

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
POSGRADO CONJUNTO FOD-FAPSI



**“ADAPTACIÓN PARA DEPORTES ELECTRÓNICOS DEL
CUESTIONARIO CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS
RELACIONADAS CON EL RENDIMIENTO DEPORTIVO: CPRD-ES”**

POR:

HÉCTOR LÓPEZ HUESCA

**PRODUCTO INTEGRADOR: TESINA
COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA DEL DEPORTE**

Nuevo León, marzo 2021



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

IT-CSCP-04-R01 10-08/20

VoBo. DEL PRODUCTO INTEGRADOR O TESINA

DRA. BLANCA ROCÍO RANGEL COLMENERO
SUBDIRECTORA DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
Presente.-

Por medio de la presente, hacemos de su conocimiento que el (la) C. Héctor López Huesca con no. de matrícula 1989273 ha concluido su trabajo titulado: "Adaptación para deportes electrónicos del Cuestionario Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento Deportivo: CPRD-ES" exitosamente, por lo que autorizamos inicie los trámites de titulación. En la siguiente página encontrará el listado con firmas de los miembros del jurado para el examen de grado del (la) C. Héctor López Huesca.

Atentamente

VoBo. Docente de la unidad de aprendizaje P.I.

Jeanette Magnolia López Walle

VoBo. Asesor

Minerva Thalia Juno Vanegas Farfano



FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
POSGRADO CONJUNTO FOD-FAPSI

Los miembros del Comité de Titulación de la Maestría en Psicología del Deporte integrado por la Facultad de Organización Deportiva y la Facultad de Psicología, recomendamos que el Producto Integrador en modalidad de tesina titulado: “Adaptación para esports del Cuestionario Características Psicológicas Relacionadas con el rendimiento deportivo: CPRD-ES” realizado por el Lic. Héctor López Huesca, sea aceptado para su defensa como oposición al grado de Maestro en Psicología del Deporte.

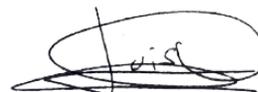
COMITÉ DE TITULACIÓN



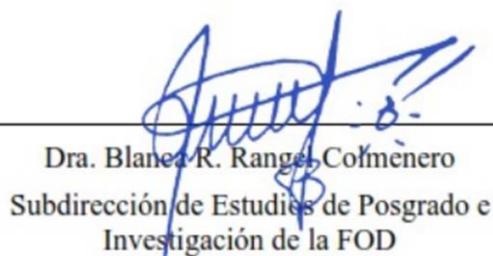
Minerva Thalía Juno Vanegas Farfano
Universidad Autónoma de Nuevo León
Asesor Principal



Germán Hernández Cruz
Universidad Autónoma de
Nuevo León
Co-asesor



Luis Tomás Rodenas Cuenca
Universidad Autónoma de Nuevo
León
Co-asesor



Dra. Blanca R. Rangel Colmenero
Subdirección de Estudios de Posgrado e
Investigación de la FOD

Nuevo León, marzo 2021

Agradecimientos

Gracias al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por el programa nacional de posgrados de calidad, el cual me ayudo a seguir preparándome académica y profesionalmente.

.

Ficha Descriptiva

Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Organización Deportiva Facultad de
Psicología Posgrado Conjunto FOD-FaPsi

Fecha de Graduación: marzo 2021

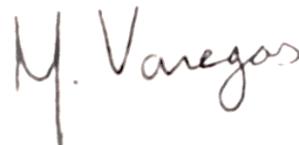
Héctor López Huesca

Título del Producto Integrador: “Adaptación para esports del Cuestionario
Características Psicológicas Relacionadas con el rendimiento deportivo: CPRD-ES”

Número de Páginas: 67

Candidato para obtener el Grado de Maestría en Psicología del Deporte

Resumen: La presente investigación se desarrolla en el campo de los deportes electrónicos, teniendo como objetivo adaptar el Cuestionario características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento Deportivo (CPRD) al contexto de los deportes electrónicos en población mexicana, para esto se realizaron dos estudios (Estudio I y Estudio II). El estudio I tuvo el objetivo de adaptar los ítems que componen el Cuestionario CPRD y proponer el Cuestionar de características relacionadas con el Rendimiento en Deportes Electrónicos (CPRD-ES), para lo cual se contó con una muestra de 258 gamers mexicanos a los cuales se les aplico la versión piloto de la adaptación, con esto se realizó un análisis factorial exploratorio (AFE), los resultados fueron punto de partida para proponer el Cuestionario CPRD-ES. Una vez realizado esto se prosiguió con el Estudio II, el cual tuvo como objetivo comprobar la estructura interna del instrumento creados, obteniendo como resultado que: el Cuestionario CPRD-ES cuenta con valores adecuados de fiabilidad y con una estructura interna aceptable.



FIRMA DEL ASESOR PRINCIPAL _____

Contenido

Capítulo I.- Introducción.	1
Justificación.....	3
Capítulo II.- Marco teórico	7
Antecedentes históricos.....	7
Deportes electrónicos.	8
Estado actual de los deportes electrónicos	9
Gamers	12
Psicología del deporte en los deportes electrónicos.....	12
Habilidades psicológicas de los gamers.	13
Control de estrés.	14
Concentración.....	15
Autoconfianza.....	15
Preparación mental.	15
Motivación.....	15
Cohesión de equipo.	15
Cuestionario CPRD.....	15
Construcción y adaptación de escalas.	16
Capítulo III.- Metodología	19
Estudio I.	19
Diseño.....	19
Población.....	19
Muestra.....	19
Criterios de inclusión	19

Criterios de eliminación.....	20
Instrumentos.....	20
Procedimiento.....	20
Consideraciones éticas.....	21
Análisis estadístico.....	21
Estudio II.....	22
Población.....	22
Muestra.....	22
Criterios de inclusión.....	22
Criterios de eliminación.....	22
Instrumentos.....	22
Procedimiento.....	23
Consideraciones éticas.....	23
Análisis estadístico.....	23
Capítulo IV.- Resultados.....	24
Estudio I.....	24
Adaptación del Cuestionario CPRD.....	24
Normalidad.....	34
Fiabilidad.....	34
Análisis factorial exploratorio (AFE).....	35
Estudio II.....	38
Descriptivos.....	38
Correlaciones.....	40
Fiabilidad.....	40
Análisis factorial confirmatorio (AFC).....	41

Capítulo V. Discusión.....	45
Capítulo VI. Conclusión.....	49
Referencias.....	51
Anexos.....	53
Anexo 1. Instrumento piloto CPRD-ES.....	53
Anexo 2. CPRD-ES.....	55
Anexo 3. Flyer.....	59
Formato de evaluación de desempeño.....	60
Resumen autobiográfico.....	61
TABLA 1.- RELACIÓN DE ÍTEMS DEL CUESTIONARIO CPRD.....	24
TABLA 2.- NORMALIDAD.....	34
TABLA 3.- ANÁLISIS DE FIABILIDAD.....	34
TABLA 4.- PRUEBA DE KMO Y BARLETT.....	35
TABLA 5.- MATRIZ DE COMPONENTE.....	36
TABLA 6.- DESCRIPTIVOS.....	38
TABLA 7.- CORRELACIÓN DE PEARSON POR ESCALA.....	40
TABLA 8.- FIABILIDAD.....	41
TABLA 9.- KMO Y BARLETT.....	41
TABLA 10.- ÍNDICES DE BONDAD DE AJUSTE.....	42
TABLA 11.- CARGAS FACTORIALES.....	42

Capítulo I.- Introducción.

Los avances tecnológicos de las últimas décadas, impulsados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), han influenciado en diferentes aspectos de la vida humana (Carrillo, 2015), siendo el deporte uno de ellos, adoptando una nueva disciplina derivada de los videojuegos, los cuales han crecido significativamente desde 1962, año en el que Wayne Witaenem, Martin Graetz y Steve Russell, crearon el juego *Space war*, uno de los primeros títulos con el modo “multijugador”, en el que las personas compiten uno contra uno desde la misma consola; gracias al éxito alcanzado, diez años después, en 1972, la universidad de Stanford, California, organizaría el primer torneo de videojuegos del que se tiene registro oficial; el éxito obtenido trajo consigo que diferentes videojuegos empezarán a adoptar un carácter competitivo (Climent, 2016); en 1980 *Atari*, una de las empresas de videojuegos más importantes de la época, reuniría alrededor de diez mil jugadores de Estados Unidos para un torneo de su popular juego *space invader*; y en 1997, el torneo del videojuego *Quake*, ofrecería al ganador un Ferrari 328 GTS, lo cual atraería a una cantidad enorme de jugadores, y terminaría por dar a los videojuegos un carácter competitivo formal (Rodríguez, 2017). Esto se vería reflejado en la fundación de la Liga Profesional de Ciber atletas en Estados Unidos y en la organización de los primeros torneos en Europa y Asia el mismo año; esto eventos acompañados con la expansión del internet a nivel mundial traerían consigo un nuevo conjunto de deportes: los *esports* o deportes electrónicos (Gaudiosi, 2013).

Los deportes electrónicos son una actividad competitiva organizada y/o casual que se da en un ambiente de conectividad virtual, utilizando herramientas como computadoras, consolas y/o teléfonos móviles; se desarrolla en tiempo real y su estructura permite la igualdad de condiciones entre los participantes durante la competencia, demandado el uso de diferentes habilidades físicas y mentales (British esports association, 2017; Buckle & Mander, 2017; CDWG, 2019; Chico, 2016; Fong & Trench, 2019; Pedraza et al., 2020; Sun, 2017).

En el Capítulo I de esta investigación presenta una reseña de la historia de los deportes electrónicos, como evolucionaron de ser videojuegos a ser una actividad deportiva, su estado actual en México y las necesidades emergentes que se están dando con su crecimiento desde las ciencias auxiliares al deporte, en específico de la psicología del deporte. Para finalizar el capítulo se presentan los objetivos de la investigación con los que se pretende dar respuesta a las siguientes

preguntas de investigación: ¿La adaptación del cuestionario características Psicológicas Relacionadas con el rendimiento Deportivo (CPRD) al contexto de los deportes electrónicos en México cuenta valores estadísticos aceptables? ¿El Cuestionario Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento en los Deportes Electrónicos (CPRD-ES) cuenta con valores estadísticos aceptables?

El Capítulo II hace una revisión de la literatura revisada acerca de los deportes electrónicos, su nacimiento, desarrollo y consolidación como una actividad deportiva, también se expone los aportes de la psicología del deporte a estas nuevas disciplinas. Para concluir el capítulo se desarrolla el tema de adaptación de instrumentos y se proporciona información relevante del Cuestionario CPRD.

En el capítulo III se desarrolla la metodología utilizada para dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas y el método utilizado para la interpretación y análisis de resultados, el capítulo se divide en dos estudios, los cuales son derivados de esta investigación, en el Estudio I se detalla el procedimiento de adaptación del Cuestionario CPRD al contexto de los deportes electrónicos en México, el proceso de aplicación del Cuestionario CPRD adaptado, el método utilizado para el análisis de los datos y la selección de ítems y escalas que dan pie a la propuesta del Cuestionario CPRD-ES; en el Estudio II se muestra el procedimiento para la aplicación del Cuestionario CPRD-ES, el análisis estadístico de los datos y el procedimiento para confirmar o no, si el cuestionario es válido y fiable.

El Capítulo IV muestra los resultados de la investigación dividido en dos estudios; en el Estudio I se presenta la adaptación a los deportes electrónicos en México del Cuestionario CPRD, la prueba Kolmogorov - Smirnov para valorar la normalidad de la muestra, la prueba de alfa de Cronbach para el análisis de fiabilidad, la prueba de KMO y Barlett para determinar si se puede realizar un Análisis Factorial Exploratorio (AFE) y un AFE para determinar los ítems y escalas que compondrán la nueva versión del cuestionario CPRD llamada: CPRD-ES; el Estudio II muestra la prueba Kolmogorov - Smirnov para valorar la normalidad de la muestra, las pruebas alfa y omega para comprobar la fiabilidad, y una Análisis Factorial Confirmatorio para obtener los índices de bondad de ajuste del CPRD-ES.

En el capítulo V se presenta la discusión argumentada desde la investigación existente en el campo de la psicología del deporte y de los deportes electrónicos.

En el capítulo VI se encuentran las conclusiones emitidas por el autor acerca de la investigación.

Justificación.

El primer país en hacer oficial a los deportes electrónicos como una disciplina deportiva fue Corea del Sur en el año 2000, mientras en Latinoamérica el crecimiento se daría más tarde, derivado de la creación de las primeras ligas competitivas oficiales de *League of Legends* (LoL) el 29 de junio de 2013, la cual es una de las disciplinas más practicadas dentro de los deportes electrónicos (Bausch + Lomb & Liga de videojuegos profesional, 2017; Climent, 2016).

Los deportes electrónicos serían tan bien aceptados que, en 2014, la final del mundial de *LoL* tuvo más audiencia que las finales de la *Major League Baseball* (liga de beisbol profesional de Estados Unidos) y de la *National Basketball Association* (liga de baloncesto profesional de Estados Unidos) (Sun, 2017).

México adoptaría esta nueva disciplina con la creación de la Federación Mexicana de Esports (FEMES) en el año 2019, avalada por la Comisión nacional de cultura física y deporte (CONADE) por medio del otorgamiento del registro único del deporte, lo que implica que en México los deportes electrónicos son reconocidos oficialmente como un deporte (Santos, 2019). En el 2019 los datos reflejaron que el país cuenta con alrededor de 70 millones de competidores en los deportes electrónicos (llamados gamers), de estos el 10% de estos ha jugado en alguna de las 7 diferentes ligas profesionales y semiprofesionales que hay en el país, mientras el 10.6% ve las competencias por internet (esto representa un 20% a nivel mundial) y 4.8% asiste a las mismas (Cueto, 2019), junto con esto en febrero de 2020, *Riot games*, la desarrolladora y organizadora de LoL, mudo su liga profesional de Chile a la ciudad de México, iniciando la Liga Latinoamérica de *League of Legends* (LLA) en la primera arena construida exclusivamente para esta disciplina en Latinoamérica (Medina, 2019).

Los deportes electrónicos son una realidad en nuestro país, por lo que, desde las ciencias auxiliares al deporte se deberán desarrollar investigaciones en este campo para la producción de nuevas líneas que permitan apoyar a los gamers, entrenadores e instituciones tanto en su rendimiento deportivo como en su salud integral.

El cuerpo multidisciplinario de ciencias auxiliares al deporte, como son la nutrición, la fisiología y la psicología son fundamentales en la estructura de los equipos deportivos; desde la psicología del deporte el objetivo está enfocado en el desarrollo de herramientas que permitan la mejora de habilidades cognitivas en relación con el rendimiento (Pedraza et al., 2020). Desde este ámbito el proceso para abordar los deportes electrónicos debe ser el mismo al de los deportes tradicionales, teniendo de inicio una evaluación que tenga el objetivo de identificar las diferentes variables psicológicas que resaltan en la disciplina y como el sujeto las manifiesta, esta información será necesaria para la construcción de programas enfocados al desarrollo de técnicas y estrategias psicológicas, que tengan como fin el mantenimiento y control de estas variables durante las competencias y/o entrenamientos (González, 2010). Siguiendo a Marín (2019), las intervenciones en los deportes electrónicos son enfocadas a la habituación a la competición, el uso de rutinas y técnicas de relajación, así como la mejorara de la cohesión de los equipos y el entrenamiento de las habilidades psicológicas que pueden intervenir en el rendimiento de los jugadores como: el estrés, la ansiedad, la atención – concentración y la toma de decisiones, así como el “tilt” (termino tomado del póker) (Guiñón, 2017), que se refiere a la confusión mental del jugador, reflejada en una incorrecta toma de decisiones, la repetición de errores y la aparición de emociones o sentimientos negativos durante la competencia y/o entrenamientos (Abbas et al., 2019; Gol & Martinell 2018; Kou et al., 2016; LeNorgant, 2019; Lievetmursu, 2018; Macedo & Falcao, 2020; Maymin, 2018; White & Romano, 2020).

En la búsqueda del desarrollo de los deportes electrónicos, los directivos, entrenadores y gamers buscan las condiciones necesarias para mejorar el rendimiento deportivo orientándose a la eficiencia en su disciplina, por lo que, desde la Psicología del Deporte la medición de variables psicológicas deberá acompañarse de herramientas validas y fiables, ya que los instrumentos para evaluar estas disciplinas que sea han reportado en la literatura científica (las tareas cognitivas para evaluar la memoria de trabajo [tareas de rotación mental, tarea de lapso de operación y tareas de campo de visión útil], el seguimiento de objetos múltiples para medir el control inhibitorio, los paradigmas de cambio de tareas [que evalúan la flexibilidad cognitiva] y las funciones de orden superior con las matrices de Raven y la escala abreviada de inteligencia de Wechsler) no están diseñados específicamente para el contexto de los deportes electrónicos (Kopp, 2017; Pedraza et al., 2020).

Siendo la evaluación una de las funciones más importantes del psicólogo del deporte, el contar con instrumentos válidos y confiables para las diferentes disciplinas es importante para mantener el rigor científico adecuado a la hora de investigar e intervenir (González, 2010).

El Cuestionario Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento Deportivo (CPRD), instrumento diseñado en España por Gimeno y Buceta, en el año de 1998, al estar construido de manera general, es decir, no sólo para una disciplina o especialidad deportiva, se ha prestado para su adaptación a diferentes deportes como: el fútbol, fútbol sala, judo, natación, deporte de montaña, así como para árbitros de balonmano y fútbol soccer; también ha sido puesto a prueba en diferentes contextos culturales como: el chileno, portugués y mexicano, teniendo como resultado escalas validas y fiables (Gimeno & Buceta, 2010).

El uso del CPRD (y de sus diferentes versiones) ha sido reportado de manera continua en la literatura científica con resultados favorables: Tutte et al. (2020) utilizaron la adaptación echa al fútbol (CPRD-f) para un estudio con jugadoras de Hockey sobre hierba, teniendo como objetivo distinguir el perfil psicológico de las jugadoras, planear una intervención y evaluar los resultados de esta. El cuestionario también ha dado resultados positivos en su adaptación para entrenadores de fútbol (CPRD-EF), destacando que las características relacionadas al rendimiento del entrenador como: el control de estrés y la motivación mostrados por el instrumento, permiten la individualización del entrenamiento psicológico (García – Naveira, 2017). Olmedilla et al., (2018) construyeron un programa de entrenamiento psicológico para jugadoras de fútbol partiendo del perfil obtenido por el CPRD, el programa se reporta como efectivo, en parte, gracias a la evaluación de los recursos psicológicos como la habilidad mental, la reducción de ansiedad y el control de estrés.

Con lo expuesto anteriormente, se hace visible la necesidad de tener un instrumento válido y confiable que evalúe las características psicológicas relacionadas con el rendimiento en gamers mexicanos, por lo tanto, el objetivo general de esta tesina será: Adaptar el Cuestionario características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento Deportivo al contexto de los deportes electrónicos en población mexicana.

Para lograr el objetivo general, los objetivos específicos a seguir son: 1) Adaptar los términos utilizados en los ítems de cada una de las escalas al contexto de los deportes electrónicos. 2) Aplicar la versión piloto del Cuestionario CPRD adaptado en una población de gamers

mexicanos. 3) Analizar las propiedades psicométricas de la versión piloto del cuestionario CPRD adaptado en gamers mexicanos. 4) Seleccionar los ítems y escalas con valores estadísticos aceptables. 5) Proponer el Cuestionario de Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento en los Deportes Electrónicos. (CPRD-E), estos objetivos se desarrollan en el Estudio I, mientras que el Estudio II los objetivos son: 1) Aplicar el CPRD-ES a una muestra representativa de gamers mexicanos, 2) Analizar las propiedades psicométricas del CPRD-ES y 3) Confirmar la estructura del cuestionario CPRD-ES.

Capítulo II.- Marco teórico

Antecedentes históricos

A lo largo del siglo XX los cambios producidos en la cultura a raíz de la digitalización y la globalización han dado pie a la transición de una sociedad industrial a una sociedad basada en las tecnologías de la información (TIC), dando a la industria de los videojuegos la posibilidad de jugar contra otra persona en cualquier parte del mundo, esto les dotaría de un carácter competitivo sumamente alto y a consecuencia se daría la aparición de los deportes electrónicos (Scholz, 2020).

Los deportes electrónicos tienen sus raíces en los torneos de videojuegos realizados entre 1962 y 1997 en Estados Unidos, los cuales, gracias a su estructura y el éxito obtenido, dieron pie a su institucionalización y la búsqueda del reconocimiento como un deporte más (Jenny et al., 2016).

El camino hacia este reconocimiento inicia en 1997, cuando se crea en Estados Unidos la Liga de Ciberatletas Profesionales, la cual motivo el movimiento en Europa y Asia (Climent, 2016), seguido de esto, en 1999 se formaría la *Online Gamer Association* (OGA) en Londres, teniendo un gran impacto, aunque sin llegar a su objetivo: ser considerada un deporte por parte de las autoridades del Reino Unido.

El año 2000 sería el partaguas en el crecimiento de los deportes electrónicos, ya que Corea del Sur fundaría la asociación coreana de deportes electrónicos y con esto televisoras de este país empezarían a dar espacio a estas disciplinas, transmitiendo competencias en vivo y resúmenes de cada jornada. En ese mismo año, nacería el primer torneo mundial: los *World Cyber Games*, considerados durante un tiempo las olimpiadas de los deportes electrónicos (Seo & Jung, 2016); estos movimientos motivarían a Estados Unidos y Canadá a fundar en 2002, la *Major League Gaming*, cuyo objetivo es la profesionalización de los deportes electrónicos (Climent, 2016).

Con un fuerte crecimiento a nivel internacional en 2008 se fundaría la *International Esports Federation* (IeSF), quienes unos años más tarde serían reconocidos por la asociación mundial antidopaje (WADA) para controlar y reportar el uso de sustancias prohibidas en los deportes; mientras un año más tarde, en 2009, nace el deporte *League of Legends* (LoL), quienes lanzarían su primer torneo mundial atrayendo a poco más de un millón de espectadores y sentando las bases para el crecimiento exponencial de los deportes electrónicos; actualmente *LoL* es uno de los

videojuegos de mayor influencia en la escena de los deportes electrónicos (Muñoz & Esteban, 2019);

En 2013 los Estados Unidos otorgarían la primera visa para atletas a un gamer, un jugador canadiense de *LoL*, otorgando así, la posibilidad de reconocer a los gamers como deportistas; mientras en este mismo año Latinoamérica, estaba recibiendo de gran forma la llegada de esta nueva actividad deportiva con la creación de las primeras ligas competitivas oficiales: las ligas norte y sur americanas de *LoL* (Bausch + Lomb & Liga de videojuegos profesional, 2017; Fong & Trench, 2019);

La *IeSF* daría un paso importante en 2014 para consolidar a los deportes electrónicos al obtener la membresía de *The Association For International Sport for All* (TAFISA), avalándolos como una disciplina deportiva (Wu, 2019); ya consolidados se prevé que los deportes electrónicos sean un evento que otorgue medalla en los juegos asiáticos de 2022, competencia oficiada por el Consejo Olímpico de Asia (Hallmann & Giel, 2018).

Los deportes electrónicos han crecido desde los años noventa, lo que ha permitido que diferentes países los consideren un deporte más.

Deportes electrónicos.

Los deportes electrónicos son definidos como una actividad deportiva facilitada por las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), por medio de consolas de videojuego, computadoras o teléfonos móviles, donde las acciones son desarrolladas por gamers, ya sea a nivel amateur o en ambientes profesionales (Cerqueira et al., 2020; Hamari & Sjöblom, 2017; Seo & Jung, 2016). El término en inglés comúnmente usado se escribe de diferentes maneras (E-Sports, eSports o esports) y todas han sido aceptadas, sin embargo, la forma más reportada en la literatura científica Latino América es *esport* (Scholz, 2019).

Los deportes electrónicos son videojuegos, pero no todos los videojuegos son considerados deportes electrónicos, solo aquellos que cumplen con la estructura para desarrollarse de forma competitiva tendrán la posibilidad de llegar a ser parte de esta actividad deportiva (Chico, 2016). Esta estructura debe permitir la igualdad de condiciones, donde la habilidad del gamer sea la que determine la victoria; debe estar diseñado para que dos o más jugadores participen de manera

directa de forma online o presencial; y deben estar regulados por una federación o liga competitiva que permita la inclusión de instituciones y gamers profesionales (Oliver, 2020; Gimeno, 2019)

Hay diferentes categorías dentro de los deportes electrónicos siendo las más populares: los *Fighting games* o juegos de pelea, en los que el objetivo es derrotar al oponente usando las habilidades de un personaje previamente seleccionado, los títulos más jugados son: *Street Fighter*, *Tekken*, y *Super Smash Bros. Melee*; los juegos de dispar o *first person shooter*, donde de manera individual o grupal el objetivo es derrotar al oponente con armas de combate, títulos como *Counter-Strike*, *Call of Duty* y *Overwatch* dominan la categoría; otra disciplina es la de los videojuegos basados en deportes, principalmente el baloncesto, el fútbol soccer, el fútbol americano y el automovilismo, donde *FIFA*, *eFootball PES* y *NBA2K* lideran los torneos; por último, la categoría más popular: los *multiplayer online battle arena* (MOBA), videojuegos de equipo donde la tarea principal es capturar o destruir objetivos para derrotar al equipo rival, aquí resaltan los títulos *DOTA 2* y *League of Legends*, pioneros en esta nueva forma de hacer deporte (Becka, 2019; Chico, 2016; Funk, et al., 2018; IeSF, s.f.; Pedraza et al., 2020; Rodríguez, 2017).

Existen también los denominados *real time strategy* (RTS), donde el objetivo es mejorar las propiedades del juego mediante la gestión de economía y recursos, para vencer al rival; siendo los más populares *World of Warcraft* Y *StarCraft II*; y la categoría de los teléfonos móviles donde destacan los juegos de cartas y rompecabezas como *Clash Royale* y *Hearthstone* (British esports association, 2017; Pedraza et al., 2020; Peyró et al., 2019).

Estado actual de los deportes electrónicos

Los deportes electrónicos surgen como un fenómeno sociocultural arraigado a los deportes tradicionales, sin embargo, su implicación como uno más sigue en debate, aún con factores como: el impulso de los millones de seguidores, las infraestructuras de difusión y la organización socioeconómica de equipos y ligas que le conforman, hay quienes consideran que esto no es suficiente para poderle clasificar como un deporte (Reitman et al., 2020), por ejemplo, Chiva-Bartoll et al. (2019) mencionan que los deportes electrónicos y los deportes no son parte de una misma categoría, ya que a pesar de las apariencias y similitudes que tienen, la participación corporal que es la característica esencial del deporte tradicional, no es visible en los deportes electrónicos.

Sin embargo, tanto los deportes electrónicos como los deportes tradicionales nacen por la competencia y el desafío que genera el objetivo de ganar a un rival, si bien, no hay una cancha, una pista o una duela, la plataforma virtual en la que se desarrollan demanda destreza, coordinación, reflejos, agudeza visual, enfoque mental entre otras características vistas también en deportes como el tiro deportivo, el tiro con arco, el automovilismo, el ajedrez, entre otros. (Steinkuehler, 2020).

El deporte tiene una naturaleza multifacética lo que permite construir nuevos paradigmas y redefinirle, teniendo en cuenta que es un campo de actividad cultural en el que las personas compiten voluntariamente con otras, con la intención consciente de desarrollar y entrenar habilidades de acuerdo con reglas previamente aceptadas y siempre sin dañar deliberadamente a los participantes (Wagner, 2006). Sin embargo, es una realidad que los estigmas dados a la identidad de quienes juegan o compiten en videojuegos genera una desvalorización de los deportes electrónicos, por lo que profesionalizar la disciplina llevara a legitimar la practica competitiva y la identidad de quienes practican deportes electrónicos, los *gamers* (Zolides, 2015).

El crecimiento de los deportes electrónicos ha sido diferente en función de su contexto y su evolución histórica, por ejemplo, en Corea del Sur los gamers son considerados deportistas profesionales desde el año 2000 y tardaría 13 años para que Estados Unidos hiciera lo mismo, otorgando a un gamer la visa P-1A, la cual se da a deportistas internacionales reconocidos, los avances en Latinoamérica se reflejarían más tarde, en 2017 Brasil legisla los deportes electrónicos y los gamers son ahora considerados atletas, mientras en México se avalaría y se otorgaría el registro único del deporte a estas disciplinas apenas en 2019 (Chiva-Bartoll et al., 2019; Santos, 2019).

Ser reconocido como un deporte más, ha propiciado la creación de diferentes marcos jurídicos construidos por los gobiernos de cada país regulando y legislando la práctica de los deportes electrónicos, por medio de federaciones nacionales adjuntas a internacionales, con el objetivo hacer crecer las disciplinas y dotarles de normas, una filosofía moral y vigilar el seguimiento de los valores olímpicos (Scholz, 2020; Steinkuehler, 2020).

En el marco internacional existen dos instituciones que tienen este objetivo, la primera es la *World Esports Consortium* (WESCO) quienes se definen como una organización sin fines de lucro que tiene el objetivo de mejorar y promover el deporte electrónico a nivel mundial

principalmente por medio del desarrollo de federaciones nacionales con la que actualmente colaboran organizaciones públicas y privadas de 64 países diferentes (WESCO, s.f.). Por otro lado existe también la *International e-Sports Federation* (IeSF) la cual trabaja junto con las federaciones de cada país para promover los deportes electrónicos como un verdadero deporte a escala mundial y con el objetivo de que los gamers compitan con el mismo apoyo y al mismo nivel que los atletas de deportes tradicionales, actualmente cuenta con setenta y tres miembros de los cinco continentes y ha tenido acercamientos con el Comité olímpico Internacional desde 2016 buscando la inclusión de los deportes electrónicos como disciplina olímpica (Iesf, s.f.).

Sin embargo, un video lanzado en YouTube por la cuenta oficial de WESCO (16 de mayo de 2020) confirma la *Global Association of International Sports Federations* (GAISF), derivada de unión entre la WESCO y la IeSF, en común acuerdo la primera dirigirá las normas, reglamentos, modelos de negocio, así como programas sociales y educativos, mientras la segunda institución se encargará del reconocimiento de las organizaciones nacionales de deportes electrónicos y la representación ante el comité olímpico internacional.

También es una realidad que son económicamente atractivos para el mercado, muestra de esto es el desplazamiento a disciplinas como el baloncesto y el beisbol en rankings de audiencia, el valor de equipos profesionales como *Cloud9*, el cual es de aproximadamente cuatrocientos millones de dólares y el salario de gamers como *Faker*, el jugador más famoso de *LoL*, quien percibe aproximadamente, dos millones y medio de dólares al año (Scholz, 2020; Steinkuehler, 2020), esto ha permitido que su reconocimiento este avanzado, medios de comunicación internacionales como *ESPN*, *MTG*, *TBS* empezaron a transmitir los torneos de estas nuevas disciplinas y han dado espacios exclusivos para informar a cerca de ellas, al mismo tiempo organizaciones de deportes tradicionales como los *Patriotas de Nueva Inglaterra* y el *Manchester United*, por mencionar algunos, han invertido en la creación de equipos y la promoción de los deportes electrónicos. (Scholz, 2020).

Actualmente las ligas más vistas en el mundo son la *overwatch league*, *League of Legends Championship Korea*, *League of Legends European Championship*, *League of Legends Championship Serie*, *PUBG Mobile Club Open* y *CS: GO ESL Pro League*, mientras que los torneos mundiales de *LoL* y *DOTA 2*, se posicionan como los más importantes a nivel mundial (Guiñón, 2019).

Gamers

Los gamers, nombrados así a partir de los torneos de *starcraft* en Corea del Sur al final de los años noventa, son jugadores de deportes electrónicos y al igual que en los otros deportes los encontraremos en las categorías de amateur y profesional; los amateurs pueden ser aficionados que realizan la actividad por recreación o jugadores que aspiran al profesionalismo, el cual implica competir regularmente en torneos oficiales de su disciplina (Kim & Thomas, 2015; Faust, et al., 2013).

En el ámbito profesional, al igual que otros deportistas, los gamers cuentan con salarios fijos, firman contratos con equipos profesionales, tienen patrocinios y ganan premios por los torneos, sin embargo, esta faceta es resultado de un proceso que exige una práctica persistente, un conjunto de habilidades necesarias y mayor conocimiento de la disciplina (Kim & Thomas, 2015; Zolides, 2015).

El estado físico juega un papel importante en el rendimiento de los gamers por lo que se ven representados por una población joven que oscila regularmente entre los dieciséis y veinte años, sin embargo, aunque la escena es casi exclusivamente dominada por ellos, esto no implica un límite de edad para participar en ninguna de las disciplinas que conforman los deportes electrónicos (Zolides, 2015).

Los gamers profesionales demuestran habilidades de alto nivel tanto físicas como mentales a la hora de competir, como: reflejos rápidos, coordinación mano – ojo, dominio de tareas múltiples, planificación del juego, elaboración de estrategias en tiempo real, entre otras, para esto, se ven apoyados por entrenadores y managers especializados que pasan alrededor de 10 horas diarias entrenando diferentes aspectos (Reeves et al., 2009).

Algo común al hablar de gamers es mencionar la posible relación con la adicción a los videojuegos, sin embargo, no hay criterios para mencionar que la profesión provoque una adicción, en la literatura se ha reportado estabilidad en los patrones de la vida regular, el ciclo de sueño, la impulsividad y otras enfermedades, en gamer profesionales (Han, et al., 2012; Hyun et al., 2013).

Psicología del deporte en los deportes electrónicos.

Los deportes electrónicos tienen un sistema de competencia y entrenamiento similar al de los deportes tradicionales, para destacar en la disciplina se deben mantener en un nivel competitivo

alto y al mismo tiempo buscar la mejora de la salud y el crecimiento personal de quienes conforman la institución; por lo que la inclusión de diferentes profesionales se ha vuelto una necesidad y se hace notoria la necesidad del trabajo interdisciplinar y multidisciplinar para disciplinas (Garin, 2019; Vaamonde, 2019).

Desde la Psicología del Deporte, y como menciona Vaamonde (2019) la consideración sobre la controversia de si los deportes electrónicos son o no un deporte, quedara en segundo plano, ya que carece de importancia práctica. Dicho esto, abordaremos el proceso de la intervención psicológica, el cual deberá ser el mismo que para los deportes tradicionales: iniciando con una evaluación, para realizar un diagnóstico y planear un tratamiento; siempre siguiendo el método científico que le dará la validez y calidad al trabajo de intervención (Córdoba, 2013; Cottrell et al., 2018).

Si bien las estructuras competitivas de los deportes electrónicos y los deportes tradicionales son similares, se deben considerar las diferencias entre estos y adaptarse al contexto de las instituciones, equipos y gamers (Pedraza-Ramirez, 2019). En este sentido, uno de los aspectos más notorios es la necesidad del trabajo online, ya que las características de los deportes electrónicos, algunas veces, permiten que los gamers, el entrenador y su staff, no se encuentren físicamente en el mismo lugar, es decir se trabaja de manera remota; por lo que, en diferentes ocasiones el psicólogo del deporte se verá en la necesidad de evaluar e intervenir de esta manera (Mendoza, 2019), teniendo siempre el objetivo de orientar y optimizar los recursos de gamers y entrenadores, así como generar herramientas que les ayuden a equilibrar su vida personal, los hábitos saludables y su educación con el entrenamiento y la participación en competencias (Vaamonde, 2019).

Para esto el psicólogo del deporte deberá evaluar de manera adecuada el ambiente, las dinámicas y las características psicológicas de los gamers, lo que permitirá desarrollar un plan según las necesidades de los gamers, entrenadores o equipos, para por medio de la enseñanza de habilidades psicológicas lograr el aumento o mantenimiento del rendimiento deportivo y el cuidado de su salud mental (Mendoza, 2019; Pedraza-Ramírez, 2019; Vaamonde, 2019).

Habilidades psicológicas de los gamers.

Gimeno y Buceta (2010) definen a las habilidades psicológicas como conductas que pueden contribuir a mejorar el funcionamiento mental, que, a su vez, ayudará a alcanzar el rendimiento deportivo óptimo y un crecimiento personal íntegro.

Si bien el crecimiento de los deportes electrónicos ha demandado que su investigación se centre en la explicación de aspectos que le puedan sostener como un deporte más. En psicología, el objetivo de las investigaciones es explicar los comportamientos y las interacciones que se dan en este contexto, así como las habilidades psicológicas que resultan relevantes según la disciplina (Reitman et al., 2020).

La principal característica de los deportes electrónicos es que el rendimiento se hace notar dentro de un entorno virtual, donde las habilidades de coordinación fina, perceptivas y cognitivas, serán las asociadas al desempeño de los gamers, sin embargo la gran variedad de disciplinas dentro de los deportes electrónicos demandara diferentes requerimientos según el tipo de videojuego, algunos de ellos requieren reacciones rápidas y una eficaz toma de decisiones, una buena comunicación y una buena planeación de objetivos mientras otros, exigirán pasar alrededor de una hora frente al ordenador; por lo qué, el entrenamiento psicológico deberá estar adaptado a la demanda del videojuego y dirigido a la preparación integral de los gamers, haciendo énfasis en el cuidado de aspectos como la actividad física, la nutrición y los descansos (Cottrelle et al., 2018; Leis & Lautenbach, 2020; Vaamonde, 2019).

Esta diversidad en las características de los deportes electrónicos es causal de la variedad de habilidades psicológicas que son relevantes en esta actividad, en los deportes electrónicos de conjunto sobresale el liderazgo, los tipos de comunicación y aspectos relevantes a la cohesión de equipo (Cottrell et al., 2018), cuando se trata de disciplinas individuales, la concentración, motivación, autoconfianza, el manejo de la frustración, así como el mantenimiento del control motor fino bajo situaciones de estrés o por una duración prolongada, será fundamental en el rendimiento deportivo, junto con estas características también se ha reportado el trabajo en herramientas como el planteamiento de objetivos, el autodiálogo y la visualización (Leis & Lautenbach, 2020; Vaamonde, 2019).

Gimeno y Buceta (2010) describen, basados en la teoría conductual que acompaña al cuestionario *Psychological Skills Inventory for Sports* (PSIS) propuesto por Mahoney, Gabriel y Perkins, proponen seis de las variables más relevantes en los deportes: control de estrés, autoconfianza, concentración, motivación, preparación mental y cohesión de equipo, las cuales definen como:

Control de estrés.

Habilidad del deportista para mantener un nivel óptimo de activación o tensión ante situaciones externas e internas, durante la competencia u entrenamiento (Gimeno y Buceta, 2010).

Concentración.

Habilidad del deportista de focalizar su atención en los estímulos relevantes a la tarea que ejecuta durante los entrenamientos y las competiciones (Gimeno y Buceta, 2010).

Autoconfianza.

Expectativa favorable respecto a las habilidades y recursos propios (Gimeno y Buceta, 2010).

Preparación mental.

Herramientas dirigidas a la optimización del rendimiento deportivo, tales como la visualización, el autodiálogo y el planteamiento de objetivos (Gimeno y Buceta, 2010).

Motivación

Se refiere al impulso que tiene un deportista por cumplir un objetivo o ser reconocido (Gimeno y Buceta, 2010).

Cohesión de equipo.

Es un proceso dinámico que se da dentro de un grupo y aborda las relaciones con los compañeros y el entrenador, así como la implicación del deportista en el equipo (Gimeno y Buceta, 2010).

Cuestionario CPRD

La relevancia en el deporte de las variables psicológicas mencionadas, junto con la posibilidad de medirlas en un solo momento, motivaron a la adaptación del PSIS, el cual formula sus ítems de forma interaccionista, proporciona información relevante a la conducta del deportista en relación con situaciones de su disciplina, es uno de los instrumentos que mide más variables psicológicas con influencia en el alto rendimiento deportivo lo que permite establecer hipótesis y diseñar programas de intervención que les resulten útiles a los deportistas. Estas razones y considerando que no existía en su momento un instrumento con estas características motivo a realizar el proceso de adaptación en el cual se analizó la fiabilidad y validez del cuestionario,

estudiando su consistencia interna en conjunto y por escala, utilizando el coeficiente de Cronbach. Los resultados indicaron que, tanto en su conjunto, así como en las escalas de control de estrés, influencia de la evaluación del rendimiento y cohesión de equipo, se presentó una consistencia interna aceptable ($< .70$), mientras que la motivación y la habilidad mental no la alcanzaron ($> .70$), sin embargo los autores decidieron conservar las escalas debido a la asociación significativa con las otras y a que sus ítems saturan con valores superiores a .30 un factor, con esto las escalas que evalúa son: el 1) control de estrés, el cual abarca las características de respuesta del deportista en situaciones que puedan provocar estrés, una puntuación alta en esta escala parece indicar que el deportista dispone de recursos psicológicos para controlar el estrés cuando compete; 2) influencia de la evaluación del rendimiento, esta escala evalúa la forma en que responde el deportista ante situaciones que perciba como evaluaciones, ya sean propias o de los integrantes del equipo, una puntuación alta en esta escala indica una percepción de alto control ante evaluaciones negativas. Esta escala se relaciona con la evaluación de la ansiedad social, por lo que parece ser parecida a la de control de estrés; 3) la escala de motivación evalúa en función de los motivos del deportista en relación con su actividad deportiva y a su percepción sobre esta, se relaciona con la motivación al logro y al reconocimiento; 4) la habilidad mental nos da un punto de vista acerca de las herramientas que el deportista posee para hacer frente a las diferentes tareas que puedan afectar su entrenamiento; y 5) la cohesión de equipo identifica el grado en que un deportista se siente perteneciente a su equipo deportivo (Gimeno & Buceta, 2010).

El cuestionario CPRD ha sido de gran utilidad práctica para el asesoramiento psicológico en busca de la mejora del rendimiento del deportista, esto ha motivado a diferentes autores a realizar adaptaciones a diferentes disciplinas como: el fútbol soccer, fútbol sala, judo, natación y deportes de montaña; y a diferentes contextos como: el portugués, chileno y mexicano; también ha sido adaptado para evaluar otro rol en el deporte: los árbitros. Reportando propiedades psicométricas semejantes al original y una gran utilidad en la práctica del psicólogo del deporte en estos contextos (Gimeno & Buceta, 2010)

Construcción y adaptación de escalas.

La psicología trabaja con variables que no se pueden observar directamente, por lo que, al pretender evaluarlas, usa aproximaciones obtenidas de diferentes formas, entre ellas las respuestas generadas por pruebas psicométrica. Es por esto que, su construcción debe darse de forma objetiva,

cumpliendo con los estándares científicos recomendados en la literatura, buscando la máxima calidad, para ser útiles en la construcción de diagnósticos, los procesos de intervención y el desarrollo del conocimiento científico (Carretero-Dios & Pérez, 2005; Roncero, 2015).

De la misma forma, la adaptación cultural de las pruebas también conlleva un proceso riguroso, en el que se realizan diferentes tareas. La principal consiste en garantizar que la variable que plantea el instrumento original se siga midiendo y se deberá de igual manera, establecer con claridad el contexto que se pretende evaluar y la población que será medida, así como establecer las decisiones que se han de tomar con las puntuaciones obtenidas, como: diagnosticar, clasificar, intervenir o evaluar una variable específica (Ribeiro et al., 2010).

Carretero-Dios y Pérez (2005) exponen las pautas para la adaptación de escalas:

A) la delimitación conceptual del constructo de evaluación, dando la definición del constructo y operacionalizando cada uno de sus componentes, corroborando que la definición ha sido sometida a una revisión por parte de expertos.

B) Información sobre la construcción y evaluación cualitativa de los ítems, especificando de manera clara los generados, cambiados o eliminados y su escala de respuesta, así como el constructo que miden.

C) El resultado del análisis estadístico de los ítems, en este punto se debe proceder a un análisis estadístico con un estudio piloto, donde se especifiquen con claridad los criterios considerados para eliminar uno o más ítems.

D) Evidencia empírica de la estructura interna de la prueba, mostrando el grado en que los ítems se asocian con el constructo que se pretende evaluar.

E) Resultados de las estimaciones de la fiabilidad, la cual se obtiene habitualmente con el método de formas paralelas, el test – re-test, la división en dos partes y mediante el coeficiente de alfa de Cronbach.

F) Evidencias externas de la validez de las puntuaciones, esta se obtiene comprobando un criterio que ya había sido predicho, comprobando la relación o la ausencia de relación con otro constructo. Sin embargo, la validez se debe mantener en constante revisión, esto en consonancia con la evolución que pueda tener el constructo medido.

Las causas por las cuales adaptar una prueba psicométrica, pueden ser: la inexistencia de una para medir en determinado contexto, la poca utilidad que han reportado las existentes o la evolución que sufren los diferentes contextos. El seguimiento de una metodología sólida puede disminuir la aparición de sesgos y proporcionar bases para la obtención de una herramienta que pueda ser aplicada en el contexto deseado (Balluerka, et al., 2007; Muñiz & Fonseca-Pedrero, 2019).

Capítulo III.- Metodología

Este apartado describe el procedimiento utilizado para realizar la presente investigación, la cual es de tipo no experimental, ya que como mencionan Hernández, Fernández y Baptista (2014), no hay una manipulación de las variables en la investigación, dirigiéndose únicamente a recolectar los datos; y de tipo descriptivo, ya que relatará los valores estadísticos de confiabilidad y validez. Se llevó a cabo en dos estudios: El Estudio I con los objetivos de: Adaptar los términos utilizados en los ítems de cada una de las escalas al contexto de los deportes electrónicos, aplicar la versión piloto del Cuestionario CPRD adaptado en una población de gamers mexicanos, analizar las propiedades psicométricas de la versión piloto del cuestionario CPRD adaptado en gamers mexicanos, seleccionar los ítems y escalas con valores estadísticos aceptables. Proponer el Cuestionario de Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento en los Deportes Electrónicos (CPRD-ES). Y el Estudio II con los objetivos de: Aplicar el CPRD-ES a una muestra representativa de gamers mexicanos, analizar las propiedades psicométricas del CPRD-ES y confirmar la estructura del cuestionario CPRD-ES.

Estudio I.

Diseño

El diseño de esta investigación es de tipo cuantitativa, no experimental, ya que como mencionan Hernández et al. (2014), no hay una manipulación de las variables en la investigación, dirigiéndose únicamente a recolectar los datos; y de tipo descriptivo, ya que relata los valores estadísticos de confiabilidad y validez.

Población.

Gamers de nacionalidad mexicana, de cualquier edad, género, disciplina y nivel.

Muestra.

Participaron 261 gamers mexicanos, el 95.8% fueron hombres y el 4.2% mujeres ($H= 225$; $M= 33$), residentes de los 32 estados que conforman la república mexicana, con un promedio de edad de 23 años ($M= 23.03$; $DT= 4.42$), participantes de 20 disciplinas diferentes, como *League of Legends*, *Hearthstone*, *overwatch*, entre otras.

Criterios de inclusión

Ser gamer mexicano de sexo, edad y nivel indistintos.

Criterios de eliminación.

No ser mexicano.

No contestar el instrumento completo.

No participar en un sport.

Instrumentos

Cuestionario CPRD. – Este instrumento cuenta con 55 ítems ($\alpha = .85$), medidos en una escala tipo Likert que va de totalmente de acuerdo hasta totalmente desacuerdo y evalúa las escalas de: 1) control de estrés ($\alpha = .88$); 2) influencia de la evaluación del rendimiento ($\alpha = .72$); 3) motivación ($\alpha = .67$); 4) habilidad mental ($\alpha = .34$); y 5) cohesión de equipo ($\alpha = .78$) (Gimeno & Buceta, 2010).

Procedimiento

Considerando que los ítems y las escalas propuestas en el cuestionario CPRD están dirigidas a deportes tradicionales se hizo una adaptación en su construcción (tabla 1), para esto fue tomado en cuenta el contexto de los deportes electrónicos, las variables que construyen el Cuestionario CPRD y las diferencias culturales que modifican algunas palabras entre el español hablado en México y el hablado en España. En primer lugar, se tomó la decisión de eliminar ítems que no fuesen relevantes en el contexto de los deportes electrónicos, por ejemplo, ítems que implican árbitros, ya que, aunque hay jueces que regulan las competencias, no tienen funciones dentro de una partida; otro criterio utilizado fue el de eliminar ítems que parecieran medir escalas diferentes a las indicadas por la teoría que respalda el cuestionario, también se eliminó la escala “influencia de la evaluación del rendimiento” y se agregaron las de “control de la atención” y “autoconfianza”, escalas secundarias que mide el cuestionario CPRD, esta acción es tomada debido a que considerando que se juega en un ambiente diferente al tradicional, no podemos hacer las mismas inferencias que se hicieron en el instrumento original, es importante mencionar que, se considera, estas acciones no afectan la forma en la que las escalas se relacionan con el constructo principal: las características psicológicas relacionadas con el rendimiento.

Seguido de esto, fue aplicado a diez sujetos que cumplen las características de la población a la que se pretende abordar (gamer mexicanos), a quienes se les solicitó comentasen las dudas

que les emergieran y las sugerencias que pudiesen tener. Y se finalizó con una revisión por expertos, en la que participaron un campeón nacional, un organizador de torneos a nivel nacional y el líder de un equipo de deportes electrónicos, a quienes en un documento en formato PDF, se les hizo llegar la propuesta de instrumento en una tabla que contenía: la variable que se pretendía medir, su definición como concepto, su definición operacional, los ítems que le componen y la escala tipo Likert que le corresponde a cada uno, pidiéndoles al mismo tiempo una evaluación subjetiva de los ítems y su contenido, siendo la recomendación principal modificar la palabra competencia o competición por la frase “serie o partida” en ítems señalados por los mismos.

Seguido de estas acciones se procedió a una primera aplicación, la cual se realizó de forma virtual, por medio de la plataforma de creación de encuestas en línea SurveyMonkey Audience, en la cual se transcribió el cuestionario para después por medio de un link (o enlace), ser distribuido en la red social Facebook, en la cual se obtuvo acceso a diferentes grupos públicos de las diferentes disciplinas que engloban los deportes electrónicos, en los cuales, con el permiso de los administradores, se publicó el objetivo de la investigación, el link de la versión del cuestionario en línea y se les pidió que lo contestasen de la manera más honesta posible, los usuarios decidían si querían contestarlo o ignorar la publicación.

Como tercer paso se realizaron los análisis estadísticos en el paquete estadístico SPSS versión 25, con el objetivo de determinar los ítems y escalas con valores estadísticos aceptables para ser incluidas en la versión adaptada del cuestionario CPRD para deportes electrónicos: el cuestionario CPRD-ES.

Estas acciones fueron asesoradas por una Psicóloga con experiencia en investigaciones con videojuegos y construcciones de escalas psicométricas.

Consideraciones éticas

Se contó con el consentimiento de los administradores de los grupos de la red social Facebook a los que se accedió, para hacer las publicaciones correspondientes. Respecto a la muestra, se les informo de manera clara que el uso de los datos sería con fines académicos, así mismo, cada integrante de los grupos tomó la decisión de participar en la investigación, contestando o no, el cuestionario, en el cual no se solicitó su nombre, solo la nacionalidad.

Análisis estadístico

Para el análisis estadístico se utilizó el paquete estadístico para las ciencias sociales en su versión 25. Las pruebas realizadas fueron: la prueba Kolgomorov - Smirnov para valorar la normalidad de la muestra; la prueba de alfa de Cronbach, para el análisis de fiabilidad del instrumento y por escala; la Prueba de KMO y Barlett para determinar si se puede proceder a un Análisis Factorial Exploratorio (AFE); y un AFE para conocer la saturación y aglomeración de los ítems.

Estudio II.

Población.

Gamers de nacionalidad mexicana, de cualquier edad, género, disciplina y nivel.

Muestra.

Participaron 598 gamers mexicanos residentes de los 32 estados que forman los Estados Unidos Mexicanos, de los cuales el 91.80% son de sexo masculino y el 8.19% de sexo femenino (H=549; M=49) con una edad media de 21 años. De la muestra, el 51.5% compite a nivel aficionado, el 45.81% lo hace a nivel semi profesional y el 2.6% es profesional, participan en 30 diferentes disciplinas englobadas en las categorías de teléfonos móviles, *MOBA*, *Fighting games*, *First person shooter* y simuladores deportivos.

Criterios de inclusión

Ser gamer mexicano de sexo, edad y nivel indistintos.

Criterios de eliminación.

No ser mexicano.

No contestar el instrumento completo.

No participar en un sport.

Instrumentos

Se utilizó el Cuestionario de Características Psicológicas relacionadas al Rendimiento en los deportes electrónicos (CPRD-ES) el cual consta de 20 ítems en escala tipo Likert que va de totalmente en desacuerdo hasta totalmente de acuerdo y mide tres subescalas: el control del “tilteo”, la autoconfianza y la habilidad mental.

Procedimiento

Una vez propuesto el Cuestionario CPRD-ES, se procedió a transcribir el instrumento en un formulario de Google, el cual fue distribuido por medio de un enlace digital (link) en diferentes grupos de la red social Facebook. Para esto se solicitó el ingreso a grupos que cumplieran con dos características: ser grupos de alguna disciplina de los deportes electrónicos y que fueran grupos de mexicanos, una vez otorgado el ingreso al grupo se pidió permiso a los administradores para publicar el enlace digital que dirige al Cuestionario CPRD-ES, con esto se obtuvo acceso alrededor de 100 grupos de estas características y se publicó, junto al enlace, un flyer (Anexo 3) para promocionar la participación en la investigación, siendo los miembros del grupo quienes decidieron participar o no. Una vez recogidos los datos, se realizaron los análisis estadísticos pertinentes con el objetivo de confirmar la estructura interna del Cuestionario CPRD-ES

Estas acciones fueron asesoradas por una Psicóloga con experiencia en investigaciones con videojuegos y construcciones de escalas psicométricas.

Consideraciones éticas

Se obtuvo el consentimiento de los administradores de los grupos de la red social Facebook a los que se accedió, para hacer las publicaciones correspondientes. Respecto a la muestra, se les informó de manera clara que el uso de los datos es con fines académicos, así mismo, cada integrante de los grupos tomó la decisión de participar en la investigación, contestando o no, el cuestionario, en el cual se no pedía su nombre, solo la nacionalidad, estado de residencia y en caso de querer resultados preliminares del cuestionario, su correo electrónico.

Análisis estadístico

Para el análisis estadístico se utilizó el software para computadora JASP versión .14, del cual se obtuvieron los datos descriptivos de: tendencia central (media y desviación estándar), dispersión (asimetría y curtosis) y el coeficiente de fiabilidad (alfa de Cronbach). Seguido de esto se procedió a realizar un análisis factorial confirmatorio (AFC) obteniendo los parámetros estadísticos de bondad de ajuste: error cuadrático medio de aproximación (RMSEA), residuo medio cuadrático medio (SRMR), índice de ajuste comparativo (CFI) y el índice de Tucker – Lewis (TLI)

(chi cuadrado relativo [X^2/gl], raíz cuadrada del error de aproximación [RMSEA], raíz cuadrada estandarizada del residuo [SRMR], índice de ajuste normado [NFI] y el índice de ajuste comparativo [CFI]) para el análisis y confirmación de la estructura de la herramienta propuesta.

Capítulo IV.- Resultados

Estudio I

Adaptación del Cuestionario CPRD

La adaptación tuvo como resultado un cuestionario CPRD de 42 ítems (anexo 1), medidos por una escala de tipo Likert que va de *totalmente de acuerdo* a *totalmente en desacuerdo*, medidos con valores del 0 al 4 que dependerán del ítem a calificar; y consta de 6 subescalas medidas por 7 ítems cada una: 1) el control de estrés que evalúa la habilidad del gamer para mantener un nivel óptimo de activación o tensión ante situaciones potencialmente estresantes externas e internas; 2) la motivación encargada de evaluar en el gamer su interés por el logro y el reconocimiento en su disciplina; 3) la autoconfianza evalúa la expectativa favorable respecto a las habilidades y los recursos propios del gamer; 4) la habilidad mental, definida como la posesión de herramientas específicas dirigidas a la optimización del rendimiento deportivo, tales como: el establecimiento de objetivos, autodiálogo, visualización y autorregulación; 5) el control de la atención – concentración se refiere a la capacidad del gamer de identificar, recordar y reconocer los estímulos y situaciones que aparecen durante la partida y la habilidad para focalizar su atención en los estímulos relevantes a la tarea que se debe ejecutar; 6) y la cohesión de equipo, que evalúa las relaciones con los compañeros y el entrenador, así como la implicación del deportista en el equipo.

Tabla 1

Relación de ítems del Cuestionario CPRD

CPRD	ESCALA	CPRD-ES (piloto)	ESCALA	No. ITEM
1. Suelo tener problemas concentrándome mientras compito.	Control estrés / Atención concentración.	20. Suelo tener problemas concentrándome mientras participo en una partida o serie.	Atención concentración.	20

2. Mientras duermo, suelo “darle muchas vueltas” a la competición en la que voy a participar.	Habilidad mental.	Eliminado. No concuerda con la variable a medir.		
3. Tengo una gran confianza en mi técnica.	Control de estrés / Autoconfianza	Tengo confianza en mi técnica.	Autoconfianza	37
4. Algunas veces no me encuentro motivado(a) para entrenar.	Motivación	Algunas veces no me encuentro motivado para practicar.	Motivación	41
5. Me llevo muy bien con otros miembros del equipo.	Cohesión de equipo	Me llevo muy bien con otros miembros del equipo y el staff.	Cohesión de equipo	
6. Rara vez me encuentro tan tenso(a) como para que mi tensión interfiera negativamente en mi rendimiento.	Control de estrés	Sentir tensión interfiere con mi rendimiento.	Control de estrés	2
7. A menudo ensayo mentalmente lo que debo hacer justo antes de comenzar mi participación en una competición.	Habilidad mental.	A menudo ensayo mentalmente lo que debo hacer justo antes de comenzar una serie o partida.	Habilidad mental.	19
8. En la mayoría de competiciones confío en que lo haré bien.	Control de estrés / Autoconfianza	En la mayoría de las partidas y series confió en que lo hare bien.	Autoconfianza	22
9. Cuando lo hago mal suelo perder la concentración.	Influencia de la evaluación del rendimiento /	Cuando lo hago mal, suelo perder la concentración.	Atención concentración.	25

	Atención concentración.			
10. No se necesita mucho para que se debilite mi confianza en mí mismo(a).	Control de estrés / Autoconfianza	No se necesita mucho para que se debilite la confianza en mí mismo.	Autoconfianza	9
11. Me importa más mi propio rendimiento que el rendimiento del equipo (Más lo que tengo que hacer yo que lo que tiene que hacer el equipo).	Cohesión de equipo	Me importa más mi propio rendimiento que el rendimiento del equipo	Cohesión de equipo	12
12. A menudo estoy “muerto(a) de miedo” en los momentos anteriores al comienzo de mi participación en una competencia.	Control de estrés	A menudo estoy muy tenso antes de comenzar una serie o partida.	Control de estrés	8
13. Cuando cometo un error me cuesta olvidarlo para volver a concentrarme rápidamente en lo que tengo que hacer.	Control de estrés / Atención concentración.	Cuando cometo un error me cuesta olvidarlo para concentrarme rápidamente en lo que tengo que hacer.	Atención concentración.	10
14. Cualquier pequeña lesión o un mal entrenamiento puede debilitar mi confianza en mí mismo(a).	Control de estrés	eliminado No concuerda con la variable a medir.		
15. Establezco metas u objetivos	Motivación	Eliminado		

que debo alcanzar y normalmente los consigo.		No concuerda con la variable a medir.		
16. Algunas veces siento una intensa ansiedad mientras estoy participando en una prueba.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Eliminado Escala eliminada.		
17. Durante mi actuación en una competición mi atención parece fluctuar una y otra vez entre lo que tengo que hacer y otras cosas.	Control de estrés / Atención concentración.	Durante una partida o serie, mi atención cambia una y otra vez entre mi actuación actual y otras cosas.	Atención concentración.	23
18. Me gusta trabajar con mis compañeros de equipo.	Cohesión de equipo	Me gusta trabajar con mis compañeros de equipo.	Cohesión de equipo	11
19. Tengo frecuentes dudas respecto a mis posibilidades de hacerlo bien en una competición.	Control de estrés / Autoconfianza	Tengo frecuentes dudas respecto a mis posibilidades de hacerlo bien en una serie o competencia.	Autoconfianza	3
20. Gasto mucha energía intentando estar tranquilo(a) antes de que comience una competición.	Control de estrés	Gasto mucha energía intentando estar tranquilo antes de que comience una serie o partida.	Control de estrés	36
21. Cuando comienzo haciéndolo mal, mi confianza baja rápidamente.	Control de estrés / Autoconfianza	Cuando comienzo haciéndolo mal mi confianza baja.	Autoconfianza	28

22. Pienso que el espíritu de equipo es muy importante.	Cohesión de equipo	Pienso que el trabajo en equipo es muy importante	Cohesión de equipo	21
23. Cuando practico mentalmente lo que tengo que hacer, me “veo” haciéndolo como si estuviera viéndome desde una pantalla de televisión.	Habilidad mental.	Cuando practico mentalmente lo que tengo que hacer me “veo” haciéndolo como si estuviera viéndome en un monitor.	Habilidad mental.	33
24. Generalmente, puedo seguir participando con confianza, aunque se trata de una de mis peores actuaciones.	Control de estrés / Autoconfianza	Generalmente, puedo seguir participando con confianza, aunque se trate de una de mis peores actuaciones.	Autoconfianza	4
25. Cuando me preparo para participar en una prueba, intento imaginarme, desde mi propia perspectiva, lo que veré, haré o notaré cuando la situación sea real.	Habilidad mental.	Cuando me preparo para participar, intento imaginarme desde mi propia perspectiva, lo que veré, haré o notaré cuando la situación sea real.	Habilidad mental.	34
26. Mi confianza en mí mismo(a) es muy inestable.	Control de estrés / Autoconfianza	Suelo confiar en mí mismo aun en los momentos más difíciles de una competición	Autoconfianza	5
27. Cuando mi equipo pierde me encuentro mal con independencia de mi	Cohesión de equipo	Cuando mi equipo pierde, me encuentro mal de mi rendimiento individual	Cohesión de equipo	31

rendimiento individual.				
28. Cuando cometo un error en una competición me pongo muy ansioso.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Cuando cometo un error en una partida o serie me pongo muy ansioso	Control de estrés	29
29. En este momento, lo más importante en mi vida es hacer bien mi deporte.	Motivación	En este momento, lo más importante en mi vida es hacerlo bien en mi deporte.	Motivación	27
30. Soy eficaz controlando mi tensión.	Control de estrés	Generalmente, puedo seguir participando sin frustrarme, aunque se trate de una de mis peores actuaciones.	Control de estrés	30
31. Mi deporte es toda mi vida.	Motivación	Eliminado		
32. Tengo fe en mí mismo(a).	Control de estrés	Eliminado No concuerda con la variable a medir.		
33. Suelo encontrarme motivado(a) para superarme día a día.	Motivación	Suelo encontrarme motivado por superarme día a día	Motivación	14
34. A menudo pierdo la concentración durante la competición como consecuencia de las decisiones de los árbitros o jueces que considero	Influencia de la evaluación del rendimiento / Atención concentración.	Eliminado No hay jueces durante una partida de sport.		

desacertada y van en contra mía o de mi equipo.				
35. Cuando cometo un error durante una competición suele preocuparme lo que piensen otras personas como el entrenador, los compañeros de equipo o alguien que esté entre los espectadores.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Cuando cometo un error durante una partida o serie suelo poner atención a lo que piensen otras personas como el entrenador, los compañeros de equipo o alguien que esté entre los espectadores	Atención concentración.	18
36. El día anterior a una competición me encuentro habitualmente demasiado preocupado(a)	Control de estrés	Eliminado. No concuerda con la variable a medir.		
37. Suelo marcarme objetivos cuya consecución depende de mí al 100% en lugar de objetivos que no dependen sólo de mí.	Habilidad mental.	Suele marcarme objetivos cuya obtención depende de mí al 100% en lugar de objetivos que dependan del trabajo en equipo.	Cohesión de equipo	24
38. Creo que la aportación específica de todos los miembros de un equipo es sumamente importante para la obtención del éxito del equipo.	Cohesión de equipo	Creo que la aportación de cada miembro de un equipo y staff es sumamente importante para la obtención del éxito en conjunto.	Cohesión de equipo	16
39. No merece la pena dedicar tanto tiempo y esfuerzo	Motivación	No vale la pena dedicar tanto tiempo y esfuerzo como yo	Motivación	7

como yo le dedico al deporte.		lo hago a practicar y jugar.		
40. En las competiciones suelo animarme con palabras, pensamientos o imágenes.	Habilidad mental.	En las competiciones suelo animarme con palabras, pensamientos o imágenes.	Habilidad mental.	6
41. A menudo pierdo la concentración durante una competición por preocuparse o ponerme a pensar en el resultado final.	Control de estrés / Atención concentración.	A menudo pierdo la concentración durante una partida o serie por preocuparme o ponerme a pensar el resultado final.	Atención concentración.	15
42. Suelo aceptar bien las críticas e intento aprender de ellas.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Eliminado. Escala eliminada.		
43. Me concentro con facilidad en aquello que es lo más importante encada momento de una competición.	Control de estrés / Atención concentración.	Me concentro con facilidad en aquello que es lo más importante en cada momento de una partida o serie.	Atención concentración.	38
44. Me cuesta aceptar que se destaque más la labor de otros miembros del equipo que la mía.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Me llevo muy bien con otros miembros del equipo y el staff.	Cohesión de equipo	39
45. Cuando finaliza una competición analizo mi rendimiento de forma objetiva y específica (es decir,	Habilidad mental.	Cuando finaliza una serie o partida analizo mi rendimiento de forma objetiva y analítica.	Habilidad mental.	32

considerando hechos reales y cada apartado de la competición o partido por separado)				
46. A menudo pierdo la concentración en la competición a consecuencia de la actuación o los comentarios poco deportivos de los adversarios.	Influencia de la evaluación del rendimiento / Atención concentración.	Siento ansiedad en la partida o serie a consecuencia de la actuación o los comentarios poco deportivos de los adversarios.	Control de estrés	42
47. Me preocupan mucho las decisiones que respecto a mí pueda tomar el entrenador durante una competición.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Eliminado Escala eliminada.		
48. No ensayo mentalmente, como parte de mi plan de entrenamiento, situaciones que debo corregir o mejorar.	Habilidad mental.	Ensayo mentalmente, como parte de mi plan de entrenamiento situaciones que debo corregir o mejorar	Habilidad mental.	17
49. Durante los entrenamientos suelo estar muy concentrado(a) en lo que tengo que hacer.	Motivación / Atención concentración.	Utilizo las herramientas de entrenamiento.	Motivación	35
50. Suelo establecer objetivos prioritarios antes de cada sesión de	Habilidad mental.	Suelo establecer objetivos prioritarios antes de cada sesión de	Habilidad mental.	13

entrenamiento y de cada competición.		práctica, serie o partida.		
51. Mi confianza en la competición depende en gran medida de los éxitos o fracasos en las competiciones anteriores.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Eliminado Escala eliminada.		
52. Mi motivación depende en gran medida del reconocimiento que obtengo de los demás.	Influencia de la evaluación del rendimiento / Autoconfianza	Me motiva el reconocimiento de otros cuando lo hago bien.	Motivación	1
53. Las instrucciones, comentarios y gestos del entrenador suelen interferir negativamente en mi concentración durante la competición.	Influencia de la evaluación del rendimiento	Eliminado Escala eliminada.		
54. Suelo confiar en mí mismo(a) aun en los momentos más difíciles de una competición.	Control de estrés / Autoconfianza	A menudo me siento tenso durante una partida o serie por preocuparme o pensar en el resultado final.	Control de estrés	26
55. Estoy dispuesto(a) a cualquier esfuerzo por ser cada vez mejor.	Motivación	Estoy dispuesto a cualquier esfuerzo por ser cada vez mejor	Motivación	40

Normalidad

Se valoró la distribución de los datos obtenidos de la aplicación de la adaptación del Cuestionario CPRD, utilizando la prueba de Kolmogorov-Smirnov (Tabla 2), obteniendo como resultado una distribución no normal de los mismos ($p < .05$)

Tabla 2

Normalidad

	<i>Estadístico</i>	<i>gl</i>	<i>Sig.</i>
<i>CPRD-ES</i>	<i>.077</i>	<i>2642</i>	<i>0.001</i>

La muestra presenta valores comprendidos entre 57 y 157 en la calificación total obtenida de la adaptación del Cuestionario CPRD con asimetría de .232 y curtosis de .160. El valor medio fue de 106 con una desviación típica de 1.053.

Fiabilidad

Para medir la consistencia de la adaptación del Cuestionario CPRD, se utilizó el coeficiente de alfa, el cual considera valores aceptables al encontrarse entre .70 y .90 (Campo-Arias & Oviedo, 2008) en su totalidad el cuestionario puntuó: .85; de igual forma se midió la consistencia de cada una de las escalas que componen a el instrumento (Tabla 3); 4 de estas obtuvieron valores arriba de .70. (Habilidad mental, Control de la atención, Control del estrés y Autoconfianza), mientras que el par restante estuvieron por debajo de esta puntuación (Cohesión de equipo y Motivación no obtuvieron valores aceptables).

Tabla 3

Análisis de fiabilidad

	<i>Cronbach's</i>
<i>CPRD-ES</i>	<i>0.817</i>
<i>Control de la atención.</i>	<i>0.737</i>

<i>Autoconfianza</i>	0.749
<i>Cohesión de equipo.</i>	.0.503
<i>Control de estrés.</i>	0.757
<i>Habilidad mental.</i>	0.777
<i>Motivación.</i>	0.543

Se tomó la decisión de no considerar las escalas con una fiabilidad no aceptable ($> .70$), por lo que el análisis factorial exploratorio se realizara únicamente con las escalas: Control de la atención, Habilidad mental, Control del estrés y Autoconfianza.

Análisis factorial exploratorio (AFE)

Tabla 4

Prueba de KMO y Barlett

Medida Kaiser – Meyer – Olkin de adecuación de muestreo		.875
Prueba de esfericidad de Barlett	Aprox. Chi – cuadrado	2027.761
	gl	253
	Sig.	.000

El resultado de la prueba KMO (Tabla 4) se considera satisfactorio cuando toma valores mayores a .80 (Lloret-Segura, et al., 2014), por lo que los resultados indican que se puede proceder con el AFE. La estructura factorial de la escala se obtuvo a través del método de Análisis de mínimos cuadrados no ponderados con rotación promax, esto considerando que la muestra no tiene una distribución normal, y ajustándola a el número fijo de factores a extraer según el modelo esperado (Lloret-Segura et al., 2014); no se consideraron los ítems con saturaciones por debajo de

.40, por lo qué, el análisis se realizó en 3 ocasiones diferentes (cada que se tomó la decisión de eliminar ítems), obteniendo finalmente como resultado: 21 ítems que con un 53.140% de la varianza total explicada, saturando 4 factores diferentes. Sin embargo, la matriz de componente (matriz de patrón) aglomero en una sola escala los ítems 1, 2, 3, 5 y 7 hipotetizados en la escala control de la atención y los ítems 1, 3, 5, 6 y 7 de la escala control de estrés, así como el ítem 4 considerando en la escala de autoconfianza, que por su contenido decidió conservarse (Tabla 5). Esto indicaría una falta de discriminación entre lo teorizado en este constructo y la existencia de solo 3 factores.

Tabla 5

Matriz de componente

<i>Matriz de patrón</i>				
<i>Factor</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
Atencon_1	.648			.505
Atencon_2	.518			
Atencon_3	.733			
Atencon_4*			.400	.610
Atencon_5	.745			
Atencon_6*				
Atencon_7	.623			
Autoconfianza_1			.491	.669
Autoconfianza_2			.588	.537
Autoconfianza_3*				
Autoconfianza_4	.604			

Autoconfianza_5	.729	.438
Autoconfianza_6		.623
Autoconfianza_7		.631
Estres_1	.485	
Estres_2*		
Estres_3	.545	
Estres_4*		.557
Estres_5	.702	
Estres_6	.666	
Estres_7	.561	
Habilidadmental_1		.681
Habilidadmental_2		.700
Habilidadmental_3		.707
Habilidadmental_4*		
Habilidadmental_5		.513
Habilidadmental_6		.537
Habilidadmental_7*		

* = ítems eliminados.

Con base en los resultados de los análisis estadísticos realizados, se propone que la adaptación del Cuestionario CPRD a los deportes electrónicos en México conste de 21 ítems distribuidos en tres subescalas: el control del tilt, operacionalizada mediante la combinación de los ítems y teoría que describe las escalas de “Control de estrés” y “Control de la atención”,

“Autoconfianza” y “Habilidad mental” y se nombre: Cuestionario de Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento en los Deportes Electrónicos (CPRD-ES) (anexo 2).

Estudio II

Descriptivos.

Se obtuvieron los datos estadísticos descriptivos de cada uno de los ítems del Cuestionario CPRD-ES (Tabla 6). La media se encuentra entre 1.16 (DT = 1.00) y 3.05 (DT = 0.83), esto en los ítems 1 y 11 respectivamente, respecto a la distribución de los datos, Bamdalos y Finney (2010), mencionan que los parámetros de asimetría se ubican en un rango entre 2 y -2, mientras la curtosis considera rangos entre 7 y -7, esto para considerar la presencia de normalidad de los datos.

Tabla 6

Descriptivos

Ítems	M	DT	Asimetría	Curtosis
Control del tilteo				
V1.- Sentirme tenso interfiere con mi rendimiento.	1.16	1.00	0.65	-0.13
V2.-Tengo frecuentes dudas respecto a mis posibilidades de hacerlo bien en una serie o partida.	1.74	1.21	0.28	-0.95
V5.- Cuando cometo un error me cuesta olvidarlo para concentrarme rápidamente en lo que tengo que hacer.	2.06	1.28	-0.08	-1.14
V7.- A menudo pierdo la concentración durante una partida o serie por preocuparme o ponerme a pensar el resultado final.	2.42	1.25	-0.45	-0.087
V10.- Suelo tener problemas concentrándome mientras participo en una partida o serie.	2.56	1.16	-0.56	-0.59
V12.- Durante una partida o serie, mi atención cambia una y otra vez entre mi actuación actual y otras cosas.	2.03	1.22	0.01	-1.06

V13.- Cuando lo hago mal, suelo perder la concentración.	1.86	1.20	0.09	-1.01
V14.- A menudo me siento tenso durante una parti3 o serie por preocuparme o pensar en el resul0do final.	2.07	1.23	0.08	-1.01
16.- Cuando cometo un error en una partida o serie me pongo muy ansioso.	2.00	1.22	-0.02	-1.05
V19.- Gasto mucha energía intentando estar tranquilo antes de que comience una serie o partida.	2.50	1.19	-0.55	-0.66
V21.- Siento ansiedad en la partida o serie a consecuencia de la actuación o los comentarios poco deportivos de los adversarios.	2.14	1.39	-0.09	-1.25
Autoconfianza				
V3.- Generalmente, puedo seguir participando con confianza, aunque se trate de una de mis peores actuaciones.	2.73	1.09	-0.53	-0.02
V4.- Suelo confiar en m. mismo aun en los momentos más difíciles de una competición.	2.97	1.00	-0.82	-0.02
V11.- En la mayoría de las partidas y series confío en que lo haré bien.	3.05	0.83	-0.78	0.78
V15.- Cuando comienzo haciendo mal mi confianza baja.	1.82	1.24	0.21	-1.08
V20.- Tengo confianza en mi técnica.	3.00	0.87	-0.77	0.47
Habilidad mental				
V6.- Suelo establecer objetivos prioritarios antes de cada sesión de práctica, serie o partida.	2.66	1.16	-0.60	-0.53
V8.- Ensayo mentalmente como parte de mi plan de entrenamiento situaciones que debo corregir o mejorar.	2.77	1.09	-0.74	-0.29

V9.- A menudo ensayo mentalmente lo que debo hacer justo antes de comenzar una serie o partida.	2.60	1.11	-0.61	-0.36
V17.- Cuando practico mentalmente lo que tengo que hacer me veo haciéndolo como si estuviera viéndome en un monitor.	2.24	1.30	-0.26	-1.10
V18.- Cuando me preparo para participar, intento imaginarme desde mi propia perspectiva, lo que ver., hacer o notar cuando la situación sea real.	2.71	1.13	-0.83	-0.04

Correlaciones

El análisis de correlaciones de Pearson se realizó con las escalas que componen el Cuestionario CPRD-ES (Tabla 7), los resultados muestran una correlación positiva significativa entre las escalas “Control del tilteo” y “Autoconfianza” ($r = 0.553$; $p < .001$), así como en la correlación entre “Autoconfianza” y “Habilidad mental” ($r = 0.194$; $p < .001$); y las escalas “Control del tilteo” y “Habilidad mental” mostraron una correlación negativa no significativa ($r = -0.055$; $p > .001$)

Tabla 7

correlación de Pearson por escala.

			r	p
Control del tilteo	-	Autoconfianza	0.553	< .001
Control del tilteo	-	Habilidad mental	-0.055	0.270
Autoconfianza	-	Habilidad mental	0.194	< .001

Fiabilidad

El coeficiente alfa de Cronbach (Tabla 8) considera valores aceptables al encontrarse entre .70 y .90 (Campo-Arias & Oviedo, 2008). Las subescalas y la escala general mostraron una buena consistencia interna obteniendo valores por encima de .70, lo que indicaría que los ítems propuestos están midiendo un solo constructo.

Tabla 8**Fiabilidad Estudio II**

Subescalas	M	DT	α
Control del tilteo	2.05	0.39	.862
Autoconfianza	2.72	0.51	.701
Habilidad mental	2.60	0.20	.727
Escala.			
CPRD-ES	2.34	0.48	.834

Análisis factorial confirmatorio (AFC)

Siguiendo lo propuesto por De la Fuente (2011), Martínez y Sepúlveda (2012), el resultado obtenido en la prueba KMO en conjunto con el resultado de la prueba de Barlett (Tabla 9), se consideran meritorios e indican que se puede proceder con un análisis factorial.

Tabla 9**Prueba de KMO Y Barlett Estudio II**

KMO	.897		
Barlett			
	X ²	gl	sig.
	3910.742	210	.000

P<.001

Obteniendo los valores del error cuadrático medio de aproximación (RMSEA), residuo medio cuadrático medio (SRMR), índice de ajuste comparativo (CFI) y el índice de Tucker – Lewis (TLI) (Tabla 10).

Tabla 10*índices de bondad de ajuste.*

Índice.	CPRD-ES
RMSEA	0.68
SRMR	0.066
CFI	0.862
TLI	0.845

Se obtuvo la estructura factorial (ilustración 1) de la escala por el método de Máxima Verosimilitud (ML), obteniendo cargas factoriales con valores entre .45 y .89 (Tabla 11) y un 52.679% de la varianza total aplicada (Lloret et al, 2014).

Tabla 11.- Cargas factoriales

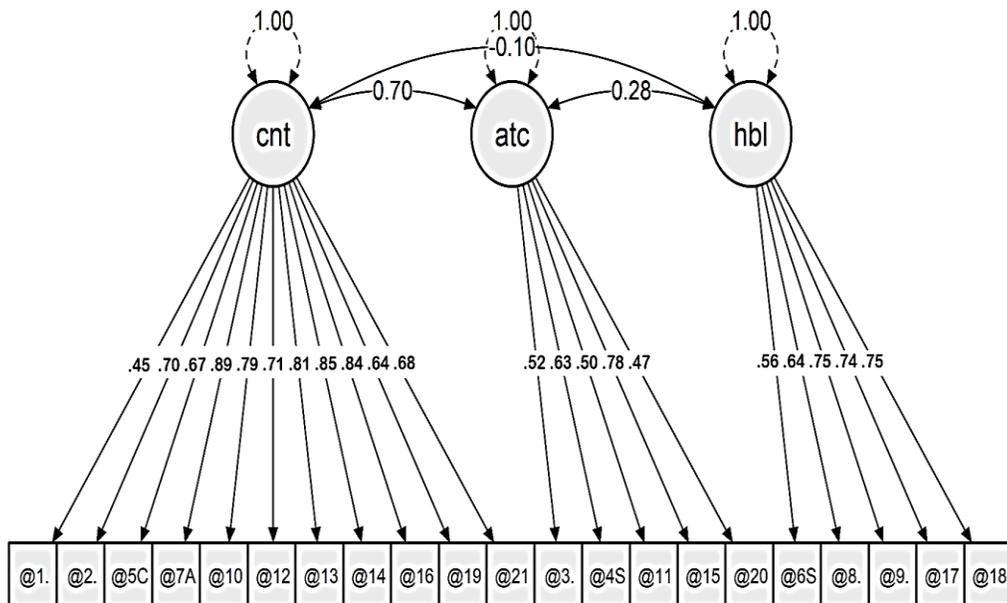
Ítems	Estimado	DT	P
Control del tilteo			
V1.- Sentirme tenso interfiere con mi rendimiento.	0.459	0.041	< .001
V2.-Tengo frecuentes dudas respecto a mis posibilidades de hacerlo bien en una serie o partida.	0.706	0.048	< .001
V5.- Cuando cometo un error me cuesta olvidarlo para concentrarme rápidamente en lo que tengo que hacer.	0.672	0.051	< .001
V7.- A menudo pierdo la concentración durante una partida o serie por preocuparme o ponerme a pensar el resultado final.	0.894	0.046	< .001
V10.- Suelo tener problemas concentrándome mientras participo en una partida o serie.	0.795	0.044	< .001
V12.- Durante una partida o serie, mi atención cambia una y otra vez entre mi actuación actual y otras cosas.	0.713	0.048	< .001
V13.- Cuando lo hago mal, suelo perder la concentración.	0.812	0.046	< .001

V14.- A menudo me siento tenso durante una parti3 o serie por preocuparme o pensar en el resul0do final.	0.859	0.046	< .001
16.- Cuando cometo un error en una partida o serie me pongo muy ansioso.	0.842	0.046	< .001
V19.- Gasto mucha energía intentando estar tranquilo antes de que comience una serie o partida.	0.648	0.048	< .001
V21.- Siento ansiedad en la partida o serie a consecuencia de la actuación o los comentarios poco deportivos de los adversarios.	0.689	0.056	< .001
Autoconfianza			
V3.- Generalmente, puedo seguir participando con confianza, aunque se trate de una de mis peores actuaciones.	0.527	0.048	< .001
V4.- Suelo confiar en m. mismo aun en los momentos más difíciles de una competición.	0.635	0.042	< .001
V11.- En la mayoría de las partidas y series confío en que lo haré bien.	0.500	0.035	< .001
V15.- Cuando comienzo haciendo mal mi confianza baja.	0.785	0.052	< .001
V20.- Tengo confianza en mi técnica.	0.474	0.037	< .001
Habilidad mental			
V6.- Suelo establecer objetivos prioritarios antes de cada sesión de práctica, serie o partida.	0.564	0.051	< .001
V8.- Ensayo mentalmente como parte de mi plan de entrenamiento situaciones que debo corregir o mejorar.	0.640	0.047	< .001
V9.- A menudo ensayo mentalmente lo que debo hacer justo antes de comenzar una serie o partida.	0.758	0.047	< .001
V17.- Cuando practico mentalmente lo que tengo que hacer me veo haciéndolo como si estuviera viéndome en un monitor.	0.744	0.057	< .001

V18.- Cuando me preparo para participar, intento imaginarme desde mi propia perspectiva, lo que ver., hacer o notar cuando la situación sea real.

0.755 0.048 < .001

Ilustración. -Análisis Factorial Confirmatorio



Capítulo V. Discusión.

Los resultados obtenidos permiten discutir acerca de la consecución de los objetivos específicos planteados para esta investigación, para esto, iniciaremos con el Estudio I, donde el primer objetivo: adaptar los términos utilizados en los ítems de cada una de las escalas al contexto de los deportes electrónicos, se considera alcanzado, contando con una revisión de expertos en los deportes electrónicos: un campeón nacional, un organizador de torneos a nivel universitario y el líder de una institución profesional, quienes dieron su visto bueno a las adaptaciones realizadas en lenguaje del instrumento, considerando las recomendaciones para la adaptación de instrumentos de Carretero-Dios y Pérez (2005).

Los objetivos específicos: aplicar la versión piloto del Cuestionario CPRD adaptado en una población de gamers mexicanos y analizar las propiedades psicométricas de la versión piloto del cuestionario CPRD adaptado en gamers mexicanos del Estudio I, se desarrollaron mediante un muestreo de tipo accidental (Otzen & Manterola, 2017), este tipo de muestro recolecta casos hasta completar un tamaño esperado, con esto se obtuvo una muestra de 261 gamers mexicanos, la cual cumple con el mínimo de datos para poder realizar un AFE (Pérez & Medrano, 2010). Considerando que la fiabilidad obtenida para la subescala “Motivación” no se considera dentro de los parámetros adecuados de alfa de Cronbach, en esta investigación, en adaptaciones realizadas a otras disciplinas (López et al., 2013; Cabal et al., 2017), en datos obtenidos de características psicométricas de basquetbolistas españoles con el cuestionario original (Poirier et al., 2019), y así como lo reportado en el instrumento original (Gimeno & Buceta, 2010), se tomó la decisión de eliminar la escala “motivación”, ya que la escala no reporta ser fiable estadísticamente, así mismo tomando en cuenta el criterio sobre los valores de alfa de Cronbach ya mencionado y considerando que dentro de los deportes electrónicos, algunas de las disciplinas se dan de manera individual, la escala “cohesión de equipo” tampoco se consideró dentro del instrumento, coincidiendo con lo propuesto por Cabal et al. (2017), en el que su adaptación a deportes de montaña también elimina esta subescala debido al carácter individual de la disciplina. Una vez determinadas las escalas con las que se continuaría el proceso, se realizó la prueba KOM (.875) y la prueba de esfericidad de Bartlett ($p < .001$) con las cuales se comprobó una matriz de datos idónea lo que indica que se puede proceder con el análisis factorial (Lloret-Segura, et all 2014), el cual fue de tipo exploratorio con un análisis de mínimos cuadrados no ponderados y rotación Promax.

El objetivo número cuatro: seleccionar los ítems y escalas con valores estadísticos aceptables, siguió los criterios estadísticos propuestos por Lloret-Segura, et al (2014); en primer lugar como ya se expuso se tomó la decisión de no considerar las escalas de “cohesión de equipo” y “motivación” las cuales fueron eliminadas antes del AFE, y después de realizado el mismo, se tomó la decisión de seleccionar únicamente los ítems con un peso factorial satisfactorio ($< .40$) obteniendo una tendencia de 11 ítems a la saturación de dos escalas hipotetizadas como diferentes en una misma (es el caso de la escala control de la atención - concentración y el control del estrés); mientras que 5 ítems lo hacen en la escala de autoconfianza y 5 en la escala de habilidad mental. Con esto el último objetivo del Estudio I: proponer el Cuestionario de Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento en los Deportes Electrónicos (CPRD-ES), se desarrolla con base en los resultados anteriores los cuales permiten teorizar una nueva escala, operacionalizada mediante la combinación de los ítems y la teoría que describe las escalas de “control de estrés” y la “escala de control de la atención – concentración” que será llamada: “control del tilteo”, término que se refiere a la confusión mental del jugador reflejada en la mala toma de decisiones o la repetición de errores y la aparición de emociones o sentimientos negativos que se derivan de situaciones estresantes como los errores propios o de algún compañero, el tipo de comunicación que existe con el equipo o el rival, entre otras (Abbas, et al., 2019; Kou et al., 2016; LeNorgant, 2019; Lievetmursu, 2018; Macedo & Falcao, 2020; Maymin, 2018; White & Romano, 2020;). El instrumento muestra una estructura robusta reflejada en una aceptable consistencia interna y en cada una de sus diferentes escalas. Mientras la prueba KOM junto con la prueba de Barlet confirman la estabilidad de esta nueva herramienta, procediendo a un nuevo AFE, el cual confirma un peso factorial adecuado en los 21 ítems y una correcta distribución de estos en 3 subescalas diferente, por lo que el Cuestionario (CPRD-ES) consta de 21 ítems en escala tipo Likert que va de totalmente en desacuerdo hasta totalmente de acuerdo, pudiendo obtener valores de 0 a 4, según el sentido de la pregunta y con tres subescalas: “Control del tilteo” (conformada por el control del estrés y el control de la atención) el cual evalúa las características de la respuesta del gamer y su capacidad para: detectar, discriminar, identificar, recordar y reconocer los estímulos relevantes en situaciones de la partida o serie que puedan provocar estrés. Una puntuación alta en esta escala parece indicar que el gamer dispone de recursos psicológicos para controlar el tilteo en partidas o series; “Autoconfianza”: evalúa la expectativa personal sobre las habilidades y recursos con los que se cuenta, para hacer frente a una tarea. Una puntuación alta en esta escala parece indicar que

el gamer siente confianza en las habilidades y técnicas que posee para participar en una partida o serie; y “Habilidad mental”: la cual evalúa la posesión de recursos psicológicos que pueden favorecer el rendimiento. Una puntuación alta en esta escala parece indicar que el deportista dispone de herramientas psicológicas para utilizar antes, durante y/o después de la partida o serie. Estas acciones concuerdan con las adaptaciones realizadas por López et al. (2013) y Cabal et al. (2017), quienes adaptaron el Cuestionario CPRD para fútbol y deportes de montaña respectivamente, obteniendo instrumentos con un número menor de ítems y resultados estables.

Acerca de lo expuesto sobre el Estudio II, el objetivo: aplicar el CPRD-ES a una muestra representativa de gamers mexicanos, cumple con los criterios propuestos por Schreiber (2006), en los que menciona que una muestra adecuada para efectuar un AFC se estima teniendo 10 participantes por cada ítem estimado, por lo que, con un total de 598 participantes, se considera obtenida la muestra representativa de gamers mexicanos con la que se procederá a dar cumplimiento al siguiente objetivo: analizar las propiedades psicométricas del CPRD-ES, donde los resultados señalan que el alfa de Cronbach muestra fiabilidad en sus tres subescalas: “control de tilteo” ($\alpha = .862$), “Autoconfianza” ($\alpha = .701$) y “Habilidad mental” ($\alpha = .727$) y en la escala global ($\alpha = .834$), estos datos se asemejan a los obtenidos en la prueba piloto y concuerdan con los resultados obtenidos en la adaptación a fútbol, deportes de montaña (López et al., 2013; Cabal et al., 2017) donde los índices de fiabilidad son iguales o mayores a .70 en sus subescalas y mayores a .80 en la escala global, esto al igual que la versión original del instrumento (Gimeno & Buceta 2010). Una vez obtenida la fiabilidad del instrumento, se procede a cumplir con el siguiente objetivo confirmar la estructura del cuestionario CPRD-ES, para lo cual se utilizó un AFC, en el cual, se encontró una correlación negativa entre la escala: “Control de tilteo” y “Habilidad mental”, lo que indicaría una contradicción con la teoría planteada, sin embargo, considerando que esta no es significativa, que existe una correlación positiva significativa entre ambas subescalas con “Autoconfianza” y tomando en cuenta que la subescala “Habilidad mental” presenta valores adecuados de fiabilidad, no se eliminará. Los resultados mostraron también: cargas factoriales aceptables con valores arriba de .30 (Lloret et al, 2014); medidas de bondad de ajuste adecuadas: RMSEA=.068 y SRMR=.066, lo que es un indicador de que el modelo se aproxima a la realidad (Escobedo et al., 2016); y las medidas de ajuste incremental del modelo, donde el CFI=.86 indicaría falta de ajuste y TLI=.84, indicaría un mínimo ajuste (Schreiber et al., 2006). Considerando que RMSEA y SRMR obtuvieron los valores adecuados de ajuste y se tiene una

muestra amplia (<500) se considera que la herramienta cuenta con un modelo valido (Correa & Peña, 2007).

Dentro de las limitantes a considerar se encuentra el poco control de la muestra, ya que no se pudo detectar si un mismo usuario contesto el cuestionario en ambos estudios, esto puede provocar un sesgo en los resultados, otra limitante se enmarca en la validez del instrumento adaptado, ya que aun con la validez de contenido confirmada en la revisión de expertos, Prieto et al. (2010) proponen que esta no se puede sustentar sobre una única prueba, por lo que las futuras líneas de investigación deberán estar dirigidas a investigaciones que apoyen la validez externa del instrumento y a usarle en estudios e intervenciones psicológicas que tengan como objetivo, aumentar el rendimiento o cuidar la salud mental de los gamers.

Capítulo VI. Conclusión

Actualmente en México los deportes electrónicos han crecido exponencialmente, cuenta con aproximadamente 7 millones de gamers mexicanos participando torneos amateurs y oficiales, se dio la creación de un centro exclusivo para desarrollar esta actividad y cuentan con el reconocimiento de la CONADE, que les avala oficialmente como un deporte en nuestro país. Siendo un deporte donde impera el factor mental ante el factor físico, la psicología del deporte deberá iniciar nuevas líneas de investigación en pro de la salud y rendimiento de los gamers y sus entrenadores, para esto, impera la necesidad de tener métodos de evaluación específicos, válidos y fiables diseñados al contexto de los deportes electrónicos, ya que, en primer lugar, la evaluación representa el primer paso hacia el diseño de intervenciones, dotando de datos que serán un parámetro para diseñar e implementar una intervención adecuada y en segundo lugar, al ser una disciplina que se considera oficialmente un deporte hace apenas un año, no se cuentan con instrumentos que midan variables psicológicas en gamers. Con esto, la presente investigación, dirigida al diseño de una herramienta específica para evaluar características psicológicas en los deportes electrónicos, basada en la teoría y diseño propuestos por Gimeno y Buceta (2001) en el Cuestionario CPRD. Con esto se plantearon las siguientes preguntas de investigación:

¿La adaptación del cuestionario CPRD al contexto de los deportes electrónicos en México cuenta valores estadísticos aceptables? Los resultados obtenidos mediante la prueba piloto, la cual fue analizada en más de una ocasión mediante un AFE, dan respuesta positiva a la pregunta de investigación, para lograr esto, se eliminaron las escalas y los ítems con valores no favorables en los análisis, permitiendo así, proponer la versión adaptada del Cuestionario CPRD, el Cuestionario de Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento en los Deporte Electrónicos (CPRD-ES), la cual consta de 21 ítems distribuidos en tres escalas que miden: el control del tilteo, la autoconfianza y la habilidad mental, características psicológicas relacionadas con el rendimiento de los gamers, esta nueva adaptación, representa una escala con menor número de ítems, lo que implica que su aplicación requiera menor tiempo de quien le conteste, esto sin dejar de medir lo esperado.

¿La estructura del Cuestionario CPRD-ES cuenta con valores estadísticos aceptables? La respuesta a esta pregunta es si, el Cuestionario CPRD-ES cuenta con valores estadísticos

aceptables, obteniendo valores de fiabilidad adecuados en cada una de sus subescalas y en su escala global, saturaciones factoriales adecuadas y valores aceptables en su estructura.

Con lo mencionado anteriormente, podemos concluir lo siguiente:

El Cuestionario CPRD-ES es una herramienta válida y fiable para usar con gamers mexicanos.

Sin embargo, se deberán realizar investigaciones donde se compare el uso del CPRD-ES con el de otros instrumentos que midan las mismas variables, así como utilizarle en trabajos de intervención donde se pueda comparar su uso antes y después de una intervención, esto con el objetivo de confirmar la validez externa de esta nueva herramienta.

El desarrollo de los deportes electrónicos en México es una realidad, por lo que debatir sobre su naturaleza como deporte es un aspecto que debe quedar en segundo plano, haciendo énfasis en investigar sobre las necesidades, no solo psicológicas, sino también, de entrenamiento, nutrición, ejercicio y aspectos relacionados a la salud y rendimiento de los nuevos deportistas, los gamers.

Referencias

- Abbas, B., Asaad, I & Saad, W. (2019). A comparative study of the growth of electronic sports in the world and the important global e-sports achievements. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, Vol.8 Issue.1, January- 2019, pg. 144-153. En: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59507903/V8I120192920190604-37692-q8c363.pdf?1559636546=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_Comparative_Study_of_the_Growth_of_Ele.pdf&Expires=1603135666&Signature=gWELt3jv74QLozV5MNE~c9xCtyieZfMwUUM~BX6yd7TglqUOT3R78IKviErbL0jex6YHJAI6BUst6fax81mI3F09LdwHuGsQuVcPc9kGY7qjA96bIw9eWM1YJwismvv-YwuVxlQUQoUIj6hF4cTumjDAIrf003wJzkB6QkBuzAIFBfX7~7EJpPwv14RCbSME2DeqzV~qn4pj8OkcBZfko33F1zKYBG4KvpoXwlkzaV1GRDI5MxyCldhvuqvFwIrfEnU~kgHqdo3~w0X1wtJQVsO0JbGRKnNomtubrnFJuX4joNzmxFo6MBkNN7DL75H8iJDLCWlSkroLPjMxBD9g_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Balluerka, N., Gorostiaga, A., Alonso-Arbiol, I., & Haranburu, M. (2007). La adaptación de instrumentos de medida de unas culturas a otras: una perspectiva práctica. *Psicothema*, 19(1), 124-133. [https://doi.org/10.1016/s1130-8621\(04\)73863-2](https://doi.org/10.1016/s1130-8621(04)73863-2)
- Bandalos, D. L. & Finney, S. J. (2010). Factor Analysis: Exploratory and Confirmatory. En G. R. Hancock y R. O. Mueller (Eds.), *The Reviewer's Guide to Quantitative Methods in the social Sciences* (93-114). New York: Routledge.
- Bausch + Lomb & Liga de videojuegos profesional. (2017, junio). *Guía de salud visual en los e-sports*. [Presentación en diapositivas]. [*Guía de Salud Visual para Gamers*](#)
- Becka, L. (2019). Eventos de deportes electrónicos [Tesis de fin de grado, Universidad Nacional de La Plata]. En: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74158>
- British esports association, (2017, Octubre). *Esports: The world of competitive gaming an overview* [Presentación de diapositivas]. En: <https://www.britisheports.org/assets/WhatisesportsPDFOCT17V2pdf1.pdf>
- Buckle, C. & Mander, J. (2018). *Esports trends report*. GlobalWebIndex. En: <https://www.globalwebindex.com/reports/esports-trends>

- Cabal, H. R., del Valle, A. S., Diñeiro, Á. G., & Molinero, O. (2019). Adaptación para deportes de montaña (CPRD-M) del cuestionario "características psicológicas relacionadas con el rendimiento deportivo"(CPRD). *Asociación Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*. <https://doi.org/10.21865/ridep47.2.13>
- Campo-Arias, A., & Oviedo, H. C. (2008). Propiedades psicométricas de una escala: la consistencia interna. *Rev Salud Pública*, 10 (5), pp. 831-839. <https://doi.org/10.1590/s0124-00642008000500015>
- Carretero-Dios, H., & Pérez, C. (2005). Normas para el desarrollo y revisión de estudios instrumentales. *International Journal of clinical and health psychology*, 5(3), 521-551. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337/33705307>
- Carrillo, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39-51. En: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5277303>
- Cerqueira, M., Monteiro, D., Travassos, B., & Machado, S. (2020). E-Sports: a legitimate sport?. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 20(2), I-II. DOI: <https://doi.org/10.6018/cpd.422831>
- CDWG (2019). *It's game on for esports in education*. <https://cdw-prod.adobe.com/content/dam/cdw/on-domain-cdw/tech-solutions-library/electronics/mkt38244-esports-wp.pdf>
- Chico, V. (2016) eSports: Un fenómeno emergente liderado por League of Legends [Tesis de fin de grado, Universidad internacional de la Rioja]. En: https://www.academia.edu/29944558/eSports_Un_fen%C3%B3meno_emergente_liderado_por_League_of_Legends
- Chiva-Bartoll, O., Pallarès-Piquer, M., & Isidori, E. (2019). eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. (eSports and conventional sports: ethical and pedagogical issues derived from corporal participation). *Cultura Ciencia Deporte*, 14(40), 71-79. DOI: <http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v14i40.1227>
- Climent, X. (2016). *Análisis de las Técnicas de Emisión y Realización para eSports*. [tesis de doctorado, Universidad politécnica de valencia]. En:

- <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/68377/CLIMENT%20-%20An%20c3%a1lisis%20de%20las%20T%20c3%a9cnicas%20de%20Emisi%20c3%b3n%20y%20Realizaci%20c3%b3n%20para%20eSports.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Córdoba, E. (2013). Análisis teórico del proceso de intervención psicológica en el deporte. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 13(2), 113-124. <https://doi.org/10.4321/s1578-84232013000200012>
- Correa, C., & Peña, G. (2007) Evaluación de criterios alternativos de ajuste para modelos de análisis factorial confirmatorio: una aproximación montecarlo [Tesis de grado de maestría, Universidad Católica Andrés Bello]. https://www.researchgate.net/publication/281293816_Evaluacion_de_criterios_alternativos_de_ajuste_para_modelos_de_analisis_factorial_confirmatorio_Una_aproximacion_montecarlo
- Cottrell, C., McMillen, N. & Harris, B. (2018). Sport psychology in a virtual world: Considerations for practitioners working in eSports, *Journal of Sport Psychology in Action*, 10(2), 73 – 81. <https://doi.org/10.1080/21520704.2018.1518280>
- Cueto, J.C. (2019, 28 de junio). *eSports: el millonario negocio de los videojuegos en México (y qué empresas están apostando por él)*. BBC. En: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48757937>
- De la Fuente, S. (2011). Análisis factorial. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Escobedo Portillo, M. T., Hernández Gómez, J. A., Estebané Ortega, V., & Martínez Moreno, G. (2016). Modelos de ecuaciones estructurales: Características, fases, construcción, aplicación y resultados. *Ciencia & trabajo*, 18(55), 16-22. <https://doi.org/10.4067/s0718-24492016000100004>
- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). Professional and Competitive Gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 67-77. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190218058.013.16>
- Fong, J. & Trench, B. (2019, marzo). *The rise of a new entertainment category: esports*. University Professional and Continuing Education Association. En: <https://upcea.edu/wp-content/uploads/2019/03/The-Rise-of-a-New-Entertainment-Category-Esports.pdf>

- Funk, D., Pizzo, A., & Baker, B. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- García-Naveira, A. (2017). Entrenamiento psicológico para la mejora del autocontrol en un entrenador de fútbol. *Acción Psicológica*, 14(1), 27-42.
<http://dx.doi.org/10.5944/ap.14.1.19252>
- Garin, M. (2019). Integración de una psicóloga del deporte en un club de eSports explicado a través del modelo IPOD. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 4, e3, 1 - 7. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a4>
- Gaudiosi, J. (2013, 9 de abril). *CPL Founder Angel Munoz Explains Why He Left ESports And Launched Mass Luminosity*. Forbes. En: <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2013/04/09/cpl-founder-angel-munoz-explains-why-he-left-esports-and-launched-mass-luminosity/#22bf5a67648e>
- Gimeno, B. (2019, 31 de mayo). *¿Qué requisitos debe cumplir un videojuego para ser un eSport?* As. <https://www.marca.com/esports/2019/05/31/5cf12473ca474178598b4587.html>
- Gimeno, F. & Buceta, J.M. (ed.) (2010). *Evaluación psicológica en el deporte. Cuestionario de características psicológicas relacionadas con el rendimiento deportivo (CPRD)*. DYKINSON
- Gol, J. & Martinell, J. M. (2018). *Els e-sports a Espanya*. [tesis de grado, Universitat de Lleida]. En: <http://hdl.handle.net/10459.1/65856>.
- González, M. D. (2010). Evaluación psicológica en el deporte: aspectos metodológicos y prácticos. *Papeles del Psicólogo*, 31(3), 250-258. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=778/77815136004>
- Guiñón, A. (2017, 14 de noviembre). *El trabajo psicológico en los deportes electrónicos*. As. En: https://as.com/esports/2017/11/14/mas_esports/1510659895_989362.html
- Guiñón, A. (2020, 19 de enero). *Las ligas de esports más populares de 2019*. As. En: https://esports.as.com/industria/ligas-esports-populares_0_1319268075.html

- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports—Competitive sports or recreational activity?. *Sport management review*, 21(1), 14-20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- 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>
- Han, D. H., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of Psychiatric Research*, 46(4), 507–515. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2012.01.004>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación (6th ed.). Mc Graw Hill.
- Hyun, G. J., Shin, Y. W., Kim, B. N., Cheong, J. H., Jin, S. N., & Han, D. H. (2013). Increased cortical thickness in professional on-line gamers. *Psychiatry Investigation*, 10(4), 388. <https://doi.org/10.4306/pi.2013.10.4.388>
- IBM Corp. Released 2017. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 27.0. Armonk, NY: IBM Corp
- International Esports Federation (s.f.). *Creating one esports world*. Consultado el 20 de junio de 2020. En: <https://ie-sf.org/>
- Jenny, S., Manning, R., Keiper, M., & Olrich, T. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”, *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kim, S. & Thomas, M. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176-186. En: https://www.researchgate.net/profile/Michael_Thomas34/publication/284895934_A_Stage_Theory_Model_of_professional_video_game_players_in_South_Korea_The_socio-cultural_dimensions_of_the_development_of_expertise/links/56605e0508aebae678aa0ba3/A-Stage-Theory-Model-of-professional-video-game-players-in-South-Korea-The-socio-cultural-dimensions-of-the-development-of-expertise.pdf
- Kopp, J. I. (2017). Ejes para una investigación en deportes electrónicos. *Revista Lúdicamente*, 6(11), 18-34. En: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5961674>

- Kou, Y., Gui, X., & Kow, Y. M. (2016, October). Ranking practices and distinction in league of legends. [Conferencia]. In Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (pp. 4-9). DOI: <https://doi.org/10.1145/2967934.2968078>
- LeNorgant, E. J. (2019). Sport-related Anxiety and Self-talk Between Traditional Sports and ESports [Tesis doctoral, California State University]. ProQuest Dissertations Publishing, 2019. No. 13904470. En: <https://search.proquest.com/openview/edb24dbf874262550dfafbc6faa7f2a1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Leis, O., & Lautenbach, F. (2020). Psychological and physiological stress in non-competitive and competitive esports settings: A systematic review. *Psychology of Sport and Exercise*, 101738. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2020.101738>
- Lievemursu, M. (2018). A comparison between professional traditional sports and electronic sports. [Oulu University of Applied Sciences]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201805107505>
- Lloret-Segura, S., Ferreres-Traver, A., Hernández-Baeza, A., & Tomás-Marco, I. (2014). El análisis factorial exploratorio de los ítems: una guía práctica, revisada y actualizada. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 30(3), 1151-1169. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.199361>
- López-López, I. S., Sánchez, J. C. J., & Vélez, D. C. (2013). Adaptación para futbolistas (CPRD-F) del cuestionario “características psicológicas relacionadas con el rendimiento deportivo” (CPRD). *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 13(2), 21-30. <https://doi.org/10.4321/s1578-84232013000200003>
- Macedo, T. & Falcão, T. (2020). Like a Pro: Communication, Camaraderie and Group Cohesion in the Amazonian Esports Scenario, *Entertainment Computing*, <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100354>
- Marín, A. (2019) *Análisis cuantitativo sobre los e-sports*. [tesis de grado, Universidad de Alicante]. En: <http://hdl.handle.net/10045/85807>

- Martínez, C., & Sepúlveda, M. (2012). Introducción al análisis factorial exploratorio. *Revista colombiana de psiquiatría*, 41(1), 197-207. [https://doi.org/10.1016/S0034-7450\(14\)60077-9](https://doi.org/10.1016/S0034-7450(14)60077-9)
- Maymin, P. (2018). An open-sourced optical tracking and advanced eSports analytics platform for League of Legends. [Conferencia]. En: <http://www.sloansportsconference.com/wp-content/uploads/2018/02/1002.pdf>
- Medina, A. (2019, diciembre). *Esports / México es la nueva trinchera de los jugadores virtuales*. FORBES México. En: <https://www.forbes.com.mx/esports-mexico-es-la-nueva-trinchera-de-los-jugadores-virtuales/>
- Mendoza, G. (2019). El trabajo psicológico online con equipos de esports: experiencias en Vodafone Giants. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4, e5, 1-7. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a5>
- Muñiz, J., & Fonseca-Pedrero, E. (2019). Diez pasos para la construcción de un test. *Psicothema*, 31(1). <https://doi.org/10.7334/psicothema2018.291>
- Muñoz, D., & Esteban, L. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. *nº 4 Cultura visual, digital e mediática: Imagens entre gerações*. En: https://www.researchgate.net/profile/Luis_Pedrero_Esteban/publication/334807363_Los_eSports_origen_evolucion_y_tendencias/links/5d41b30d4585153e59323409/Los-eSports-origen-evolucion-y-tendencias.pdf
- Oliver, S. (2020, 10 de mayo). *¿Los esports son deportes?* El Universal. En: <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/los-esports-son-deportes>
- Olmedilla, A., Sánchez-Aldeguer, M. F., Almansa, C. M., Gómez-Espejo, V., & Ortega, E. (2018). Entrenamiento psicológico y mejora de aspectos psicológicos relevantes para el rendimiento deportivo en jugadoras de fútbol. *Rev. Psicol Apl. Deporte Ejerc. Físico* 3, 1–11. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a2>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

- Pedraza-Ramirez, I. (2019). Generación LoL: Entrenamiento psicológico mediante una propuesta holística con un equipo profesional de esports. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 4, e2, 1-10 <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a3>
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M. & Laborde, S. (2020): Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*. <https://doi.org/10.1080/1750984X.2020.1723122>
- Pérez, E. R., & Medrano, L. A. (2010). Análisis factorial exploratorio: bases conceptuales y metodológicas. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)*, 2(1), 58-66. En [Texto completo \(pdf\) \(unirioja.es\)](#)
- Peyró, C. F., Oñate, C. G., & de la Peña Hernández, J. (2019). La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas: Comparativa entre España y Corea. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (58), 105-114. <https://doi.org/10.3916/c58-2019-10>
- Poirier, S. Características psicométricas del cuestionario Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento Deportivo (CPRD) en jugadores de baloncesto españoles. [Tesis, Universidad de Zaragoza]. 2019. En: <https://zagan.unizar.es/record/87893/files/TAZ-TFM-2019-088.pdf>
- Prieto, G., & Delgado, A. (2010). FIABILIDAD Y VALIDEZ. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 67-74. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=778/77812441007>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at play: Understanding skilled expertise. *Games and Culture*, 4(3), 205-227. <https://doi.org/10.1177/1555412009339730>
- Ribeiro, C. C., Gómez-Conesa, A., & Montesinos, M. H. (2010). Metodología para la adaptación de instrumentos de evaluación. *Fisioterapia*, 32(6), 264-270. <https://doi.org/10.1016/j.ft.2010.05.001>
- Rodríguez, P. (2017). *eSports, de la pantalla a los estadios*. Fundación Telefónica. En: <https://biblioteca.cajasan.com/books/info/1168>

- Roncero, C. (2015). La validación de instrumentos psicométricos: Un asunto capital en la salud mental. *Salud mental*, 38(4), 235-236. <https://doi.org/10.17711/sm.0185-3325.2015.032>
- Santos, A. (2019, 22 de febrero). *México presenta la federación de esports*. Record. En: <https://www.record.com.mx/esports/mexico-presenta-la-federacion-de-esports>
- Scholz, T. M. (2019). Introduction: The Emergence of eSports. In *eSports is Business* (pp. 1-16). Palgrave Pivot, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1_1
- Scholz, T. M. (2020): Deciphering the World of eSports. *International Journal on Media Management* 22:1, 1-12, <https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>
- Schreiber, J., Nora, 6A., Stage, F., Barlow, E. & King, J. (2006). Reporting Structural Equation Modeling and Confirmatory Factor Analysis Results: A Review. *The Journal of Educational Research*, 99:6, 323-338. <https://doi.org/10.3200/JOER.99.6.323-338>
- Seo, Y., & Jung, S. U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play. *Games and Culture*, 15(1), 3-8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>
- Sun, Y. (2017). *Motivation to play esports: case of League of Legends*. [tesis de maestría, University of South Carolina]. En: <https://scholarcommons.sc.edu/etd/4107>
- SurveyMonkey Audience. En: es.surveymonkey.com/mp/audience
- Tutte, V., Reche, C. & Álvarez, V. (2020). Evaluación e intervención psicológica en jugadoras de hockey sobre hierba femenino. *Cuadernos De Psicología Del Deporte*, 20(1), 62-74. <https://doi.org/10.6018/cpd.406651>
- Vaamonde, A. G. N. (2019). MAD Lions Esports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico* 4 (1) (2019) <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a6>

- White, A. & Romano, D. M. (2020). Scalable Psychological Momentum Forecasting in Esports. [Conferencia]. 13th ACM International Conference on Web Search and Data Mining. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21224.21769>
- Wagner, M. G. (2006, June). On the Scientific Relevance of eSports. In International conference on internet computing (pp. 437-442). En: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54196160/On_the_Scientific_Relevance_of_eSports.pdf?1503319880=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DOn_the_Scientific_Relevance_of_eSports.pdf&Expires=1603138929&Signature=Sk91aaonLTa52HGtumor7x5flKjqdtXz~ASbnZWV2Eg-Ks1vzOaW54ra-WowN6YXtzO9gSOGWGVep48Wf7xBdfvAWITNfRobIAwJZER0lwYV0WtJw3QojSASXNu0olEDfo1rc~H2aDpi4XaEYRyz03QIizOEE5wLwUD~BD8je3X3wrq6lnDwqbUC1L3u~MjaLJS0UKPfyKyr5ctCsKQRp8zQ8sy4TsCsFxL0U~CiXXY6JjwKy1yzgE034ZQCLdU5I5bz0AifahCf7UodzTfKKn3s5Dzgc0MefQFabSlgB8LJQ~7vDcDJt8IvofjTLqzXmmk9spTawNYNOCpIn7lOtYw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Wesco eSports. (16 de mayo de 2020). *WESCO and IeSF join forces*. [video]. En: <https://www.youtube.com/watch?v=Mmm7Eh2T7m4>
- World Esport Consortium (s.f.). *Our purposes and goals*. Consultado el 20 de junio de 2020. En: <https://wescoesport.com/portal/who-we-are/what-is-wesco>
- Wu, Y. (2019). The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport. [tesis de licenciatura, University of applied sciences Haaga - Helia]. En: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202001081089>
- Zolides, A. (2015). Lipstick bullets: Labour and gender in professional gamer self-branding. *Persona Studies*, 1(2), 42. <https://doi.org/10.21153/ps2015vol1no2art467>

Anexos

Anexo 1. Instrumento piloto CPRD-ES

1. Me motiva el reconocimiento de otros cuando lo hago bien.
2. Sentir tensión interfiere con mi rendimiento.
3. Tengo frecuentes dudas respecto a mis posibilidades de hacerlo bien en una serie o competencia.
4. Generalmente, puedo seguir participando con confianza, aunque se trate de una de mis peores actuaciones.
5. Suelo confiar en mí mismo aun en los momentos más difíciles de una competición
6. En las competiciones suelo animarme con palabras, pensamientos o imágenes.
7. No vale la pena dedicar tanto tiempo y esfuerzo como yo lo hago a practicar y jugar.
8. A menudo estoy muy tenso antes de comenzar una serie o partida.
9. No se necesita mucho para que se debilite la confianza en mí mismo.
10. Cuando cometo un error me cuesta olvidarlo para concentrarme rápidamente en lo que tengo que hacer.
11. Me gusta trabajar con mis compañeros de equipo.
12. Me importa más mi propio rendimiento que el rendimiento del equipo
13. Suelo establecer objetivos prioritarios antes de cada sesión de práctica, serie o partida.
14. Suelo encontrarme motivado por superarme día a día
15. A menudo pierdo la concentración durante una partida o serie por preocuparme o ponerme a pensar el resultado final.
16. Creo que la aportación de cada miembro de un equipo y staff es sumamente importante para la obtención del éxito en conjunto.
17. Ensayo mentalmente, como parte de mi plan de entrenamiento situaciones que debo corregir o mejorar

18. Cuando cometo un error durante una partida o serie suelo poner atención a lo que piensen otras personas como el entrenador, los compañeros de equipo o alguien que esté entre los espectadores
19. A menudo ensayo mentalmente lo que debo hacer justo antes de comenzar una serie o partida.
20. Suelo tener problemas concentrándome mientras participo en una partida o serie.
21. Pienso que el trabajo en equipo es muy importante
22. En la mayoría de las partidas y series confié en que lo hare bien.
23. Durante una partida o serie, mi atención cambia una y otra vez entre mi actuación actual y otras cosas.
24. Suele marcarme objetivos cuya obtención depende de mí al 100% en lugar de objetivos que dependan del trabajo en equipo.
25. Cuando lo hago mal, suelo perder la concentración.
26. A menudo me siento tenso durante una partida o serie por preocuparme o pensar en el resultado final.
27. En este momento, lo más importante en mi vida es hacerlo bien en mi deporte.
28. Cuando comienzo haciéndolo mal mi confianza baja.
29. Cuando cometo un error en una partida o serie me pongo muy ansioso
30. Generalmente, puedo seguir participando sin frustrarme, aunque se trate de una de mis peores actuaciones.
31. Cuando mi equipo pierde, me encuentro mal con mi rendimiento individual
32. Cuando finaliza una serie o partida analizo mi rendimiento de forma objetiva y analítica.
33. Cuando practico mentalmente lo que tengo que hacer me “veo” haciéndolo como si estuviera viéndome en un monitor.
34. Cuando me preparo para participar, intento imaginarme desde mi propia perspectiva, lo que veré, haré o notaré cuando la situación sea real.
35. Utilizo las herramientas de entrenamiento.
36. Gasto mucha energía intentando estar tranquilo antes de que comience una serie o partida.

37. Tengo confianza en mi técnica.
38. Me concentro con facilidad en aquello que es lo más importante en cada momento de una partida o serie.
39. Me llevo muy bien con otros miembros del equipo y el staff.
40. Estoy dispuesto a cualquier esfuerzo por ser cada vez mejor
41. Algunas veces no me encuentro motivado para practicar.
42. Siento ansiedad en la partida o serie a consecuencia de la actuación o los comentarios poco deportivos de los adversarios.

Anexo 2. CPRD-ES

Instrucciones: Contesta, por favor a cada una de las siguientes declaraciones, indicando en que medida estás de acuerdo con ellas.

Existen 5 tipos de respuesta:

Totalmente desacuerdo: 4

Desacuerdo: 3

Ni de acuerdo ni en desacuerdo: 2

De acuerdo: 1

Totalmente de acuerdo: 0

*ítems invertidos.

Escala – ítems	Puntuación.
Control del tilt / tilteo.	
10.- Suelo tener problemas concentrándome mientras participo en una partida o serie	4 3 2 1 0

12.- Durante una partida o serie, mi atención cambia una y otra vez entre mi actuación actual y otras cosas.	4 3 2 1 0
7.- A menudo pierdo la concentración durante una partida o serie por preocuparme o ponerme a pensar el resultado final.	4 3 2 1 0
13.- Cuando lo hago mal, suelo perder la concentración	4 3 2 1 0
5.- Cuando cometo un error me cuesta olvidarlo para concentrarme rápidamente en lo que tengo que hacer.	4 3 2 1 0
1.- Sentirme tenso interfiere con mi rendimiento.	4 3 2 1 0
19.- Gasto mucha energía intentando estar tranquilo antes de que comience una serie o partida.	4 3 2 1 0
14.- A menudo me siento tenso durante una partida o serie por preocuparme o pensar en el resultado final.	4 3 2 1 0

16.- Cuando cometo un error en una partida o serie me pongo muy ansioso	4 3 2 1 0
21.- Siento ansiedad en la partida o serie a consecuencia de la actuación o los comentarios poco deportivos de los adversarios	4 3 2 1 0
2.- Tengo frecuentes dudas respecto a mis posibilidades de hacerlo bien en una competición.	4 3 2 1 0
Autoconfianza	
20.- Tengo confianza en mi técnica. *	0 1 2 3 4
11.- En la mayoría de las partidas y series confié en que lo hare bien. *	0 1 2 3 4
15.- Cuando comienzo haciéndolo mal mi confianza baja.	4 3 2 1 0
3.- Generalmente, puedo seguir participando con confianza, aunque se trate de una de mis peores actuaciones. *	0 1 2 3 4

4.- Suelo confiar en mí mismo aun en los momentos más difíciles de una competición. *	0 1 2 3 4
Habilidad mental	
9.- A menudo ensayo mentalmente lo que debo hacer justo antes de comenzar una serie o partida. *	0 1 2 3 4
17.- Cuando practico mentalmente lo que tengo que hacer me “veo” haciéndolo como si estuviera viéndome en un monitor. *	0 1 2 3 4
18.- Cuando me preparo para participar, intento imaginarme desde mi propia perspectiva, lo que veré, haré o notaré cuando la situación sea real. *	0 1 2 3 4
8.- Ensayo mentalmente, como parte de mi plan de entrenamiento situaciones que debo corregir o mejorar. *	0 1 2 3 4
6.- Suelo establecer objetivos prioritarios antes de cada sesión de práctica, serie o partida. *	0 1 2 3 4

Anexo 3. Flyer



FOD
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

UANL
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FAPSI
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**¿SABÍAS
QUE EL "TILT" ES UN ESTADO DE
CONFUSIÓN MENTAL RELACIONADO CON
FALTA DE
CONTROL DE ESTRÉS Y LA PÉRDIDA DE LA
ATENCIÓN?**

**¿QUIERES
CONOCER TU NIVEL DE
CONTROL DE ESTRÉS Y
DE ATENCIÓN?**

**CONTESTA EL FORMULARIO EN EL ENLACE
PUBLICADO .**

Contacto: Lic. Héctor López Huesca. hector.lopezhs@uanl.edu.mx
Dra. Minerva Thalia Juno Vanegas Farfano. minerva.vanegasfr@uanl.edu.mx
Investigación con número de registro: REPRIN-FOD-72.

Formato de evaluación de desempeño.



RC-PP-007
Rev: 00-08/17

Dirección de Servicio Social y Prácticas Profesionales

Evaluación de Desempeño de Prácticas Profesionales

Datos del alumno

Matrícula:	1989273
Nombre del Alumno:	Héctor López Huesca
Facultad:	Organización deportiva
Carrera:	Maestría en psicología del deporte

Datos de la Empresa:

Empresa:	
Departamento:	

Evaluación

	Excelente	Bueno	Regular	Malo
Asistencia	X			
Conducta	X			
Puntualidad	X			
Iniciativa	X			
Colaboración	X			
Comunicación	X			
Habilidad	X			
Resultados		X		
Conocimiento profesional de su carrera		X		

MPD. Dahiana Salazar González

Resumen autobiográfico

Héctor López Huesca

Candidato para obtener el Grado de Maestría en Psicología del Deporte

Tesina: “Adaptación para deportes electrónicos del Cuestionario Características Psicológicas relacionadas con el Rendimiento Deportivo: CPRD-ES”

Campo temático: Psicología del Deporte, Evaluación psicológica, Deportes electrónicos.

Lugar y fecha de nacimiento: Xalapa, Enríquez; Veracruz. 26 de junio de 1993

Lugar de residencia: Xalapa, Enríquez, Veracruz.

Procedencia académica:

- Maestría en Psicología del Deporte por la Facultad Organización

Deportiva de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

- Licenciatura en Psicología por la Universidad Veracruzana

Experiencia Propedéutica y/o Profesional:

- Psicólogo del deporte del equipo varonil de voleibol de la Facultad de Organización deportiva de la UANL.
- Ponente en III diplomado de investigación científica aplicación de la evaluación en alto rendimiento deportivo.
- Ponente en IV diplomado de investigación científica aplicación de la evaluación en alto rendimiento deportivo.
- Becario de apoyo de docencia en la Facultad de Organización deportiva de la UANL.

E-mail: heeectorlh12@gmail.com