



Cuadernos de Psicología del Deporte

ISSN: 1578-8423

psicodeporte@gmail.com

Universidad de Murcia

España

Ortega Toro, Enrique; Jiménez Egido, José María; Palao Andrés, José Manuel; Sainz de Barranda, Pilar

DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN CUESTIONARIO PARA VALORAR LAS PREFERENCIAS Y SATISFACCIONES EN JÓVENES JUGADORES DE BALONCESTO

Cuadernos de Psicología del Deporte, vol. 8, núm. 2, 2008, pp. 39-58

Universidad de Murcia

Murcia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=227017639003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN CUESTIONARIO PARA VALORAR LAS PREFERENCIAS Y SATISFACCIONES EN JÓVENES JUGADORES DE BALONCESTO

**Enrique Ortega Toro*, José María Jiménez Egido*, José Manuel Palao Andrés*
y Pilar Sainz de Barranda***

Universidad Católica San Antonio. Murcia

RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue diseñar y validar un instrumento que mida de forma válida y fiable en jóvenes jugadores de baloncesto de diferentes etapas de formación: a) el nivel de divertimento deportivo y diversión de diversas situaciones de juego, acciones técnico-tácticas, medios tácticos colectivo básicos, tipos de ataque y defensa, modificaciones del reglamento y fases de juego tanto en entrenamientos como en partidos; y b) la percepción de los jugadores de lo demandado por sus entrenadores en fases de juego y determinadas acciones técnico-tácticas. En primer lugar, se realizó una validación del contenido a través del acuerdo y consenso de doce jueces expertos. En segundo lugar, se aplicó el cuestionario a una muestra de 33 jugadores de baloncesto de la categoría cadete, dos veces con un intervalo de una semana. Se calculó la fiabilidad mediante la aplicación de la prueba test-retest. Los resultados indicaron que el cuestionario de satisfacción y preferencias de jóvenes jugadores de baloncesto (CSPJB), dispone de los niveles óptimos de fiabilidad y validez, para registrar el nivel de satisfacción, divertimento deportivo y diversión en la práctica deportiva de los jóvenes jugadores de baloncesto en etapas de formación.

PALABRAS CLAVE

Cuestionario, satisfacción, preferencias, baloncesto

DESIGN AND VALIDATION OF A QUESTIONNAIRE TO EVALUATE THE PREFERENCES
AND SATISFACTIONS IN YOUTH BASKETBALL PLAYERS

ABSTRACT

The objective of the present study was to design and validate a valid and reliable instrument for measuring various aspects of youth basketball players at different stages: a) the level of athletic enjoyment and diversion of various game situations, technical and tactical actions, means for basic team tactics, types of offense and defense, rule modifications and game phases both in practice sessions as well as in games; and b) the perception of the players of their coaches' demands in game phases and in certain technical and tactical actions. First, a validation of the content was done through the agreement and consensus of twelve expert

Dirección para correspondencia: Dr. Enrique Ortega Toro, Departamento de Ciencias de la actividad Física y el Deporte. Universidad Católica San Antonio. Avenida de los Jerónimos s/n, 30107 Guadalupe, Murcia. E-mail (eortega@pdi.ucam.edu).

Fecha de recepción: 10/10/08 Fecha aceptación: 03/02/09

judges. Secondly, 33 under-16 basketball players filled out a questionnaire and after a week, they filled it out again. The reliability was calculated through the application of a test-retest. The results indicated that the questionnaire about the satisfaction and preferences of youth basketball players has optimal levels of reliability and validity, while registering the level of satisfaction, athletic enjoyment and diversion in athletic practice of youth basketball players in formative stages.

KEY WORDS

Questionnaire, satisfaction, preferences, basketball

INTRODUCCIÓN

Dentro de la práctica deportiva, los jugadores tienen que superar una serie de etapas de aprendizaje, planificadas de forma ordenada y lógica, para garantizar un progreso óptimo en las áreas relacionadas con la técnica, la táctica, el reglamento, la competición, los aspectos biológicos, los psicosociales, etc. (Sáenz-López, Jiménez, Giménez, e Ibáñez, 2007). En la niñez y adolescencia se debe tener en cuenta las necesidades y preferencias para adecuar los entrenamientos y competiciones a los jóvenes jugadores. Con esto se busca una mayor adherencia y un menor abandono deportivo. Altos niveles de estructuración de los entrenamientos están relacionados con un alto nivel de diversión por parte de los jugadores, ya que proporcionan una alto nivel de oportunidades y diversidad (Macfarlane y Kwong, 2003).

Para el fomento del divertimento y la diversión en la práctica deportiva, hay que conocer los razones que llevan a los niños a la práctica deportiva a estar más motivados. Diferentes investigaciones indican que los niños más motivados están orientados en general a la ejecución y no a los resultados. Es decir; son los niños que practican por divertirse, por aprender, por estar en forma, por hacer nuevos amigos (González, Tabernero y Márquez, 2000; Núñez, 1997), por tener sentimientos de control y calidad de feedback (Mandingo y Couture, 1996). Atendiendo a las fuentes motivacionales de los jóvenes jugadores, se ponen de manifiesto la necesidad: a) de utilizar tareas globales contextualizadas y aplicar juegos (Sáenz-López, et al., 2007); b) aumentar el sentimiento de competencia de habilidades; y c) favorecer la diversión y el divertimento deportivo (Duda, 1996; Fernández, Sánchez y Salinero, 2008).

Para aumentar el sentimiento de competencia de los jugadores a través de la diversión con tareas globales contextualizadas, deberá existir en las etapas de formación la inclusión de contenidos afectivos en la planificación. Así, los alumnos aprenderán con mayor significación y satisfacción, que con los sistemas de entrenamiento tradicionales (Tjeerdesma, Rink y Graham, 1996). Los entrenadores también deberán centrar su atención en la pedagogía incrustada dentro del currículo, para que exista una mayor eficacia de la práctica deportiva (Wallhead y Bucworth, 2004).

En este sentido, el papel del entrenador será determinante en categorías inferiores al ser un factor clave en la enseñanza de los jóvenes jugadores. Los propios jugadores lo señalan como: a) una pieza clave que realza la calidad de estos, sobre todo en categorías de formación (Sáenz-López, et al., 2007), y b) ser una fuente principal de

diversión (Garn y Cothran, 2006; Supaporn y Griffin, 1998). Para lograr un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje el entrenador debe conocer bien todos los aspectos afectivos (diversión y divertimento deportivo), de conocimiento, sociales, motores y los fundamentos de juego (Mondoni, 1998, 1999).

Para conocer estos aspectos el entrenador deberá tener acceso a herramientas o instrumentos que le permitan la medición de estos fenómenos psicológicos, utilizando indicadores observables como pueden ser las preguntas de un cuestionario (Carretero-Dios y Pérez, 2005). La utilización del cuestionario, si se realiza con un diseño y planificación acertado, permite recoger información sobre el objeto de estudio (Thomas y Nelson, 2007).

Con la elección del instrumento a utilizar en la recogida de información (cuestionario), surgen dos posibilidades; usar un test que ya existe o construir uno nuevo, intentando mejorar el diseño y validación del cuestionario. Para responder a esa pregunta habría que preguntarse una serie de cuestiones: ¿Pueden estas puntuaciones ser útiles para mí? ¿Puedo sacar conclusiones realmente fiables del cuestionario? ¿La función del test se ajusta a lo que yo quiero conocer? ¿Cómo puedo saber si ese cuestionario que se encuentra en mis manos es válido o bueno? ¿Qué información tengo yo que tener para validar el test? (Sartori y Pasini, 2007).

El propósito de estudio fue diseñar y validar un instrumento que mida de forma válida y fiable en jóvenes jugadores de baloncesto de diferentes etapas de formación: a) el nivel de divertimento deportivo y diversión de diversas situaciones de juego, acciones técnico-tácticas, medios tácticos colectivo básicos, tipos de ataque y defensa, modificaciones del reglamento y fases de juego tanto en entrenamientos como en partidos; y b) la percepción de los jugadores de lo demandado por sus entrenadores en fases de juego y determinadas acciones técnico-tácticas.

METODO

Participantes

Para obtener la validez de contenido se emplearon doce jueces expertos. Todos ellos poseían la titulación de doctor en ciencias de la actividad física y del deporte, eran especialistas en las enseñanzas del baloncesto a nivel universitario, además de poseer la titulación de entrenador nacional de baloncesto. Para obtener la información sobre la validez de comprensión y fiabilidad del cuestionario, la muestra elegida fue de 33 jugadores de baloncesto de la categoría cadete durante el campeonato I Memorial Francisco Rosaura (Molina de Segura, Murcia, 2007). Esta muestra se eligió por muestreo intencional.

Diseño

La "validez de contenido" del cuestionario se definió como el grado en que una prueba representa de forma adecuada lo que se ha realizado (Thomas y Nelson, 2007; Wiersma, 2001). Para alcanzar niveles óptimos de validez de contenido se utilizó la técnica de jueces expertos. Para conocer la validez de contenido desde la perspectiva de la validez de comprensión de los sujetos objeto de estudio y la fiabilidad se utilizó un prueba test-retest (Balluerka, Gorostiaga, Alonso-Arbiol, y Aramburu, 2007). Las variables objeto de estudio para valorar la validez y fiabilidad fueron:

a) Validez de contenido mediante jueces expertos. Se solicitó a los jueces expertos que valorasen diferentes aspectos sobre la información inicial, la escala de medida, y los ítems del cuestionario, y una valoración global del mismo (Wiersma, 2001). Con respecto a la información inicial, a la escala de medida, y a la valoración global se solicitó a los jueces expertos que hiciesen una valoración cualitativa (grado de comprensión, adecuación en la redacción, etc.) y una valoración cuantitativa (escala de 1 a 10) de los mismos.

En relación a los ítems del cuestionario, se registró:

1. Grado de pertenencia al objeto de estudio. Se registró en qué medida cada uno de los ítems debía formar parte del cuestionario. Los jueces expertos indicaban la necesidad de que el ítem formase, o no, parte del cuestionario. De igual modo, en una escala de 1 a 10 indicaban el grado de pertenencia del ítem al cuestionario. Siguiendo la propuesta de Bulger y Housner (2007) se decidió eliminar todos aquellos ítems con valores medios inferiores a 7, modificar los ítems con valores entre 7.1 y 8, y aceptar los superiores a 8.1.
2. Grado de precisión y corrección. Se registró el grado de precisión en la definición y redacción de cada uno de los ítems.

b) Validez de comprensión. Se valoró el grado en el que los jugadores comprendían los diferentes apartados del cuestionario. Se solicitó a los jugadores que valorasen el grado de comprensión de las preguntas. Tras la administración del cuestionario a los sujetos objeto de estudio, se analizaron los siguientes aspectos:

1. Grado de comprensión cualitativo del cuestionario. Para ello, se registraron las preguntas, dudas, sugerencias, etc., que los sujetos realizaron en la sesión de cumplimentación del cuestionario.
2. Grado de comprensión cuantitativo del cuestionario. Para ello, se analizaron los valores de las preguntas de auto-informe mediante una escala de 1 a 10. De igual forma, se le solicitó que indicasen aquellos ítems que no entendían tras una primera lectura.
3. Análisis de las respuestas. Para conocer el grado de comprensión de cada uno de los ítems, se analizaron las respuestas de los sujetos desde dos puntos de vista:
 - i. Análisis de la frecuencia de la respuesta "no sabe / no contesta". Se decidió eliminar todos aquellos ítems en los que el porcentaje de respuesta "no sabe no / contesta" fuese superior al 5%.
 - ii. Frecuencia de respuesta elevada. Con el objetivo de que los ítems de los cuestionarios discriminasen a los sujetos objeto de estudio se decidió eliminar todos aquellos ítems que presentasen la misma respuesta en más del 90% de la muestra.

c) Fiabilidad. Se definió fiabilidad (Thomas y Nelson, 2007) como reproducibilidad de una medida. Para alcanzar niveles óptimos de fiabilidad en los cuestionarios objeto de estudio, se utilizó la técnica de test-retest (Baumgartner, 2000).

Instrumentos

El instrumento de referencia fue creado por Ortega, Olmedilla, Méndez y Martínez (2006) para su posterior adaptación (ver Anexo I). El Cuestionario de preferencias y satisfacción para jóvenes jugadores de baloncesto (CPSJB) consta de una breve introducción, donde se explica el uso, modo de contestación de los ítems y definición sobre la escala, objetivo del estudio etc. A continuación se insertó un bloque sobre datos sociodemográficos como posición de juego, edad, años de práctica federada, etc. Posteriormente, se pasó a la realización de varios bloques de preguntas sobre las preferencias y satisfacciones de los jugadores. Los nueve bloques de preguntas que componen el cuestionario son:

1. Divertimiento deportivo sobre determinadas acciones técnico-tácticas como lanzamiento, rebotear, robar un balón, sacar una falta en ataque, etc. (ítems B1, B5, y B6).
2. Satisfacción que les produciría a los jugadores, diferentes modificaciones reglamentarias como acercar las líneas de lanzamiento de tres puntos y tiro libre, y jugar partidos en competición de 4x4 adaptando la reglamentación y equipamientos deportivos a sus prioridades (ítem B7).
3. Grado de preferencia de los jugadores ante diferentes situaciones en entrenamientos como pueden ser 5x5, 4x4, 3x3, 1x0, etc. (ítem B9).
4. Diversión de los jugadores en ataque y defensa tanto en competición como en entrenamientos: cuanto le gusta atacar y defender (ítem B3 y B8), y la faceta del juego en la que destaca (ítems B2).
5. Percepción que tienen los jugadores sobre lo que les demanda su entrenador tanto en entrenamientos como en partidos, respecto a acciones técnico tácticas y situaciones de juego (ítems A1, A2, y A3).
6. Medios tácticos colectivos básicos: este apartado hizo referencia al grado de diversión del jugador al participar en diversas acciones colectivas como: bloqueo directo, penetrar y doblar, etc. Se realizaron preguntas cerradas utilizando una escala Likert de 0 a 10 (0 no me gusta nada y 10 me gusta mucho participar en ellas) (ítem B10).
7. Tipo de ataque y defensa: a) preferencias en ataque y defensa. Se realizan preguntas cerradas utilizando una escala Likert de 0 a 10 (0 no me gusta nada y 10 me gusta mucho participar en ellas) (ítem B11); y b) cual es el ataque y defensa preferido (ítems B12 y B13).
8. Tipos de ejercicios, minutos de juego, y puesto específico (preguntas abiertas): a) donde definen de forma sencilla su ejercicio favorito (ítems 4); b) minutos que les gustaría disputar durante la duración de un partido no en este campeonato sino en general (ítem B15); y c) minutos que les gustaría jugar respecto a su esfuerzo; (ítem B16); puesto específico en el que le gusta jugar (ítem B14).
9. Grado de dificultad (nivel de comprensión cuantitativo) a la hora de cumplimentar el cuestionario. Se utilizó una escala Likert donde 0 era muy difícil y 10 muy fácil (ítem B17).

Procedimiento

El cuestionario se construyó en cinco fases, siguiendo las indicaciones de Carretero-Dios y Pérez (2007). En primer lugar se diseñó el cuestionario basándose en otro cuestionario realizado anteriormente por Ortega, Olmedilla, Méndez y Martínez (2006). Se eliminaron bloques de ítems correspondientes a la situación de juego en competición debido a la poca significación obtenida de los resultados extraídos con anterioridad. Respecto a la adición de nuevos bloques, se añadió un bloque de preguntas sobre medios tácticos colectivos básicos, y un bloque de preguntas sobre las preferencias en el tipo de ataque y de defensa.

La segunda fase, tenía por objetivo adquirir la validez de contenido. Para ello, se envió el cuestionario a un grupo de jueces expertos. Cada juez experto respondió el cuestionario en función a los criterios marcados. La tercera fase, supuso la interpretación de las respuestas de cada uno de los doce jueces expertos, tras las cuales se modificaron algunos aspectos de los cuestionarios. En la cuarta fase, se realizó una prueba test-retest, en el que se analizó la validez de comprensión de los jugadores, y la fiabilidad de los cuestionarios. Se administraron los instrumentos en dos ocasiones, siguiendo las propuestas de Nevil, Lane, Kilgour, Bowes, y Whyte (2001). Ambas mediciones estuvieron separadas en el tiempo, por una semana, y se realizaron en circunstancias prácticamente idénticas (Baumgartner, 2000). En la quinta fase, se analizaron los datos. Se obtuvieron así las conclusiones necesarias para que se produjese el diseño del cuestionario definitivo.

Análisis estadístico

En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo para variables continuas calculándose la media, la desviación típica, mínimo, máximo y moda; y para las variables categóricas se utilizaron las frecuencias y porcentajes de la información recopilada. En segundo lugar, para conocer la fiabilidad para las variables categóricas se recurrió al índice de Kappa, y para las variables continuas se utilizó el coeficiente de correlación intraclase (Conroy y Metzler, 2003). Para el cálculo de la validez de contenido, se utilizó la prueba de V de Aiken (Penfield y Giacobbi, 2004).

RESULTADOS

Los datos obtenidos de la valoración cuantitativa de los jueces expertos sobre la información inicial, indican una V de Aiken de 8.98. Estos resultados muestran una alta valoración de la información inicial. La tabla 1 muestra la opinión de aquellos jueces expertos que aportaron información acerca de la información inicial del CSPJB.

Tabla 1. Valoración cualitativa emitida por los jueces expertos sobre la información inicial.

Jueces expertos	Análisis Cualitativo
Juez 2	Después de categoría indicar si es de primer o segundo año, por si el dato fuese relevante para la investigación. Indicar el puesto específico en el juego habitualmente, y después otros que puede desempeñar.
Juez 4	No sé si sería conveniente el lugar de nacimiento o el contexto en el que entrena

	(ciudad, club...) o si sus padres hacen deporte lo que puede influir en su motivación. No se habla en este cuestionario climas motivacionales aunque se pueden establecer correlaciones.
Juez 5	Sustituiría la palabra sexo, por género. Haría la respuesta cerrada, es decir, que sólo tuviera que tacharla. Limitaría los puestos específicos a tres, los más genéricos.
Juez 7	Aunque los puestos específicos de juego en categorías inferiores no son tan especializados, quizás en el análisis de datos lo reduciría a 1, 2 y 3.
Juez 8	En el apartado categoría, podría utilizarse un tipo de respuesta ya cerrada, más sencilla de responder: Infantil, cadete, ...

En relación a las aportaciones de los jueces expertos acerca de la información inicial, éstas sirvieron para realizar modificaciones como las sugeridas por el juez 5 "Sustituiría la palabra sexo, por género. Haría la respuesta cerrada, es decir, que sólo tuviera que tacharla. Limitaría los puestos específicos a tres, los más genéricos". Además el juez 2 propuso la introducción de algunos conceptos para enriquecer el instrumentos "No sé si sería conveniente el lugar de nacimiento o el contexto en el que entrena (ciudad, club...) o si sus padres hacen deporte lo que puede influir en su motivación".

Respecto a la escala empleada solo hubo una contribución cualitativa por parte del juez 6, "Añadir una escala con los minutos de 5 en cinco, por ejemplo, y que el niño solo tenga que marcar con un aspa...". Esto facilitaría bajo su criterio la cumplimentación del cuestionario. La escasa contribución cualitativa puede denotar que la escala de medida se adecua de las características de la muestra para su mejor comprensión, debido a que la valoración cuantitativa fue de 9.23 sobre diez.

Por otro lado, con respecto a la valoración cualitativa de los diferentes ítems del instrumento, en los informes de cada uno de los jueces expertos, estos centraron su atención al establecimiento de nuevas categorías en algunos bloques del cuestionario para no perder información. Así el juez 6 comentó sobre el ítem A.1 que "Supongo que le habréis dado vueltas de por qué estos y no otros. Por qué no aportar aspectos tácticos como pensar, leer el partido, superar al adversario, tomar decisiones. sé que esto complicaría mucho pero le daría más riqueza ¿no? ¿por qué no fintas, robos...?". El juez experto 8 añadió en el ítem A.2 que "El número de respuestas a elegir es muy reducido". Las matizaciones proporcionadas acerca de la precisión en las definiciones se refleja en el ítem A.3 indicando que "La pregunta está muy clara, pero creo que sería mejor si se indicara: Señala cuánto le gusta a tu entrenador que tu equipo ataque". Respecto al ítem B.2, el juez 5 indicó "Tal y como está redactado, se influye en la respuesta. Creo que se podrían dar varias opciones de respuesta y redactar la cuestión de manera neutra. Algo así como (es sólo un ejemplo): ¿Cuál es tu opinión sobre la altura de la canasta?: a) Me parece adecuada; b) Debería tener una altura intermedia, entre minibásquet y básquet; c) Igual que en minibásquet". El juez 2 también incidió en la adecuación de las preguntas a los sujetos empleados, comentando que los "Medios tácticos colectivo básicos (MTCBs). Este lenguaje no lo entienden los niños. Buscar los términos adecuados (jugadas, tipo de ataque... no sé exactamente como lo llaman los niños coloquialmente). El juez 7 expuso que se podría "cambiar tocar el balón

durante el juego por recibir el balón de mis compañeros” en el ítem B.1.10 para una mejor comprensión por parte del jugador. El juez 2 realizó una aportación en el ítem B.1.11, “cambiar dar una asistencia por dar un pase que permita obtener canasta a un compañero/a”. Respecto a la inclusión de nuevos conceptos, el juez 9 expresó que “una cosa es bloquear y otra es recibir el bloqueo” en el ítem B.9.1. Otro ejemplo es la contribución del juez 1 acerca de que “hay opciones a tener en cuenta como realizar el contraataque o el inicio del mismo, o jugar las acciones de 1x1” en el ítem A.1 y A.2.

La contribución cualitativa por parte de los jueces expertos se completa con los datos cuantitativos, apreciándose que los valores oscilan entre 6.38 (ítems A1, A2 y A3) y 9.50 (B1, B7, B8, B9, y B10), sobre un máximo de 10. Las aportaciones cuantitativas de los jueces expertos sobre la valoración global del cuestionario se puede observar en la tabla 2.

Tabla 2. Opinión de los expertos sobre la valoración global del cuestionario de satisfacción y preferencias de jugadores de baloncesto.

Información inicial												Media	V Aiken
Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Juez 6	Juez 7	Juez 8	Juez 9	Juez 10	Juez 11	Juez 12		
8	9	9	9	8	8	10	9	8	9	9	8	8.67	0.85

Con respecto a la validez de comprensión por parte de los sujetos objeto del estudio, cabe destacar que los jugadores no realizaron ninguna pregunta para la cumplimentación del cuestionario, tras las instrucciones de los encuestadores. Esto parece mostrar que los jóvenes jugadores comprendían totalmente cada uno de los ítems planteados en el cuestionario. La tabla 3 presenta la valoración del auto-informe de los sujetos al rellenar el cuestionario. El porcentaje de sujetos que otorgaron valores por encima de 6 sobre 10 en el test y en el retest a la hora de completar el cuestionario fue de 90.90% y 84.84% respectivamente. Al analizar el total de respuestas, no se apreció ninguna variable con porcentajes de respuesta superiores al 90%, destacando el ítems B6, que obtuvo un 63.64% de respuesta en la categoría Lanzar. No se apreció ninguna variable que obtuviera en la categoría de respuesta “no sabe/no contesta”, un porcentaje superior al 5%. El ítem B1, que obtuvo un 3% de respuesta “no sabe/no contesta”.

Tabla 3. Promedio de la valoración de los sujetos sobre la dificultad a la hora de cumplimentar el cuestionario

Nivel de comprensión	Media	Des. típica	Mínimo	Máximo	Moda	N válido
Test	8,09	3	0	10	10	33
Re-test	8,52	2	4	10	10	33

Finalmente la tabla 4 muestra los valores de fiabilidad (prueba test-retest) de cada uno de los ítems que componen el cuestionario de satisfacción y preferencias de jóvenes jugadores (CSPJB). Se puede apreciar que existen ocho valores entre 0.41-0.61, treinta y

tres entre 0.61-0.8 y quince con valores superiores a 0.8, de los cincuenta y seis ítems planteados.

Tabla 4. Valores obtenidos sobre la fiabilidad del cuestionario de satisfacción y preferencias de jugadores de baloncesto.

Variables	Fiabilidad
Fecha de nacimiento	1.00***
Años de práctica deportiva	1.00***
Puesto específico	1.00***
Señala lo que crees que más le gusta a tú entrenador cuando juegas un partido	0.665**
Señala lo que crees que más le gusta a tú entrenador cuando entrenas	0.556*
Señala cuanto le gusta a tú entrenador atacar	0.553*
Señala cuanto le gusta a tú entrenador defender	0.539*
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando coges rebotes en defensa	0.516*
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando coge rebotes en ataque	0.811***
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando sacas faltas personales a los defensores	0.778**
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando anotas un tiro libre	0.818***
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando anotas un lanzamiento de 2 puntos	0.728**
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando anotas un lanzamiento de 3 puntos	0.854***
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando interceptas un pase	0.890***
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando robas el balón directamente a un oponente	0.813***
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando sacas una falta en ataque	0.637**
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando das una asistencia	0.642**
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando botas el balón	0.579*
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando haces una buena defensa	0.656**
Señala el grado de satisfacción que tienes cuando tocas el balón durante el juego	0.738**
¿En que faceta concreta del juego destacas según tú?	0.695**
¿En que faceta concreta del juego destacas según tu entrenador?	0.704**
Señala lo que más te gusta hacer cuando juegas un partido	0.815***
Señala lo que más te gusta hacer cuando entrenas	0.27**
¿Te gustaría que la altura de las canastas en infantiles fuesen intermedias entre las de básquet y los de minibasket?	0.768**
¿Te gustaría que las dimensiones de los balones en infantiles fueran intermedias entre las de básquet y los de minibasket?	0.690**
¿Te gustaría que la distancia de la línea de tiros libres en infantiles estuviera en una posición intermedia entre la de básquet y la de minibasket?	0.685**
¿Te gustaría que la distancia de la línea de tres puntos en infantiles estuviera en una posición intermedia entre la de básquet y la de minibasket?	0.683**
¿Te gustaría que en infantiles en lugar de que los partidos fueran de 5x5, fuesen de 4x4?	0.616**
Señala en que medida te gusta atacar	0.780**

Variables	Fiabilidad
Señala en que medida te gusta defender	0.943***
Señala en que medida te gusta jugar un 1x0	0.742**
Señala en que medida te gusta jugar un 1x1	0.769**
Señala en que medida te gusta jugar un 2x1	0.810***
Señala en que medida te gusta jugar un 2x2	0.782**
Señala en que medida te gusta jugar un 3x2	0.857**
Señala en que medida te gusta jugar un 3x3	0.712**
Señala en que medida te gusta jugar un 4x4	0.730**
Señala en que medida te gusta jugar un 5x5	0.841***
Señala en que medida te gusta participar en el bloqueo directo	0.832***
Señala en que medida te gusta participar en el bloqueo indirecto	0.841***
Señala en que medida te gusta participar en aclarados	0.685**
Señala en que medida te gusta participar en pasar y cortar	0.757**
Señala en que medida te gusta participar penetrando y doblando	0.527*
Señala en que medida te gusta atacar en un ataque preestablecido	0.724**
Señala en que medida te gusta atacar en un ataque libre	0.555*
Señala en que medida te gusta atacar en un ataque de estrategia de banda	0.685**
Señala en que medida te gusta atacar en un ataque de estrategia de fondo	0.565*
Señala en que medida te gusta defender en una defensa individual	0.814***
Señala en que medida te gusta defender en una defensa zonal	0.869***
Señala en que medida te gusta defender en una defensa presionante individual	0.560*
Señala en que medida te gusta defender en una defensa presionante zonal	0.650**
Señala que tipo de ataque te gusta realizar en general	0.728**
Señala que tipo de defensa te gusta realizar en general	0.575*
¿Cuántos minutos te gustaría jugar de media en cada partido (no en este partido, sino en general)?	0.915***
Dificultad a la hora de cumplimentar el cuestionario	0.892***
¿Cuál es tu ejercicio favorito en el entrenamiento?	-

Leyenda; *0,41-0,6 fuerza moderada; **0,61- 0,8 fuerza buena; ***0,81-1 fuerza muy buena. Valores obtenidos de Altman, (1991).

DISCUSIÓN

Para que el proceso de validación sea satisfactorio, se requiere la utilización de un panel de jueces expertos, y lo suficientemente amplio como para estabilizar las respuestas de cada uno de los ítems para que su análisis sea correcto (Wieserma, 2001). Al hablar de "juez experto", se debe indicar que deben adecuarse a la materia de estudio, para validar el instrumento y no existan posibles sesgos, además de justificar porqué se han elegido dichos jueces expertos (Bulger y Housner, 2007; Dunn, Bouffard y Rogers, 1999; Zhu, Ennis y Chen, 1998).

Por otro lado, es necesario que el panel de expertos sea lo suficientemente amplio como para estabilizar las respuestas de cada uno de los ítems (Wieserma, 2001). La mayoría

de autores indica un mínimo de 10 jueces expertos por panel (Dunn, Bouffard y Rogers, 1999). El cumplimiento de estos aspectos da mayor potencia y solidez al proceso de validación. A modo de referencia, para futuros estudios debe tenerse en cuenta que se solicitó la participación de 20 jueces expertos, de los cuales finalmente respondieron 12 jueces expertos. Es por ello, que se recomienda la solicitud de participación al menos al doble de los jueces expertos necesarios.

Los jueces expertos de forma general realizaron importantes aportaciones, para la mejora del cuestionario. Las aportaciones cualitativas otorgadas por los jueces expertos giraron entorno a: a) la ampliación de categorías para una mayor riqueza en las respuestas de los alumnos; b) la mejora de la comprensión de los ítems por parte de los jóvenes jugadores de baloncesto; y c) la eliminación o inclusión de nuevos ítems. Estas contribuciones de tipo cualitativo de los jueces expertos son indispensables en el desarrollo de un instrumento (Bulger y Housner, 2007; Carretero-Dios y Pérez, 2005; Padilla, Gómez, Hidalgo y Muñiz, 2007; Subramanian y Silverman, 2000; Wieserma, 2001; Zhu, Ennis y Chen, 1998). Por otro lado, los valores cuantitativos otorgados por el panel de expertos fueron muy elevados. Se encontraron valores en la prueba de V de Aiken muy superiores a los propuestos por Penfield y Giacobbi (2004). Esta valoración cuantitativa de los jueces expertos debe permitir aportar información relevante para eliminar o modificar posibles ítems (Dunn, Bouffard, y Rogers, 1999).

La fase de validación no solo corresponde al análisis de las respuestas del panel de expertos sobre la valoración inicial, ítems, escalas de medida utilizada y la valoración global del cuestionario, también se involucra en el proceso de validación a los sujetos para que modifiquen mediante su opinión (validez de comprensión) los diferentes factores que componen el cuestionario (Wieserma, 2001). De ahí la necesidad de realizar una prueba test-retest, donde los sujetos opinen sobre las diferentes partes del cuestionario. De los datos emanados del presente estudio se discierne que la opinión de los jóvenes jugadores se acerca a las aportaciones del panel de expertos: preguntas adecuadas y comprensibles (Bulger y Housner, 2007; Zhu, Ennis y Chen, 1998). Esto puede deberse a que los jueces expertos focalizaron su atención en el nivel de educación, edad y el nivel cognitivo (Wieserma, 2001).

Para el cálculo de fiabilidad (estabilidad de la comprensión de los individuos), se utilizó el método test-retest, (Conroy y Metzler, 2003; Baumgartner, 2000; Zhu, Ennis y Chen, 1998). Los objetivos de la utilización de test-retest son: a) conocer el coeficiente de fiabilidad, para indicar el grado en el que una persona verdaderamente puntúa igual en dos momentos diferentes de tiempo (Baumgartner, 2000); b) evitar es que el individuo cumplimente el cuestionario por azar; y c) eliminar posibles sesgos sobre el nivel de habilidad que debe poseer el sujeto para rellenar el cuestionario (Zhu, Ennis, y Chen, 1998).

En el estudio de la fiabilidad, los valores medios giraron entorno a 0.70. Estos datos indican buenos valores de fiabilidad del cuestionario (Altman, 1991; Subramaniam y Silverman, 2000). La baja estabilidad en las respuestas de algunos ítems, es atribuible a la mala formulación de las preguntas o de la puntuación de las preguntas para su cumplimentación (Conroy y Metzler, 2003).

Para el cálculo estadístico de la fiabilidad se utilizó el coeficiente de correlación intra-clase, normalmente empleado en procesos de validación de mediciones psicológicas, tales como escalas de diversión mediante el método test-retest (Bland y Altman, 1996). Otros trabajos han planteado el uso del coeficiente de correlación de Pearson, si bien multitud de trabajos han demostrado que para este tipo de fiabilidad el índice más apropiado para cuantificar la concordancia entre mediciones de una variable numérica es el coeficiente de correlación intraclase (Atkinson y Nevill, 2000; Fernández & Díaz, 2004; Prieto, Lamarca y Casado, 1998).

En resumen, la construcción de cualquier instrumento de medición en ciencias de la actividad física y del deporte, debe seguir un proceso arduo y trabajoso. Este debe seguir las siguientes fases: a) Planteamiento del estudio (se realizó una revisión bibliográfica para fundamentar el estudio); b) Validación de contenido mediante un panel de jueces expertos; c) Cálculo de otros tipos de validez, en el caso de que se necesite; y d) Cálculo de los valores de la fiabilidad (en su modalidad correspondiente a través de una prueba test-retest).

CONCLUSIONES

A partir de los procesos de validez y fiabilidad llevados a cabo con el cuestionario se puede establecer la siguiente conclusión:

- El cuestionario de satisfacción y preferencias de jóvenes jugadores de baloncesto (CSPJB), puede ser usado en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte, porque dispone de los niveles óptimos de fiabilidad y validez, para registrar el nivel de satisfacción, divertimento deportivo y diversión en la práctica deportiva de los jóvenes jugadores de baloncesto en etapas de formación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altman, D. G. (1991). *Practical statistics for medical research*. New York: Chapman and Hall.
- Atkinson G. & Nevill A. (2000). Measures of Reliability in Sports Medicine and Science: Correspondence. *Sport Medicine*, 5(1), 375-381
- Balluerka, N., Gorostiaga, A., Alonso-Arbiol, I., & Aramburu, M. (2007) La adaptación de instrumentos de medida de unas culturas a otras: una perspectiva práctica. *Psicothema*. 1(19): 124-133.
- Baumgartner, T. A. (2000). Estimating the stability reliability of a store. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 4(3), 175-178
- Bland, J. M. & Altman, D. G. (1996). Measurement error. *British Medical Journal*, 29, 312.
- Bulger, S. M. & Housner, L. D. (2007). Modified delphi investigation of exercise science in physical education teacher education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 26, 57-80
- 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.
- Conroy, D. E., & Metzler, J. (2003). Temporal stability of performance failure appraisal inventory items. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 7(4), 243-261.

- Duda, J. L. (1996). Maximizing motivation in sport and physical education among children and adolescents: the case for greater task involvement. *Quest*, 48, 290-302.
- Dunn, J. G., Bouffard, M., & Rogers, W. T. (1999). Assessing Item Content-Relevance in Sport Psychology Scale-Construction Research: Issues and Recommendations. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 3(1), 15-36.
- Fernández, P. & Díaz, P. (2004). La fiabilidad de las mediciones clínicas: el análisis de concordancia para variables numéricas. *Atención primaria en la red*, 1-11 (Disponible en http://www.fisterra.com/mbe/investiga/conc_numerica/conc_numerica.pdf).
- Fernández, E., Sánchez, F., y Salinero, J. J. (2008). Validación y adaptación de la escala PACES de disfrute con la práctica de la actividad física para adolescentes españolas. *Psicothema*, 20(4), 890-895.
- Garn, A. C., & Cothran, D. J. (2006). The fun factor in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25(3), 281-297.
- González, G., Tabernero, B., & Márquez, S. (2000). Análisis de los motivos para participar en fútbol y en tenis en la iniciación deportiva. *Motricidad: revista de ciencias de la actividad física y del deporte*, 6, 47-66.
- Macfarlane, D., & Kwong, W. T. (2003). Children's heart rates and enjoyment levels during PE classes in hong kong primary schools. *Pediatric Exercise Science*, 15(2), 179-190.
- Mandingo, J. L., & Couture, R. T. (1996). An overview of the components of fun in physical education, organized sport and physical activity programs, *Avante*, 2(3), 56-72.
- Marrero, G., Martín-Albo, J., & Núñez, J. L. (1997). *Motivos, motivación y deporte*. Salamanca: Tesitex.
- Mondoni, M. (1998). Del minibasket al basket: ¿que técnica utilizar? *Clinic: revista técnica de baloncesto*, 43, 20-24.
- Mondoni, M. (1999). Progresión metodológica de la enseñanza del minibasket y sus objetivos. *Clinic: revista técnica de baloncesto*, 45, 6-10.
- Nevil, A. M., Lane, A. M., Kilgour, L. J., Bowes, N., & Whyte, G. P. (2001). Stability of psychometric questionnaires. *Journal of Sports Science*, 19, 273-278.
- Ortega, E., Olmedilla, A., Méndez, J. J., & Martínez, P. (2006). Preferencias y satisfacción de diferentes acciones técnico-tácticas en jóvenes jugadores de baloncesto. In P. Palau (Ed.), *II Simposium Internacional d' Activitat Física*. Palma de Mallorca: Universidad de las Islas Baleares.
- Padilla, J. L., Gómez, J., Hidalgo, M. D., & Muñiz, J. (2007). Esquema conceptual y procedimientos para analizar la validez de las consecuencias del uso de los test. *Psicothema*, 19(19): 173-178.
- Penfield, R. D. & Giacobbi, P. R. (2004) Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8(4), 213-225.
- Prieto, L., Lamarca, R., & Casado, A. (1998). La evaluación de la fiabilidad en las observaciones clínicas: el coeficiente de correlación intraclase. *Medicina Clínica*, 110, 142-145.

- Sáenz-López, P., Jiménez, A. C., Giménez, F. J., & Ibáñez, S. J. (2007). La auto percepción de la jugadoras de baloncesto expertas respecto a sus procesos de formación. *Cultura Ciencia y Deporte*, 7(3), 35-41.
- Sartori, R., & Pasini, M. (2007). Quality and Quantity in Test Validity: How can we be sure that Psychological Tests Measure what they have to? *Quality & Quantity*. 41, 359-374.
- Subramanian, P. R., & Silverman, S. (2000). Validation of scores from an instrument assessing student attitude toward physical education. *Measurement in Physical Education & Exercise Science*, 4(1), 29-43.
- Suporn, S., & Griffin, L. L. (1998). Undergraduate students report their meaning and experiences of having fun in physical education. *Physical Educator*, 55(2), 57-67.
- Thomas, J. R., & Nelson, J. K. (2007). *Métodos de investigación en actividad física*. Barcelona: Paidotribo.
- Tjeerdesma, B. L., Rink, J. E., & Graham, K. C., (1996). Student perceptions, value, and beliefs prior to, during, and after badminton instruction. *Journal of teaching in physical education*, 1(15), 464-476.
- Wallhead, T. L., & Buckworth, J. (2004). The role of physical education in the promotion of youth physical activity. *Quest*, 56(3), 285-301.
- Wieser, L. D. (2001). Conceptualization and development of the sources of enjoyment in youth sport questionnaire. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 5(3), 153-157.
- Zhu, W., Ennis, C. D., & Chen, A. (1998). Many-faceted rasch modelling expert judgment in test development. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 2(1), 21-39.

Anexo 1.- Cuestionario de Satisfacción y Preferencias en Jugadores de Baloncesto (CSPJB)

El presente cuestionario persigue conocer los niveles de diversión y divertimento deportivo. Dado que el cuestionario es anónimo, te pedimos por favor que seas sincero en tus respuestas. Para cumplimentarlo, marca los cuadrados de las opciones que se te plantean en cada pregunta, teniendo en cuenta que, excepto cuando se indique, solo deberás marcar una respuesta. Cuando sea necesario, rellena las líneas con mayúscula.

FECHA DE NACIMIENTO: ____/____/____ AÑOS DE PRÁCTICA FEDERADA: ____.

SEXO: _____. CATEGORÍA: _____ 1º año 2º año .

TUS PADRES REALIZAN HABITUALMENTE DEPORTE: SI NO .

¿PUESTO ESPECÍFICO EN EL QUE PUEDES JUGAR? (puedes poner 1-2-3-4-5, o varios; incluso todos)

¿PUESTO ESPECÍFICO EN EL QUE JUEGAS HABITUALMENTE? (puedes poner 1-2-3-

PIENSA EN TU ENTRENADOR Y RESPONDE:

A1.- SEÑALA, LO QUE CREES QUE MÁS LE GUSTA A TU ENTRENADOR QUE REALICES "TÚ" CUANDO **JUEGAS UN PARTIDO**. (Solo puedes marcar una).

LANZAR BOTAR COGER REBOTES

PASAR DEFENDER OTRA

A2.- SEÑALA, LO QUE CREES QUE MÁS LE GUSTA A TU ENTRENADOR QUE REALICES "TÚ" CUANDO **ENTRENAS**. (Solo puedes marcar una).

LANZAR BOTAR COGER REBOTES

PASAR DEFENDER OTRA:

A3.- Señala lo que crees que más le gusta a tu entrenador que tu equipo realice. Rodea con un **CÍRCULO**.

SEÑALA LO QUE CREES QUE LE GUSTA A TU ENTRENADOR	0 (NADA)	5 (REGULAR) (MUCHO)	10
ATACAR	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10		
DEFENDER	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10		

AHORA PIENSA EN TI Y RESPONDE:

B1.- SEÑALA, RODEANDO CON UN CÍRCULO DE 0 (NADA) A 10 (MUCHO) EL GRADO DE SATISFACCIÓN QUE TIENES CUANDO REALIZAS CADA UNA DE LAS SIGUIENTES ACCIONES DEL JUEGO:

ACCIÓN DE JUEGO	GRADO DE SATISFACCIÓN
Coger rebotes en defensa	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Coger rebotes en ataque	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Sacar faltas personales a los defensores	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Lanzar tiros libres	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Lanzar de 2 puntos	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Lanzar de 3 puntos	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Interceptar un pase	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Robar el balón directamente a un oponente	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Provocar una falta en ataque	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Dar una pase que permita obtener canasta a un compañero/a	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Botar el balón	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Hacer una buena defensa respecto a la acción de tiro	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Hacer una buena defensa respecto a la acción de bote	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Recibir el balón de mis compañeros/as	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Regatear a un oponente	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Anotar tiro libres	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Anotar lanzamientos de 2 puntos	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10
Anotar lanzamientos de 3 puntos	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10

B2.-¿EN QUÉ FACETA CONCRETA DEL JUEGO DESTACAS ESCRIBE LA QUE MÁS TE GUSTE (Ej: defender, pasar)?	SEGÚN TU	SEGÚN TU ENTRENADOR

B3.-¿DONDE DISFRUTAS MÁS EN ENTRENAMIENTOS O PARTIDOS (Solo puedes marcar una casilla con una cruz?)	PARTIDO	ENTRENAMIENTO

B.4 ¿Cuál es tu ejercicio favorito en el entrenamiento
--

<p>B.5. Señala lo que más te gusta hacer cuando <u>JUEGAS UN PARTIDO</u> (solo puedes marcar una)</p> <p>LANZAR BOTAR COGER REBOTES</p> <p>PASAR DEFENDER OTRA</p>
--

<p>B.6. Señala lo que más te gusta hacer cuando <u>ENTRENAS</u> (solo puedes marcar una)</p> <p>LANZAR BOTAR COGER REBOTES</p> <p>PASAR DEFENDER OTRA</p>

B.7. Rodea con un **CÍRCULO** tus preferencias sobre el reglamento.

REGLAMENTO	Poco	Regular	Mucho								
¿Te gustaría que la altura de las <u>canastas</u> en infantiles fueran intermedias entre las de básquet y las de minibasket?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Te gustaría que las dimensiones de los <u>balones</u> en infantiles fueran intermedios entre los de básquet y los de minibasket?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Te gustaría que la distancia de la <u>línea de tiros libres</u> en infantiles estuviera en una posición intermedia entre la de básquet y la de minibasket?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Te gustaría que la distancia de la <u>línea de tres puntos</u> en infantiles estuviera en una posición intermedia entre la de básquet y la de minibasket?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
¿Te gustaría que en infantiles en lugar de que los partidos fueran de 5x5, <u>fuesen de 4x4</u> ?	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

¿Se adecuan los tiempos de juego a tu categoría?	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
¿Debería ser obligatorio que todos los jugadores jueguen al menos un tiempo completo ?	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

B.8. Señala en qué medida te gusta atacar y defender. Rodea con un CÍRCULO

ACCIÓN DE JUEGO	0 (NO ME GUSTA)	10 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)
EL ATAQUE	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	
LA DEFENSA	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	

B.9. Señala en qué medida te gusta jugar cada una de las siguientes situaciones. Rodea con un CÍRCULO

SITUACIÓN DE JUEGO	EN LOS ENTRENAMIENTOS 0 (NO ME GUSTA) 10 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)	SITUACIÓN DE JUEGO	EN LOS ENTRENAMIENTOS 0 (NO ME GUSTA) 10 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)
1x0	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	3x2	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
1x1	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	3x3	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
2x1	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	4x4	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
2x2	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	5x5	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

B.10. Señala en qué medida te gusta participar en las siguientes acciones grupales. Rodea con un CÍRCULO.

MTCBs	ENTRENAMIENTOS 0 (NO ME GUSTA) 10 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)	PARTIDOS 0 (NO ME GUSTA) 10 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)
RECIBIR UN BLOQUEO DIRECTO (BD)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
RECIBIR UN BLOQUEO INDIRECTO (BI)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
HACER UN BLOQUEO DIRECTO (BD)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
HACER UN BLOQUEO INDIRECTO (BI)	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
HACER UN ACLARADO	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

RECIBIR UN ACLARADO	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10
PASAR Y CORTAR	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10
PENETRAR Y DOBLAR	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10

Si **no** conoces alguna acción grupal, rodeadla a continuación con un **CÍRCULO**:
BLOQUEO DIRECTO (BD) **BLOQUEO INDIRECTO (BI)** **ACLARADOS**
PASAR Y CORTAR **PENETRAR Y DOBLAR**

B.11. Señala en qué medida te gusta realizar uno u otro tipo de ataque o defensa. Rodea con un **CÍRCULO**.

TIPO DE ATAQUE	0 (NO ME GUSTA MUCHÍSIMO) 0 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)	TIPO DE DEFENSA	0 (NO ME GUSTA MUCHÍSIMO) 10 (ME GUSTA MUCHÍSIMO)
Preestablecido (jugada marcada)	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	Individual	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10
Libre (jugada sin marcar)	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	Zonal	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10
Estrategia en saque de banda	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	Presionante individual	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10
Estrategia en saque de fondo	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10	Presionante zonal	0- 1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- 10

B.12- Señala que **TIPO DE ATAQUE** te gusta realizar en general (solo puedes marcar una).

PREESTABLECIDO LIBRE

B.13- Señala que **TIPO DE DEFENSA** te gusta realizar en general (solo puedes marcar una).

INDIVIDUAL PRESIONANTE
INDIVIDUAL
ZONAL PRESIONANTE ZONAL

B.14. Indica en qué medida te gusta jugar en diferentes puestos específicos (posiciones de juego). Rodea con un CÍRCULO.
SOLO PUEDES MARCA UNA

Solo me gusta jugar en mi puesto	Me gusta jugar en mi puesto y en otro semejante (ejemplo base y escolta; escolta y alero; ala-pívot y pívot)	Me gusta jugar en todos los puestos específicos
----------------------------------	--	---

B.15. ¿Cuántos <u>minutos</u> te gustaría jugar de media en cada partido (no es en este torneo, sino en general)?
B.16. ¿Cuántos <u>minutos</u> crees que merece jugar en relación a tu esfuerzo (no es en este torneo, sino en general)?
B.17. Indica de 0 (muy difícil) a 10 (muy fácil), la dificultad a la hora de entender el cuestionario: