se abordó el contraste de homogeneidad mediante la prueba ANOVA de un factor para muestras independientes, al no hallar diferencias significativas no se llevó a cabo comparaciones múltiples post-hoc mediante Bonferroni. Para los datos que no cumplieron con el supuesto de normalidad, se procedió mediante la prueba H no paramétrica de Kruskal Wallis. Para establecer la significación estadística se utilizó un valor de $p < 0,05$.

2. RESULTADOS.

El objetivo fue analizar la diversión percibida en juegos deportivos de cooperación-oposición según la presencia o ausencia de victoria. En relación a la estadística descriptiva, se realizaron cálculos de medias y desviaciones estándar para las tres situaciones motrices, considerando como valor máximo de disfrute 80 puntos (Carrara et al., 2008).

Para la primera situación motriz de cooperación-oposición (SMCO1, en adelante) se obtuvo un valor de disfrute medio de $70,20 \pm 7,12$ en aquellos jugadores que ganaron. No obstante, los valores de disfrute medio cuando se perdió el juego motor fueron de $73,00 \pm 6,74$, tal y como se muestra en la Figura 1. En este sentido, se identificaron valores que pueden considerarse cercanos a la puntuación máxima.

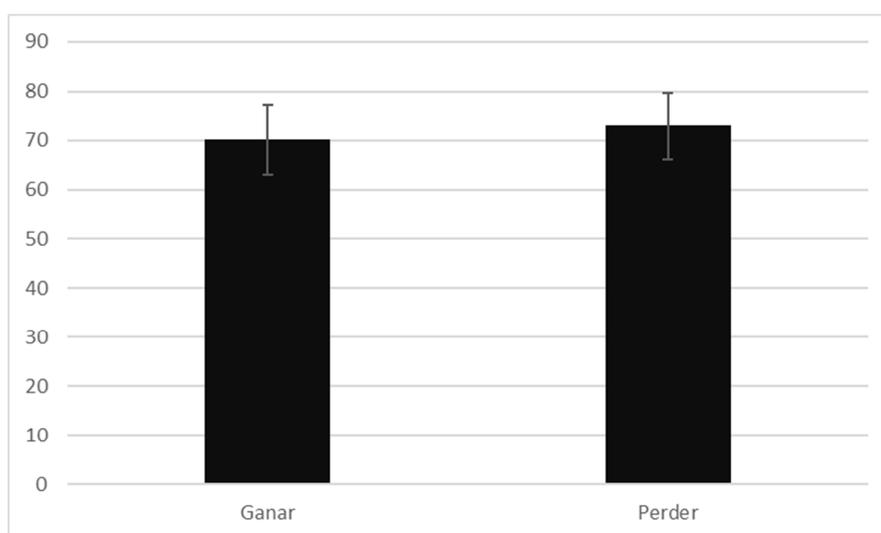


Figura 1. Valores descriptivos para el disfrute en la SMCO1.

El disfrute obtuvo valores óptimos para las tres situaciones sociomotrices de cooperación-oposición.

Para la segunda situación motriz de cooperación-oposición (SMCO2, en adelante) se obtuvo un valor de disfrute medio de $73,00 \pm 6,78$ en aquellos jugadores que ganaron. Por otra parte, los valores de disfrute medio para los jugadores que perdieron el juego motor fueron de $70,00 \pm 7,21$, tal y como se muestra en la Figura 2. Los valores obtenidos son cercanos al valor de disfrute máximo establecido en 80.

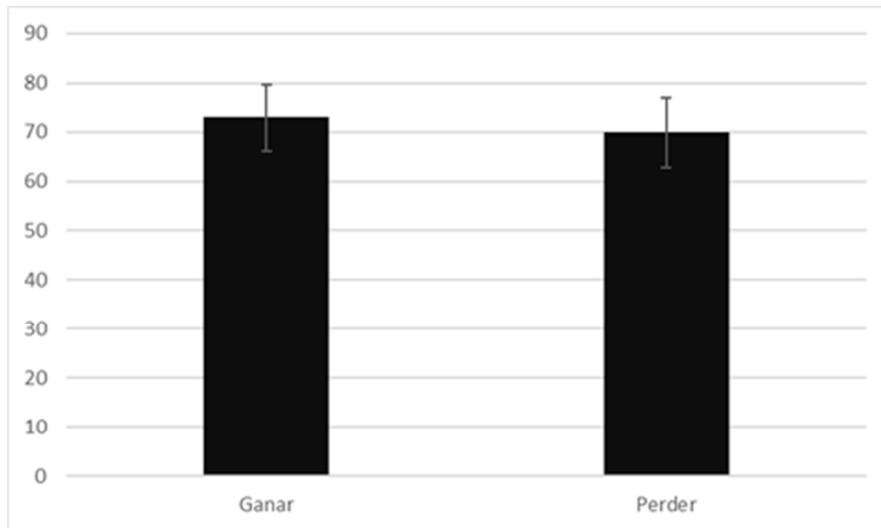


Figura 2. Valores descriptivos para el disfrute en la SMCO2.

Para la tercera situación motriz de cooperación-oposición (SMCO3, en adelante) se obtuvo un valor de disfrute medio de $72,60 \pm 6,65$ cuando se ganó el juego. Por otra parte, los valores de disfrute medio cuando se perdió el juego motor fueron de $68,60 \pm 6,73$, tal y como se muestra en la Figura 3. Los valores obtenidos tanto al ganar como al perder son cercanos al valor de disfrute máximo establecido en 80.

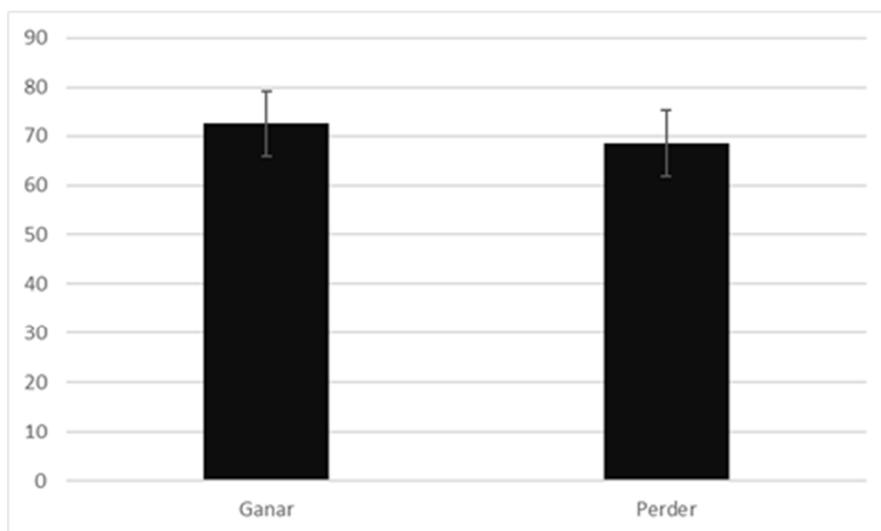


Figura 3. Valores descriptivos para el disfrute en la SMCO3.

Como puede observarse en la Tabla 1, la primera prueba para determinar la normalidad se interpretó mediante el contraste de Shapiro-Wilk debido al tamaño de la muestra.

Tabla 1
Resultados de la prueba de normalidad para la variable diversión percibida

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Disfrute total SMCO1	.783	10	.009
Disfrute total SMCO2	.791	10	.011
Disfrute total SMCO3	.848	10	.055

SMCO1: situación motriz de cooperación-oposición 1.
SMCO2: situación motriz de cooperación-oposición 2.
SMCO3: situación motriz de cooperación-oposición 3.

La prueba de contraste de hipótesis no desprendió significación estadística en el juego SMCO1 y SMCO2. Para la SMCO3 se obtuvieron valores con una distribución simétrica.

Los resultados del contraste de homogeneidad no paramétrico para SMCO1, SMCO2 se exponen en la Tabla 2.

Tabla 2
Resultados de la prueba H Kruskal Wallis para la SMCO1 y SMCO2 con un marcador final

	Disfrute total SMCO1	Disfrute total SMCO2
Chi-cuadrado	.900	.929
gl	1	1
Sig. asintót.	.343	.335

Nota. Variable de agrupación: Victoria.
SMCO1: situación motriz de cooperación-oposición 1.
SMCO2: situación motriz de cooperación-oposición 2.

Tomando en consideración la Tabla 2, la prueba no paramétrica desprendió valores de $p=0.343$ y $p=0.335$ para la ambas situaciones motrices. De este modo, se puede afirmar que no existe significación estadística en función de la presencia de un marcador final para la variable "diversión percibida" en ambos juegos. En este caso, ganar-perder no ha influido en el disfrute durante la realización de SMCO1 y SMCO2.

La tabla 3 muestra los resultados obtenidos del contraste de homogeneidad paramétrico mediante la prueba Anova de un factor para la SMCO3 en función del marcador final.

Tabla 3
Resultados de la prueba paramétrica Anova de un factor para la SMCO3 con un marcador final

	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Inter-grupos	40.000	1	40.000	.893	.372
Intra-grupos	358.400	8	44.800		
Total	398.400	9			

Nota. Variable de agrupación: Victoria.
SMCO3: situación motriz de cooperación-oposición 3.

Como puede observarse en la Tabla 3 respecto a la variable “diversión percibida” en la SMCO3, no existen diferencias significativas en cuanto a ganar-perder con un valor de $p=0.372$. Por tanto, puede afirmarse que los participantes del estudio se divirtieron de forma similar sin que la victoria determinara el disfrute.

3. DISCUSIÓN.

Mediante el análisis del disfrute percibido en función de la victoria durante el desarrollo de los juegos motores en la iniciación deportiva al fútbol, se obtiene información de gran relevancia para aplicación de situaciones motrices en la enseñanza de dicho deporte.

El disfrute que se genera durante el desarrollo de dichas situaciones motrices es un factor relevante para la adherencia a la práctica en iniciación deportiva. Así, el disfrute, partiendo de la definición del mismo como un estado positivo de afecto hacia la práctica, el cual refleja sensaciones como el placer, el gusto o la diversión (Scanlan y Symons, 1992); se encuentra íntimamente ligado a las emociones positivas y por consiguiente, a la motivación para dicha práctica

Así, se hace necesario conocer la influencia de diversos factores y elementos de la lógica interna de las situaciones motrices sobre la experiencia emocional positiva de manera general y el disfrute de manera específica de los jugadores (Lavega, Filella, Agulló, Soldevila y March, 2011).

Uno de los factores que pueden generar una mayor o menor intensidad de la vivencia emocional es la presencia o ausencia de competición durante el desarrollo de los juegos motores. De hecho, Alonso et al., (2013) determinan que cuando existe competición o victoria, la intensidad de las emociones positivas, negativas y ambiguas aumenta; siendo la presencia de la misma un elemento clave para comprender el modo en el que las emociones se generan durante la práctica físico-deportiva. En este sentido, el objetivo de esta investigación fue conocer la influencia de la victoria (ganar o perder) sobre el disfrute de los participantes.

Los resultados de este estudio muestran la inexistencia de diferencias estadísticamente significativas en la diversión para los tres juegos motores desarrollados en función de ganar o perder. De este modo, se puede afirmar que la competición no ha influido en la diversión percibida por los participantes durante el desarrollo de las situaciones motrices.

De forma paralela, se determinaron valores elevados de disfrute percibido, cercanos al valor máximo, para los tres juegos motores, tanto cuando se ganó

como cuando se perdió. Un aspecto relevante es la suscitación de una mayor diversión en el SMO1 para los jugadores que perdieron respecto a los jugadores que ganaron, aunque cabe señalar la inexistencia de diferencias estadísticamente significativas.

Los resultados de este estudio se asemejan a los encontrados en estudios cuyo objetivo es conocer la vivencia emocional en función de la victoria. Es de relevancia señalar la escasa literatura científica previa que trata de conocer la influencia de la competición sobre la diversión percibida de los jugadores. No obstante, existe cierta evidencia científica que tiene como objetivo conocer la influencia de la competición sobre la vivencia emocional en la práctica físico-deportiva y, específicamente, en los juegos motores en diferentes dominios de acción motriz (Jaqueira, Lavega, Lagardera, Aráujo y Rodrigues, 2014; Sáez de Ocariz, Ureña, Lavega y Serna, 2013).

Así, algunos estudios previos concluyen una generación mayor de vivencia emocional positiva respecto a la negativa en los juegos motores indiferentemente de la victoria, aunque bien es cierto que dicha intensidad emocional, predominantemente la referida a las emociones positivas, es mayor cuando se gana que cuando se pierde (Lavega et al., 2011).

En este sentido, en el estudio realizado por Caballero, Alcaraz, Alonso y Yuste (2016), se determina que la vivencia emocional positiva es significativamente mayor cuando se consigue ganar el juego que cuando se pierde el mismo, determinando que “las emociones positivas presentaron mayor intensidad cuando se conseguía ganar el juego” (p.131). No obstante, en dicho estudio, aunque se determina que las emociones positivas presentan una mayor intensidad cuando se gana que cuando se pierde, también se establece que las emociones positivas son significativamente mayores a las negativas tanto al ganar como al perder, afirmando que “aun existiendo la presencia de emociones negativas, sobre todo cuando se pierde el juego, las situaciones lúdicas generan experiencias emocionales positivas” (p. 131).

Del mismo modo y coincidiendo con los resultados de nuestro estudio, en la investigación realizada por Alonso et al. (2013) se determina que cuando existe oposición, con o sin la presencia de cooperación, la vivencia emocional positiva y negativa no difiere en función de ganar o perder un juego motor, determinando que “la vivencia no muestra una gran relevancia respecto a si se compite con marcador o si se hace sin él” (p. 105).

4. CONCLUSIONES.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto con anterioridad, se puede llegar a las siguientes conclusiones de investigación:

En primer lugar, cabe destacar que los valores de disfrute obtenidos en los tres juegos motores de cooperación-oposición, tanto cuando se consigue ganar el juego cuando se pierde el mismo, han sido muy elevados, cercanos en todos los casos al valor máximo de 80 puntos.

En segundo lugar, cabe destacar la inexistencia de diferencias estadísticamente significativas para el disfrute en función de la victoria, es decir, no han existido diferencias en el disfrute suscitado en función de ganar o perder los juegos.

Para concluir, un aspecto relevante desde la visión educativa del deporte de iniciación es que, en las situaciones motrices propuestas, se generan reacciones emocionales en los participantes, con lo que, siguiendo con lo expuesto por Miralles, Fillella y Lavega (2017); disponemos de una herramienta de gran utilidad para generar una vivencia emocional de carácter pedagógico a través del juego motor y, especialmente, podemos generar vivencia emocional positiva (Alonso et al., 2013). Este elemento es fundamental para la consideración del juego motor como recurso para la formación emocional de los participantes, así como el juego motor como posibilitador de generación de experiencias positivas y motivadoras para la adherencia a la práctica físico-deportiva.

Así, cabe destacar que, al mismo tiempo que los participantes disfrutan de la actividad que realizan, es a partir de los juegos motores, donde los niños en edad escolar pueden aprender a cooperar y a competir, siendo los docentes y los formadores en deporte de iniciación quienes decidan de qué manera se desarrollan dichas situaciones motrices y las finalidades de las mismas (Miralles et al., 2017).

En definitiva, se hace necesario el desarrollo de tareas de investigación que determinen la influencia de diversos factores de los juegos motores en el deporte de iniciación, especialmente desde el ámbito emocional, con el fin de obtener información válida para promover la adquisición de hábitos saludables en edad infantil y promover una formación integral en edad escolar.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alonso, J.I., Gea, G., y Yuste, J.L. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16(1), 97-108.

Aznar, S., Naylor, P. J., Silva, P., Pérez, M., Angulo, T., Laguna, M., ... & López-Chicharro, J. (2011). Patterns of physical activity in Spanish children: a descriptive pilot study. *Child: care, health and development*, 37(3), 322-328.

Brady, T. M. (2017). Obesity-related hypertension in children. *Frontiers in pediatrics*, 5, 197.

Caballero, M. F., Alcaraz, V., Alonso, J. I., y Yuste, J. L. (2016). Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de cooperación-oposición. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 19(3), 123-133.

Carraro, A., Young, M. C., & Robazza, C. (2008). A contribution to the validation of the physical activity enjoyment scale in an Italian sample. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 36(7), 911-918.

Castillo, I., y Balaguer, I. (2001). Dimensiones de los motivos de práctica deportiva de los adolescentes valencianos escolarizados. *Apunts, Educación Física y Deportes*, (63), 22-29.

Cumming, S. P., Smoll, F. L., Smith, R. E., & Grossbard, J. R. (2007). Is winning everything? The relative contributions of motivational climate and won-lost percentage in youth sports. *Journal of applied sport psychology*, 19(3), 322-336.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268.

García-Ferrando, M., y Llopis, R. (2011). *Ideal democrático y bienestar personal. Encuesta sobre los hábitos deportivos en España 2010*. Madrid: Consejo Superior de Deportes, Centro de Investigaciones Sociológicas.

González-Gross, M., & Meléndez, A. (2013). Sedentarism, active lifestyle and sport: Impact on health and obesity prevention. *Nutrición Hospitalaria*, 28(5), 89-98.

González-Serrano, G., Hernández, E. H., y Moreno-Murcia, J. A. (2013). Satisfacción con la vida y ejercicio físico. Motricidad. *European journal of human movement*, 30, 131-151.

Hernández-Cordero, S. (2011). Prevención de obesidad infantil. Órgano Oficial de la Academia Nacional de Medicina de México, AC, 147(1), 46-50.

Jaqueira, A. R., Burgués, P. L., Otero, F. L., Araujo, P., y Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1), 15-32.

Kendzierski, D., & DeCarlo, K. J. (1991). Physical activity enjoyment scale: Two validation studies. *Journal of sport & exercise psychology*, 13(1).

Lavega, P., Filella, G., Agulló, M. J., Soldevila, A., y March, J. (2017). Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 9(24), 617-640.

Lavega, P., March, J., y Filella, G. (2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de Investigación Educativa*, 31(1), 151-165.

Martínez, J., Contreras, O. R., Aznar, S., y Lera, Á. (2012). Niveles de actividad física medido con acelerómetro en alumnos de 3º ciclo de Educación Primaria: actividad física diaria y sesiones de Educación Física. *Revista de Psicología del Deporte*, 21(1), 0117-123.

Moreno, J. A., González-Cutre, D., Martínez, C., Alonso, N., y López, M. (2008). Propiedades psicométricas de la Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) en el contexto español. *Estudios de Psicología*, 29(2), 173-180.

Motl, R. W., Dishman, R. K., Saunders, R., Dowda, M., Felton, G., & Pate, R. R. (2001). Measuring enjoyment of physical activity in adolescent girls. *American journal of preventive medicine*, 21(2), 110-117.

Organización Mundial de la Salud (OMS) (2010). *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*. Ginebra, Suiza.

Romero-Velarde, E., Campollo-Rivas, O., de la Rosa, A. C., Vásquez-Garibay, E. M., Castro-Hernández, J. F., y Cruz-Osorio, R. M. (2007). Factores de riesgo de dislipidemia en niños y adolescentes con obesidad. *Salud pública de México*, 49(2), 103-108.

Rosado-Cipriano, M. M., Silvera-Robles, V. L., y Calderón-Ticona, J. R. (2011). Prevalencia de sobrepeso y obesidad en niños escolares. *Revista de la sociedad peruana de medicina interna*, 24(4), 163-169.

Sáez de Ocariz, U., Ureña, N., Lavega, P., y Serna, J. (2013). Género y emociones en los futuros docentes en Educación Física. En *El ejemplo de las situaciones motrices de cooperación*. I Congreso Internacional y II Nacional de Investigación e Innovación en educación infantil y primaria. Universidad de Murcia.

Sahoo, K., Sahoo, B., Choudhury, A. K., Sofi, N. Y., Kumar, R., & Bhadoria, A. S. (2015). Childhood obesity: causes and consequences. *Journal of family medicine and primary care*, 4(2), 187.

Scanlan, T. K., & Lewthwaite, R. (1984). Social psychological aspects of competition for male youth sport participants: I. Predictors of competitive stress. *Journal of Sport Psychology*, 6(2), 208–226.

Scanlan, T. K., & Passer, M. W. (1978). Factors related to competitive stress among male youth sport participants. *Medicine and science in sports*, 10(2), 103-108.

Scanlan, T. K., & Passer, M. W. (1979). Sources of competitive stress in young female athletes. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1(2), 151-159.

Scanlan, T. K., & Simons, J. P. (1992). The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp. 199-215). Champaign, IL: Human Kinetics.

Fecha de recepción: 13/4/2020

Fecha de aceptación: 3/5/2020