

Revisión de los Baremos de la Escala sobre creencias de la Ira en el
Deporte de Combate

Juan Pablo Hernández González

Trabajo de grado para optar al título de: Psicólogo

Asesor: Renato Zambrano Cruz

Psicólogo

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Departamento de Psicología
Medellín, Colombia

2016

1. INTRODUCCIÓN

El papel del deporte en Colombia, específicamente en la ciudad de Medellín ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, aunque el fútbol es y ha sido el deporte con más influencia en la sociedad, hay otras disciplinas que han estado ganando terreno poco a poco, entre ellas las artes marciales. Las Artes Marciales consisten en prácticas y tradiciones codificadas, cuya misión será someter o defenderse a través de la técnica en cuestión.

Alrededor del deporte siempre ha girado la violencia, tanto dentro como fuera del campo de juego, muchos factores influyen en que la halla o no, por lo tanto, se va a revisar la influencia de los elementos de la ira en las artes marciales. Con la prueba Escala de Creencia sobre la Ira en el Deporte de Combate se pretenderá evaluar esos elementos y se plantearán los baremos de esta prueba en Medellín, se evaluará: *La expresión de ira para ganar, la Auto percepción de deportista aguerrido (agresivo), Necesidad de ira para ganar e Ira ante la Frustración Deportiva.*

2. PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En la actividad deportiva, la ira cobra particular importancia, ya que en ningún campo social como en éste, el deportista debe poseer la emoción que lo impulse a luchar, dentro de las reglas propias de su deporte, con todo rigor e intensidad al límite de sus facultades, para tener mayores probabilidades de éxito (Valdés, 1998).

La ira se ha definido como un estado emocional formado por sentimientos de irritación, enojo, furia y rabia, acompañado de una alta activación del sistema nervioso autónomo y del sistema endocrino, además de tensión muscular (Johnson, 1990); incluye también factores faciales-esqueléticos y autonómicos (Buss, 1961). Spielberg, Johnson, Russell, Crane, Jacobs y Worden (1985) afirman que la ira es una emoción displacentera y es considerada más básica que la hostilidad y la agresividad. Buss y Perry (1992) han señalado que la ira constituye el elemento emocional y afectivo de la agresión, en tanto que la hostilidad es el componente cognitivo y la agresividad física y verbal, el componente instrumental.

Robazza, Bortoli y Nougier (1998) señalan que es necesario estudiar la ira en el deporte, especialmente en los de contacto físico y de combate, en los cuales frecuentemente se experimentan y expresan conductas de ira. Un competidor debe emplear su emoción de ira para dirigir más energía hacia sus ejecuciones con el propósito de alcanzar su meta deportiva. Isberg (2000) se refiere al empleo de la ira por parte del deportista como un objetivo a desarrollar, debido a que esta da alguna ventaja táctica ante su adversario.

Se han efectuado diversas investigaciones dirigidas a evaluar el efecto de la ira sobre la ejecución deportiva, tanto en deportes de contacto como el rugby, el hockey sobre hielo,

el fútbol americano, como en deportes de combate como judo, karate y algunas otras artes marciales (Reynes & Lorant, 2002, 2004; Ruiz, 2004).

El concepto de ira no puede desligarse del concepto de agresión, el primero en interesarse en la agresión en el deporte en general fue Bredemeier, para este autor la agresión en el deporte puede ser de dos tipos: agresión instrumental y agresión hostil. Entendiéndose por la AI (agresión instrumental) como el contacto físico fuerte permitido con la intención de lograr un objetivo como es ganar un encuentro deportivo, la AI está reglamentada y es permitida en el deporte, está privada de emoción y predomina el cálculo; la AH (agresión hostil) se entiende como el contacto físico fuerte con la intención de dañar a un oponente, va acompañada por un fuerte estado emocional negativo de cólera, por lo tanto, la AI va dirigida hacia un objetivo común el cual es ganar y la AH va dirigida a infligir daño a otra persona.

En todos los deportes de contacto e incluso en los que son de semi-contacto existen ambos tipos de agresión, la AI y la AH, pero en algunos deportes como el rugby y el futbol americano hay una línea muy delgada entre una y la otra, lo cual ocasiona que sea muy difícil de diferenciar la intencionalidad del jugador. Al realizar un tacleo dirigido a una rodilla es difícil saber si este iba con la intención de dañar o si era el único mecanismo posible para detener la jugada del contrario. Al hacer una revisión de las diferentes definiciones del termino encontramos que son demasiado amplias y ambiguas, pero haciendo un rastreo bibliográfico acerca de lo que se ha escrito sobre el tema, no se ha podido dar con una definición específica, los autores solo describen y plantean hipótesis de la posible génesis de la agresión en el deporte.

Aparte de Bredemeier aparecen tres autores principales que escriben acerca del tema de la agresión en el deporte. El primero es Lorenz, este nos habla que la agresión es como cualquier otro instinto, tiene como meta conservar la vida y la especie, solo que, en el hombre, debido a sus condiciones de vida y la aparición del lenguaje, degeneró, haciendo que sus efectos fueran perjudiciales y hasta destructivos. Lorenz no trata de explicar los procesos fisiológicos de que resulta la agresión, sólo se interesa por las funciones que desempeña esta pulsión. Señala tres funciones principales de la pulsión de agresión: la primera es la selección del más fuerte para la perpetuación de la especie. La segunda es la distribución uniforme del espacio vital disponible. Aún el más débil obtiene un dominio propio, aunque más pequeño. Y la tercera es la formación de un orden jerárquico que da al grupo una estructura firme.

Lorenz sugiere que se proporcionen objetivos sustitutos a la agresión y propone al deporte como medio de sublimación, suponiendo que especialmente en los deportes bruscos o violentos se descarga en gran medida la energía agresiva acumulada.

A esta última idea se le opone Bercowitz, que critica la teoría catártica de la agresión en el deporte y sugiere otra interpretación totalmente distinta. Según él, el sujeto que participa en una actividad deportiva puede tornarse más agresivo como consecuencia de lo que ve y

hace. Una de las razones para ese incremento de la agresividad sería el efecto general energizante de la actividad física, que resultaría en mayor excitación del individuo. También argumenta que la competición inherente al deporte puede ser otro excitante que intensificaría las tendencias agresivas del jugador.

Bandura toma una posición diferente a los dos autores ya mencionados, él dice que la conducta en general incluso la agresiva en el deporte se desarrolla a partir de condicionamiento vicario, los niños siguen modelos y aprenden sus conductas; o por la influencia de los medios de comunicación al retransmitir imágenes violentas en los terrenos de juego. Bandura dice una persona es agresiva porque aprendió a ser agresiva. Otro factor causal pero que no es atribuido a algún autor en específico, sino que apareció simultáneamente en diferentes textos es que la agresión se da como una respuesta a la frustración que siente la persona al no alcanzar su objetivo, aplicándolo al campo deportivo sería que un jugador se torna agresivo porque va perdiendo. La crítica que se le hace a esta hipótesis es que desconocería la agresividad que aún se mantendría en un encuentro deportivo como por ejemplo en un partido de rugby, donde se ve constantemente agresividad por parte de los atletas.

Por lo visto hasta este punto la agresión es inherente al deporte y es en la única área donde la agresión es permitida y apoyada por los diferentes sectores de la sociedad como: los medios de comunicación, los entes reguladores del respectivo deporte, aficionados, administrativos y árbitros. Los mismos atletas hablan de que en algunos deportes no están más de acuerdo con el uso de la agresión instrumental, por ejemplo, en el fútbol donde está permitido cargar hombro a hombro y “*barredoras*” que vayan en busca del balón. El razonamiento moral en deportes de contacto y semi-contacto varían mucho uno de la otra, porque son más condescendientes a la AI y a la AH los atletas que practican deportes de contacto, ya que lo asumen como respuesta a la competitividad que se está dando en el encuentro.

Kerr desarrolla un poco más lo planteado por Bandura y hace énfasis en que a los jóvenes se les están mostrando constantemente modelos agresivos, principalmente en los medios de comunicación donde repiten situaciones de AH constantemente y en ocasiones las destacan. Plantea que los medios de comunicación deberían ser más responsables con el contenido que muestran a la audiencia en sus programas y en vez de aplaudir situaciones donde hay clara muestra de AH; esto va dirigido también a los entes reglamentarios y administrativos del equipo para que apliquen sanciones severas a conductas antideportivas.

Los mismos deportistas no se quedan atrás, existen diferentes eventos que promueven la aparición o manifestación de estas conductas en el terreno de juego, se deben mencionar algunos factores predisponentes como es la historia previa de cada jugador o bien la percepción que el jugador tiene en relación con los jugadores del equipo contrario, su actitud hacia ellos, una falta mal intencionada, la importancia relativa que le da vencer en particular

al equipo con el que se van a enfrentar, los premios económicos al que pueden aspirar por tal victoria, además la percepción que tienen de sí mismos. A partir de esto otros autores han planteado que es necesaria una preparación psicológica de los deportistas antes, durante y después de una competición, porque sin un endurecimiento psicológico es muy posible que la misma ansiedad, actúe sobre el plano somático y puede interferir en el rendimiento normal deportivo, lo cual cause que el deportista incurra en AH. De ahí la necesidad de que la psicología desarrolle pruebas que permitan obtener un diagnóstico y contribuyan a que el deporte sea cada vez más científico y menos violento.

Por la poca producción de instrumentos específicos para evaluar la ira en los deportes de contacto y concretamente en los deportes de combate, las investigaciones en esta área refieren al uso de pruebas utilizadas en el ámbito clínico, haciendo la medición psicológica principalmente con instrumentos de auto-informe. De ahí la necesidad de crear y estandarizar pruebas enfocadas netamente en campo deportivo.

La Escala de Creencias sobre la Ira en el Deporte de Combate (Mendoza, 2011) tiene el propósito de evaluar la creencia de la expresión de ira que el deportista experimenta durante sus competencias. Sustentada en la teoría de la conducta planeada (Ajzen, 1998), la escala mide las creencias que posee el deportista de combate respecto de las probables consecuencias de efectuar la conducta de ira durante su participación competitiva, según la teoría; la intención que un individuo tiene de realizar una conducta específica constituye el elemento determinante de ésta, es decir, el conocimiento de la intención conductual permite predecir la ejecución del comportamiento. Si se cuenta con un nivel suficiente de control real sobre la conducta, se esperaría que el individuo llevara a cabo sus intenciones cuando se le presentara la oportunidad en el combate.

Para la construcción de los reactivos del instrumento, los autores se remitieron a 15 entrenadores de México, 3 de Judo, 3 de Boxeo, 3 de Karate, 3 de Lucha Olímpica y 3 de taekwondo, solicitándoles un listado de situaciones en las que la ira incurre antes y después de las competencias; y situaciones en donde constituya un componente importante del rendimiento deportivo. El listado inicial fue de 52 reactivos, los entrenadores participantes argumentaban si mostraban a la ira como un componente de la ejecución deportiva exitosa. Luego los entrenadores y los investigadores sacaron 22 reactivos para que se pudiera encontrar con mayor precisión en que situaciones podría aparecer la ira en los combates. Luego escogieron a 3 atletas por cada deporte y se les presentaron los reactivos, miraron cuales reactivos expresaban la experiencia de ira en el combate y con el desempeño deportivo en general. Luego se le pidió a otro grupo de 20 deportistas, 4 por cada rama que hicieran una última revisión de los reactivos. Y por último los investigadores hicieron unos cambios para ajustar mejor la prueba. Bajo estos últimos 2 procedimientos se eliminaron 6 reactivos y quedaron 24 reactivos conformando La Escala de Creencia sobre la Ira en el Deporte de Combate, la escala posee cuatro opciones de respuesta tipo Likert: *Casi nunca, A veces, Frecuentemente y Casi siempre.*

En la psicología deportiva pocos son los instrumentos que miden la ira en la práctica deportiva, en el contexto colombiano solo hay una prueba validada que es la STAXI 2 (Spielberg, 1999) que mide los rasgos agresivos en los deportistas, pero con la prueba que se pretende validar se evaluará: *La expresión de ira para ganar, la Auto percepción de deportista aguerrido (agresivo), Necesidad de ira para ganar e Ira ante la Frustración Deportiva.*

La importancia de realizar este estudio es la necesidad de adaptar instrumentos de medición al contexto colombiano en este caso a la ciudad de Medellín, contribuyendo al desarrollo y mayor posicionamiento de la psicología deportiva en las instituciones que regulan el deporte en la ciudad. Además, el uso académico que podría tener la revisión de esta prueba, por ejemplo, siendo utilizada en futuras investigaciones en las cuales se quiera evaluar la agresión en el deporte; teniendo una prueba acorde al contexto colombiano los resultados van a ser más precisos, que cuando se utiliza una prueba extranjera. En otras palabras, se ahorraría más tiempo y se va a contribuir a que los resultados sean confiables.

La utilización de los test psicológicos construidos en otros contextos culturales es una práctica frecuente no solo en nuestro medio sino en todo el mundo. El uso de un test en un contexto cultural diferente, donde se usa un lenguaje distinto y se está familiarizado con estímulos muy diversos, produce dificultades traducibles como fuentes de sesgo. La existencia de sesgo puede tener consecuencias iatrogénicas al aplicar los test y al obtener resultados totalmente erróneos. En un ámbito clínico podemos asumir la existencia de un rasgo de personalidad patológico, cuando este rasgo puede ser normal si está dentro de un rango correctamente medido.

Además de ser muy necesario contar con instrumentos adecuados para la práctica psicológica y para la investigación, la adaptación de instrumentos responde a razones de índole científico y práctico. Es importante reconocer que la mayoría de las teorías psicológicas actuales se han desarrollado en contextos de cultura occidental y que la validación empírica de las mismas se ha realizado con muestras de jóvenes universitarios.

Ahora surge la necesidad de demostrar la universalidad de las teorías. Es por ello que para poder evaluar si un determinado rasgo psicológico existe en culturas diferentes es necesario contar con instrumentos equivalentes a través de diferentes culturas, es decir que midan lo mismo en ambas culturas en donde va a ser aplicado. Para ello proponemos comenzar por desarrollar mayor cantidad de instrumentos que cumplan con los requisitos necesarios para ser aplicados según las teorías de los test que últimamente han cobrado vigor y siguiendo los parámetros internacionales para la validación de las pruebas.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Establecer las propiedades psicométricas de “La Escala de Creencia sobre la Ira en el Deporte de Combate” en atletas de la ciudad de Medellín.

3.2. Objetivos Específicos

- Establecer los Baremos de las variables: La expresión de ira para ganar, la Auto percepción de deportista aguerrido (agresivo), Necesidad de ira para ganar e Ira ante la Frustración Deportiva.

- Establecer la validez de la prueba usando: Validez de contenido, por juicio de expertos y de constructo.

- Establecer la confiabilidad interna de la prueba para ser aplicada en los deportistas de la ciudad de Medellín.

4. MARCO TEORICO

4.1 Tipo De Investigación: Enfoque Cuantitativo

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y poder probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Las características generales del enfoque cuantitativo es que regularmente elige una idea, que transforma en una o varias preguntas de investigación relevantes; luego de esta deriva hipótesis y variables; desarrolla un plan para probarlas; mide las variables en un determinado contexto, analiza las mediciones obtenidas y establece una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis.

El enfoque cuantitativo pretende intencionalmente “acotar” la información (medir con precisión las variables del estudio, tener un foco). El enfoque cuantitativo para generar conocimiento se fundamenta en el método hipotético-deductivo, porque delinea teorías y de ellas derivamos hipótesis; las hipótesis se someten a prueba utilizando diseños de investigación apropiados y si los resultados corroboran la hipótesis o son consistentes con estas, se aporta evidencia en su favor. Si se refutan, se descartan en busca de mejores explicaciones e hipótesis. Por lo tanto, cuando los resultados de diversas investigaciones aportan evidencia en favor de la hipótesis, se genera confianza en la teoría que las sustenta o apoya.

El enfoque cuantitativo investiga la realidad objetiva sin desechar la realidad subjetiva. La realidad objetiva es susceptible de conocerse, porque es una realidad externa e independiente del sujeto.

Para este enfoque, la forma confiable para conocer la realidad es a través de la recolección y análisis de los datos, de acuerdo con ciertas reglas lógicas. Si estas se siguen cuidadosamente y los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad, las conclusiones derivadas tendrán validez, es decir, la posibilidad de ser refutadas, o de replicarse con la finalidad de ir construyendo conocimiento (Hernández, 2004).

4.2 Nivel De La Investigación: Descriptivo

La investigación descriptiva consiste en describir situaciones, eventos y hechos. Esto es, decir como es y cómo se manifiesta determinado fenómeno. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. (Danke, 1989). Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Describir es recolectar datos cuantitativos.

Los estudios descriptivos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren. Desde luego, puede integrar las mediciones o información de cada una de dichas variables o conceptos para decir cómo es y cómo se manifiesta el fenómeno de interés.

Los estudios descriptivos se centran en recolectar datos que muestren un evento, una comunidad, un fenómeno, hecho, contexto o situación que ocurre, para los investigadores cuantitativos medir con la mayor precisión posible. La descripción puede ser más o menos profunda, aunque en cualquier caso se basa en la medición de uno o más atributos del fenómeno descrito (Hernández, 2004).

4.3. Diseño: No Experimental.

Se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de investigación donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes, lo que se hace en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. En este caso se va a adaptar la prueba mexicana al contexto colombiano, por lo tanto, no se va a construir ninguna situación, sino que por medio del test se va a observar y analizar las situaciones ya existentes, las cuales no son provocadas por el investigador.

En la investigación no experimental las variables independientes ya han ocurrido y no es posible manipularlas; el investigador no tiene control directo sobre variables, ni puede influir en ellas.

Va a ser tipo transversal, esto significa que se van a recolectar los datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Diseño transversal descriptivo los diseños transaccionales descriptivos tienen como objetivo indagar los valores en que se manifiestan una o más variables. Este tipo de estudio nos presenta un panorama del estado actual de una o más variables en uno o más grupos o indicadores en determinado momento.

4.4. POBLACIÓN:

La población de la investigación va a ser todos los deportistas de alto rendimiento de los siguientes deportes: Taekwondo, Judo y Karate, pertenecientes a la liga antioqueña y que compitan en los torneos nacionales.

La muestra va a ser no probabilística porque supone un procedimiento de selección informal, en el enfoque cuantitativo, la muestra dirigida selecciona sujetos “típicos” que serán casos representativos de una población determinada, en las muestras de este tipo, la elección de los sujetos no depende de que todos tengan la misma probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión del investigador.

La ventaja de una muestra no probabilística es su utilidad para determinados diseños de estudio que requiere no tanto una representatividad de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de sujetos con ciertas características específicas, previamente explicadas en el planteamiento del problema.

5. METODOLOGÍA:

La Escala de Creencias sobre la Ira en el Deporte de Combate tiene el propósito de evaluar la creencia de la expresión de ira que el deportista experimenta durante sus competencias. Sustentada en la teoría de la conducta planeada (Ajzen, 1998), la escala mide las creencias que posee el deportista de combate respecto de las probables consecuencias de efectuar la conducta de ira durante su participación competitiva, según la teoría: La intención que un individuo tiene de realizar una conducta específica constituye el elemento determinante de ésta, es decir, el conocimiento de la intención conductual permite predecir la ejecución del comportamiento. Si se cuenta con un nivel suficiente de control real sobre la conducta, se esperaría que el individuo llevara a cabo sus intenciones cuando se le presentara la oportunidad en el combate.

Para la construcción de los reactivos del instrumento, los autores se remitieron a 15 entrenadores de México, 3 de Judo, 3 de Boxeo, 3 de Karate, 3 de Lucha Olímpica y 3 de taekwondo, solicitándoles un listado de situaciones en las que la ira incurre antes y después de las competencias; y situaciones en donde constituya un componente importante del

rendimiento deportivo. El listado inicial fue de 52 reactivos, los entrenadores participantes argumentaban si mostraban a la ira como un componente de la ejecución deportiva exitosa. Luego los entrenadores y los investigadores sacaron 22 reactivos para que se pudiera encontrar con mayor precisión en que situaciones podría aparecer la ira en los combates. Luego escogieron a 3 atletas por deportes se les presentaron los reactivos y miraron cuales reactivos expresaban la experiencia de ira en el combate y con el desempeño deportivo en general. Luego se le pidió a otro grupo de 20 deportistas, 4 por cada rama que hicieran una última revisión de los reactivos. Y por último los investigadores hicieron unos cambios para ajustar mejor la prueba. Bajo estos últimos 2 procedimientos se eliminaron 6 reactivos y quedaron 24 reactivos (Imagen 1) conformando La Escala de Creencia sobre la Ira en el Deporte de Combate, la escala posee cuatro opciones de respuesta tipo Likert: Casi nunca, A veces, Frecuentemente y Casi siempre.

El primer factor, denominado Expresión de ira para ganar, concentró once reactivos, los cuales hacen alusión a la creencia en que expresar ira en las competencias deportivas es un factor clave para ganar el combate (reactivos 1, 6, 12, 18 y 20), así como mostrarse con ira ante el rival (reactivos 5, 9, 13, 17, 21 y 22). Los cinco reactivos del factor Auto percepción de deportista aguerrido son el (2, 3, 7, 15 y 23) indican que el deportista se percibe a sí mismo como aguerrido y agresivo en las gestas en las que participa. Los reactivos (8, 10, 14, 16, 19 y 24) del factor Necesidad de ira para ganar, a diferencia del primer factor, hacen referencia a que el deportista requiere contar ira en la competencia para lograr el éxito en su ejecución deportiva. Los reactivos 4 y 11 conformaron un indicador llamado Ira ante la frustración deportiva que denota la manifestación de ira en los momentos que el deportista siente que va perdiendo un combate.

5.1 Consideraciones Éticas:

ARTÍCULO 45. EL MATERIAL PSICOTÉCNICO ES DE USO EXCLUSIVO DE LOS PROFESIONALES EN PSICOLOGÍA. Los estudiantes podrán aprender su manejo con el debido acompañamiento de docentes y la supervisión y vigilancia de la respectiva facultad o escuela de psicología.

ARTÍCULO 46. Cuando el psicólogo construye o estandariza test psicológicos, inventarios, listados de chequeo, u otros instrumentos técnicos, debe utilizar los procedimientos científicos debidamente comprobados. Dichos test deben cumplir con las normas propias para la construcción de instrumentos, estandarización, validez y confiabilidad.

ARTÍCULO 47. El psicólogo tendrá el cuidado necesario en la presentación de resultados diagnósticos y demás inferencias basadas en la aplicación de pruebas, hasta tanto estén debidamente validadas y estandarizadas. No son suficientes para hacer evaluaciones

diagnósticas los solos test psicológicos, entrevistas, observaciones y registro de conductas; todos estos deben hacer parte de un proceso amplio, profundo e integral.

ARTÍCULO 48. LOS TESTS PSICOLÓGICOS QUE SE ENCUENTREN EN SU FASE DE EXPERIMENTACIÓN DEBEN UTILIZARSE CON LAS DEBIDAS PRECAUCIONES. Es preciso hacer conocer a los usuarios sus alcances y limitaciones.

ARTÍCULO 49. Los profesionales de la psicología dedicados a la investigación son responsables de los temas de estudio, la metodología usada en la investigación y los materiales empleados en la misma, del análisis de sus conclusiones y resultados, así como de su divulgación y pautas para su correcta utilización.

ARTÍCULO 50. Los profesionales de la psicología al planear o llevar a cabo investigaciones científicas, deberán basarse en principios éticos de respeto y dignidad, lo mismo que salvaguardar el bienestar y los derechos de los participantes.

Estos artículos tienen relación directa con mi trabajo de grado debido a que voy a trabajar con una prueba que ya ha sido estandarizada en México y para poder adaptarla a Colombia es necesario el apoyo de un asesor de grado que tenga el título de psicólogo, porque yo como estudiante no puedo hacer uso o cambio de alguna prueba sin la supervisión de un docente.

Al querer estandarizar la prueba tengo que tener mínimo los conocimientos necesarios sobre los procedimientos de validación y confiabilidad, en la universidad nos ofrecen el curso de psicometría el cual nos da las bases para saber todo lo referente a una prueba.

Los resultados obtenidos serán presentados en el trabajo de grado, siguiendo los protocolos de análisis y presentación de los resultados. En cada prueba va a ir un párrafo donde explique que es la prueba, que se espera de ella y con qué fin se está haciendo. Todo lo dicho en los resultados quedaría bajo mi responsabilidad, la metodología y diseño del trabajo de grado están siendo revisados constantemente para no tener errores que lleven a tener malas interpretaciones.

Se espera que esta investigación cumpla con los principios éticos para el desarrollo de investigaciones en humanos propuesto por el ministerio de salud en Colombia: “en toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y bienestar (resolución 008430 del 04 de octubre de 1992 de ministerio de salud, actualmente ministerio de protección social)”

6. RESULTADOS

Las respuestas fueron codificadas y procesadas con el paquete SPSS versión 22,0. Se realizaron los siguientes procedimientos: Análisis Descriptivo de los 24 reactivos de la Escala, Prueba de KMO y Barlett, Validez Factorial y Consistencia Interna.

Análisis descriptivo de los reactivos. En la tabla se muestran los estadísticos descriptivos de los 24 reactivos de la *Escala de Creencias sobre la Ira en el Deporte de Combate* (media, desviación estándar, asimetría y curtosis).

En cuanto al KMO y prueba de esfericidad de Barlett, la medida contrasta si las correlaciones parciales entre las variables son suficientemente pequeñas. permite comparar la magnitud de los coeficientes de correlación observados con la magnitud de los coeficientes de correlación parcial. La adecuación de análisis factorial es Aceptable puesto que es 0,763.

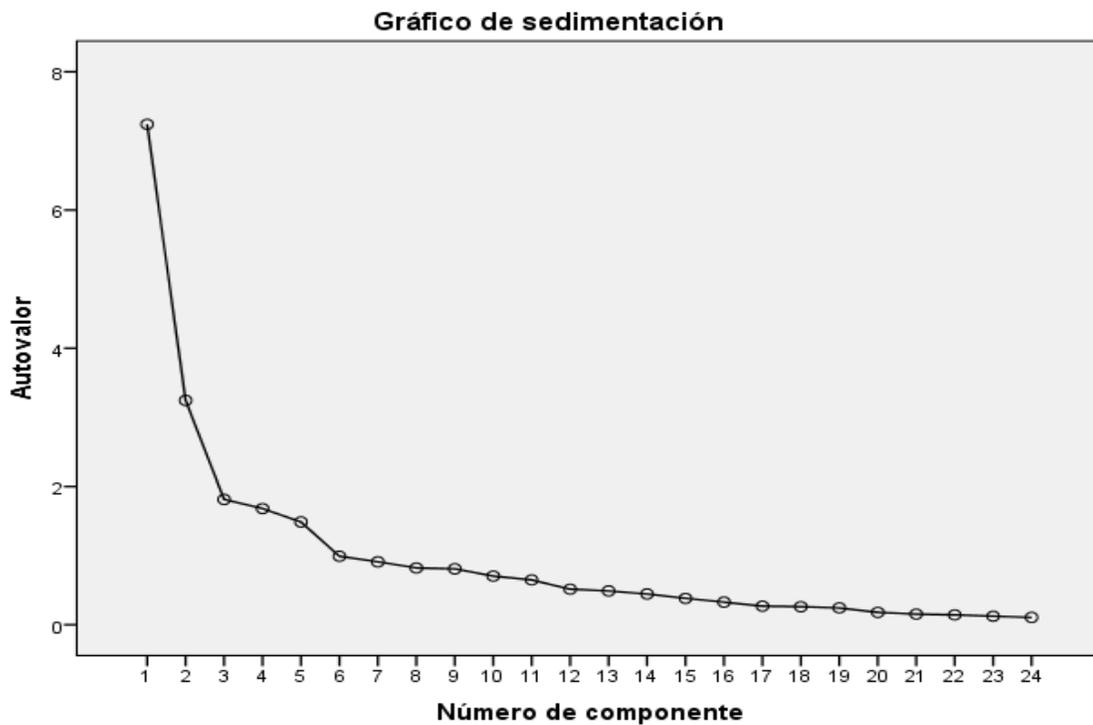
Tabla Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,763
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	831,108
	Gl	276
	Sig.	,000

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de extracción de cargas al cuadrado			Sumas de rotación de cargas al cuadrado		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	7,240	30,167	30,167	7,240	30,167	30,167	3,938	16,410	16,410
2	3,246	13,525	43,692	3,246	13,525	43,692	3,451	14,380	30,790
3	1,813	7,556	51,248	1,813	7,556	51,248	3,385	14,102	44,893
4	1,681	7,004	58,252	1,681	7,004	58,252	2,514	10,473	55,366
5	1,488	6,198	64,450	1,488	6,198	64,450	2,180	9,084	64,450
6	,991	4,130	68,580						
7	,910	3,794	72,373						
8	,823	3,427	75,801						
9	,810	3,374	79,175						
10	,705	2,936	82,111						
11	,649	2,705	84,816						
12	,515	2,146	86,962						
13	,489	2,038	89,000						

14	,446	1,858	90,858						
15	,382	1,593	92,451						
16	,328	1,366	93,817						
17	,270	1,125	94,942						
18	,262	1,091	96,033						
19	,244	1,016	97,049						
20	,179	,748	97,797						
21	,155	,646	98,443						
22	,143	,596	99,039						
23	,124	,515	99,554						
24	,107	,446	100,000						



La Matriz de componente rotado arrojó que, de los 24 reactivos analizados, encontramos que al realizar la matriz de componente rotado arrojó 5 reactivos ambiguos que podrían dar cuenta de más de una variable.

Podemos observar que la distribución de los reactivos cambio sustancialmente en comparación con los reactivos y variables originales, la mayoría de las variables tuvo un movimiento y cambiaron de variable.

Matriz de componente rotado

	Componente				
	1	2	3	4	5
10. Me hace falta agresividad para ser exitoso.	,786				
24. En una competencia ser agresivo me ayuda a ganar.	,748				
8. Cuando pierdo creo que me faltó ser más agresivo.	,745				
16. Sé que si soy agresivo, seré un triunfador.	,701				
19. Voy sacando mi agresividad a medida de que avanza la competencia.	,623				
13. Ante rivales a los que les puedo ganar, soy muy agresivo.	,591			,451	
4. Cuando voy perdiendo me enojo.	,554				
18. Creo que mi agresividad me ayuda a ser un deportista ganador.	,492	,479		,425	
6. Al ganar, siento que gane por mi agresividad.		,745			
1. Ante cualquier rival respondo agresivamente.		,713			
5. Cuando le doy a un rival un golpe, patada o agarre, expreso toda mi furia.		,667			
9. Expreso con mi postura corporal la furia que tengo antes de una pelea.		,646			
2. Con tal de ganar, le doy con todo a mi rival.		,640			,430
12. Mis triunfos se deben a la agresividad con la que me expreso en combate.		,547		,431	
7. Soy aguerrido durante la peleas.			,883		
23. En una competencia me veo a mi mismo aguerrido.			,875		
3. Me considero un deportista aguerrido.			,849		
15. Yo proyecto la imagen de un luchador aguerrido.			,764		
22. En una competencia me veo a mi mismo furioso.				,847	
21. En una competencia me veo a mi mismo agresivo.				,674	
17. Muestro mi furia con el rival aun cuando lo tengo ya vencido.					,740
11. Cuando voy perdiendo y el tiempo se termina, actúo con mucho coraje.					,671

14. Cuando le pongo coraje a una pelea, gano.					,578
20. Quiero ganar pronto usando mi furia.				,417	,562

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

Al suprimir en la primera variable los dos reactivos ambiguos, encontramos que la confiabilidad con el alfa de Cronbach es bueno con un resultado de .825.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	6

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
10. Me hace falta agresividad para ser exitoso.	8,47	8,407	,612	,793
24. En una competencia ser agresivo me ayuda a ganar.	8,48	8,377	,712	,774
8. Cuando pierdo creo que me falto ser más agresivo.	8,12	7,677	,570	,812
16. Sé que si soy agresivo, seré un triunfador.	8,79	9,154	,686	,788
19. Voy sacando mi agresividad a medida de que avanza la competencia.	8,29	8,731	,593	,797
4. Cuando voy perdiendo me enojo.	8,45	9,206	,479	,819

Al suprimir en la segunda variable los tres reactivos ambiguos, encontramos que la confiabilidad con el alfa de Cronbach es bueno con un resultado de .750

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,750	4

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
6. Al ganar, siento que gane por mi agresividad.	4,15	1,977	,667	,635
1. Ante cualquier rival respondo agresivamente.	4,11	2,096	,582	,679
5. Cuando le doy a un rival un golpe, patada o agarre, expreso toda mi furia.	3,83	1,526	,616	,663
9. Expreso con mi postura corporal la furia que tengo antes de una pelea.	4,05	2,259	,381	,774

En la tercera variable encontramos que la confiabilidad con el alfa de Cronbach es bueno con un resultado de .891

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,891	4

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
7. Soy aguerrido durante la peleas.	6,56	7,142	,770	,856
23. En una competencia me veo a mi mismo aguerrido.	6,64	6,758	,816	,838
3. Me considero un deportista aguerrido.	6,36	7,250	,788	,850
15. Yo proyecto la imagen de un luchador aguerrido.	6,98	7,923	,672	,891

Al suprimir en la cuarta variable los tres reactivos ambiguos, encontramos que la confiabilidad con el alfa de Cronbach es bueno con un resultado de .730.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,730	2

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
21. En una competencia me veo a mi mismo agresivo.	1,24	,248	,628	.
22. En una competencia me veo a mi mismo furioso.	1,59	,584	,628	.

Al suprimir en la quinta variable los dos reactivos ambiguos, encontramos que la confiabilidad con el alfa de Cronbach es aceptable con un resultado de .653.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,653	3

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
11. Cuando voy perdiendo y el tiempo se termina, actúo con mucho coraje.	3,53	1,391	,592	,370
14. Cuando le pongo coraje a una pelea, gano.	3,35	1,861	,515	,484
17. Muestro mi furia con el rival aun cuando lo tengo ya vencido.	4,33	2,903	,365	,694

7. DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como propósito revisar los baremos del instrumento que evalúa la creencia sobre la ira en el desempeño deportivo en quienes practican deportes de combate. Sustentada en la teoría de la conducta planeada (Ajzen,1991), se desarrolló la Escala de Creencias sobre la Ira en el Deporte de Combate. Según la prueba original, la construcción de los reactivos estuvo apoyada en los estudios de Isberg (2000) y Robazza et al. (1998) y más puntualmente en Robazza, Bertollo y Bortoli (2006), quienes mencionan la importancia de analizar la emoción de la ira que experimentan los deportistas de contacto y de combate durante la competencia, observando su intensidad y dirección, para favorecer su rendimiento deportivo.

El análisis factorial exploratorio arrojó en la prueba original tres factores y un indicador, lo cual es un poco confuso a la hora de revisar el artículo, pues daría cuenta de que la prueba tuvo un error metodológico, pues en la revisión que se realizó arrojó 5 factores y no queda claro a que se refieren con indicador. En el informe nos encontramos que el coeficiente de consistencia interna de la escala total fue alto ($\alpha = 0,914$) según el autor estos índices psicométricos indican que se trata de

un instrumento que posee una adecuada validez y fiabilidad para su uso en deportistas de combate, con lo que se alcanzó el objetivo planteado en esta investigación. Pero en la revisión nos encontramos que 5 de los 24 reactivos eran ambiguos y daban cuenta en más de una sola variable, por lo que comienza a variar la prueba en términos de consistencia interna y confiabilidad, al eliminar los 5 reactivos la prueba aun alcanza a evaluar la realidad del constructo puesto que en la Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo es de ,763 y la Prueba de esfericidad de Bartlett 831,108.

En la prueba original el primer factor, denominado Expresión de ira para ganar, concentró once reactivos, los cuales hacen alusión a la creencia en que expresar ira en las competencias deportivas es un factor clave para ganar el combate (reactivos 1, 6, 12, 18 y 20), así como mostrarse con ira ante el rival (reactivos 5, 9, 13, 17, 21 y 22). Los cinco reactivos del factor Auto percepción de deportista aguerrido (2, 3, 7, 15 y 23) indican que el deportista se percibe a sí mismo como aguerrido y agresivo en las gestas en las que participa. Los reactivos 8, 10, 14, 16, 19 y 24 del factor Necesidad de ira para ganar, a diferencia del primer factor, hacen referencia a que el deportista requiere contar ira en la competencia para lograr el éxito en su ejecución deportiva. Los reactivos 4 y 11 conformaron un indicador llamado Ira ante la frustración deportiva que denota la manifestación de ira en los momentos que el deportista siente que va perdiendo un combate.

En la revisión que realizamos, la distribución de los reactivos, variaron sustancialmente y los factores fueron modificado. La primera variable la denominamos Necesidad de Ira para Ganar y concentro los reactivos 4, 8 10, 16, 24, en comparación con la variable original entro el reactivo 4 y salió el 14; la segunda variable es Expresión de Agresividad para Ganar, concentro los reactivos 1, 5, 6, 9, esta fue la que tuvo los cambios más significativos puesto que paso de 11 reactivos a tan solo 4, salieron 12, 18, 20, 13, 17, 21 y 22; la tercera variable se denomina Autopercepción de Agresividad para ganar y concentro los reactivos 3, 7, 15, 23, salió de la variable reactivo 2; la cuarta variable es nueva puesto que los dos reactivos que se concentraron pertenecían a la segunda variable mencionada y la denominamos Proyección de Agresividad en Competencia y concentro los reactivos 21 y 22; en la quinta y última variable se denomina Ira en la Competencia Deportiva y concentro los reactivos 11, 14, 17, esta variable tuvo cambios significativos pues paso de dos reactivos a tres y uno de los originales (4) salió de este factor. La matriz de componente rotado arrojó que los reactivos 2, 12, 13, 18, 20 son ambiguos por lo que se retiraron en la revisión realizada.

Las altas correlaciones positivas obtenidas entre los factores muestran, en forma general, que la escala mide de manera consistente la creencia de los deportistas en que la ira es un componente esencial para lograr el éxito en el combate deportivo.

En conclusión, que al hacer la revisión de los datos obtenidos de la Escala de Creencias sobre la Ira en el Deporte original encontramos ciertas incongruencias, pero que al organizar los baremos el instrumento es válido y confiable, que puede ser utilizado para evaluar la creencia sobre la ira en el desempeño deportivo en quienes practican deportes de combate. Los cinco factores obtenidos del análisis factorial determinan la medición específica de la creencia sobre la ira en situaciones deportivas competitivas.

8. REFERENCIAS

A. Keeier, L. (s.f.). The Differences in Sport Aggression, Life Aggression, and Life Assertion Among Adult Male and Female Collision, Contact, and Non-Contact Sport Athletes. *Journal of Sport Behavior*, 30(1), 57-76.

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.

Balagué, G. (1985). Análisis psicológico de la agresividad en el deporte. I.N.E.F. - Barcelona, 19-37.

Buss, A. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.

Buss, A., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal Person Social Psychology*. 63 (3); 452-459.

David N. Sacks, Y. P. (2003). Aggression and Violence in Sport: Moving. (M. & Sport, Ed.) *Int. Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1, 167-179.

Ferrer, J., & Hombravella. (s.f.). Deporte y dinámica de la personalidad. *Revista de la sociedad internacional de psicología deportiva*, 20-23.

Hernández, R. S. (2004). Planteamiento del problema: objetos, preguntas de investigación y justificación del estudio. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández Collado, & P. Baptista Lucio, *Metodología de la Investigación* (págs. 41-60). Mexico DF: McGraw-Hill Interamericana.

Isberg, L. (2000). Anger, aggressive behavior, and athletic performance. In: Hanin, Y. L, (Eds.). *Emotions in sport*. Champaign, IL: Human Kinetics; (pp.113-33).

Mintah, J. K., Huddleston, S., & Doody, S. G. (1999). Justifications of Aggressive Behavior in Contact. *Journal of Applied Social Psychology*,, 597-605.

Oliva Mendoza, F.; Calleja Bello, N. y Hernández Pozo, R. (2012). Escala de creencias sobre la ira en el deporte de combate con atletas mexicanos. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 12 (45) pp. 110-121.

Reynes, E., & Lorant, J. (2004). Competitive martial arts and aggressiveness: A 2-yr. longitudinal study among young boys. *perceptual and Motor Skills*. 98(1), 103-115.

Robazza, C., Bortoli, L., & Nougier, V. (1998). Performance-related emotions in skilled athletes: hedonic tone and functional impact. *Percept Mot Skills*; 87, 547-64.

Spielberg, C., Johnson, E., Russell, S. Crane, R., Jacobs, G., & Worden, T. (1985). The experience and expression of anger: Construction and validation of an anger expression scale. In M. Chesney & R. Rosenman (Eds.). *Anger and hostility in cardiovascular and behavioral disorders* (pp. 5-30). Hemisphere: McGraw-Hill.

Tenenbaum, G., Stewart, E., Singer, R. N., & Duda, J. (1997). Aggression and Violence in Sport: An ISSP Position Stand. *The Sport Psychologist*, 11, 1-7.

Valdés, H. (1998). *Personalidad y deporte*. Barcelona: INDE.