



MODALIDAD

PONENCIA



CONGRESOS PI
by PSYCHOLOGY INVESTIGATION

**DESARROLLO DE UNA PRÁCTICA IN SITU Y VIRTUAL PARA
EVALUAR Y MANIPULAR VARIABLES DE LA ATMÓSFERA
DEPORTIVA**

Melissa García Meraz
Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México
David Jiménez Rodríguez
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Pachuca, Hidalgo

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo desarrollar una experiencia de aprendizaje en el contexto de la educación superior en un curso de Psicología Social Colectiva. Se adoptó un modelo de desarrollo instruccional (Knefelkamp, 1998) así como un aprendizaje basado en la experiencia, en el desarrollo de proyectos de investigación y el uso del espacio moodle. En esta experiencia educativa participaron 28 estudiantes matriculados en cuarto semestre (con edades entre los 20 y 22 años de edad). Los estudiantes realizaron una práctica educativa experiencial en el contexto de un partido de futbol para evaluar la atmósfera deportiva del estadio. Antes y después de la práctica, los estudiantes realizaron la actividad de foro dentro del ambiente moodle, después realizaron su propio proyecto de investigación y, finalmente, realizaron la discusión del foro nuevamente. Las discusiones en el foro fueron analizadas bajo el esquema de análisis de contenido. En esta exposición se presenta el modelo educativo, como una experiencia educativa, y la innovación expresada en dos trabajos de los estudiantes.

PSYCHOLOGY INVESTIGATION
PALABRAS CLAVE: Moodle, educación, psicología, foro

INTRODUCCIÓN

En México, la educación superior es gratuita. Concebida como un proyecto nacional, la Universidad en México fue creada como una intuición plural. La Real y Pontificia Universidad de México fue fundada el 21 de septiembre de 1551. En su forma moderna, fue transformada durante la época porfiriana con el nombre de Universidad Nacional Autónoma de México. En el ranqueos internacionales, la UNAM se encuentra dentro de la lista de las 100 mejores universidades del mundo. Se debe aclarar que la definición de la UNAM conlleva en sí misma, el ser una institución pública, descentralizada del estado, basada en la libertad de cátedra y de investigación, no conlleva actividades militantes ni de intereses individuales¹.

La UNAM, junto con otras Universidades estatales y federales de educación superior, se enfrenta al reto de una educación basada en principios de gratuidad y con un reto mayúsculo al patrocinar su propia investigación. El presupuesto universitario genera su propia investigación y divulgación científica. Aunado a ello, conlleva el desarrollo de tecnologías educativas y de mejora de la educación universitaria. Como parte de este reto, la UNAM tiene el Programa de Apoyo para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME). En este programa la UNAM, como proyecto universitario intenta la superación y el desarrollo del personal académico y también la innovación y mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera particular, enfatiza el beneficio de estudiantes de nivel universitario y preparatorio. La enseñanza debe centrar en el proceso creativo, el pensamiento, interés e imaginación de los estudiantes².

Por ello, y basados en el contexto universitario, el proyecto “Evaluación de la atmósfera deportiva” se planteó como una práctica en la que los alumnos fuesen instruidos a utilizar una serie de instrumentos de medición y evaluación, aunados a entrevistas y grupos focales para desarrollar sus propias experiencias de aprendizaje. En este texto se explica el proceso de aprendizaje, la forma en la cual los alumnos desarrollaron su propia investigación. Esta

¹ https://es.wikipedia.org/wiki/Universidad_Nacional_Aut%C3%B3noma_de_M%C3%A9xico

² <http://dgapa.unam.mx/index.php/fortalecimiento-a-la-docencia/papime>

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

última será publicada en la página web del Laboratorio <https://www.mel-lab-unam.com/>, bajo la coautoría de los alumnos de la materia Psicología Social Colectiva.

ENSEÑANZA EN PSICOLOGÍA

Existe una larga tradición relacionada a la combinación de plataformas digitales, materiales de aprendizaje y narrativas aplicadas al conocimiento para promover la enseñanza de la psicología. Perry ha identificado cambios secuenciales y jerárquicos en como los estudiantes “saben lo que ellos hacen”, es decir, el aprendizaje basado en la ejecución y experiencia misma (Perry, 1981). El trabajo de Knefelkamp (1998) se ha explorado como un verdadero modelo con características instruccionales para lograr estos objetivos. El modelo que él ha propuesto es identificado como el modelo de desarrollo instruccional (developmental instruction model DIM). Este modelo describe como se facilita el desarrollo de la facilitación epistemológica en el aula.

Knefelkamp (1998) identifica que el modelo como un proceso enfocado en la interacción entre el ambiente y la persona. Los educadores se enfocan en el desarrollo de los estudiantes y en un esquema de ambiente académico y de aprendizaje de interacción con el estudiante y su aprendizaje como un proceso.

SOBRE LA EXPERIENCIA EDUCATIVA

El plan de estudios de la licenciatura en psicología contempla la integración de tres materias del área de la psicología social. Un cambio radical dado que, en el plan de estudios anterior, se contemplaba sólo una materia general de psicología social. En cambio, el nuevo plan de estudios no solo contempla la integración de tres materias en el tronco común de formación profesional, sino que, de forma integrativa, contempla tres horas de teoría y dos horas de práctica por cada una de las materias. Esta situación es relevante si se toma en cuenta que se añadió a la formación profesional del psicólogo, cinco horas de teoría; así como seis

horas de práctica. Todas estas horas, inexistentes en el plan de estudios anterior. Sin embargo, y aun con este número de horas de práctica, no existen laboratorios del área de psicología social, ni protocolos específicos de prácticas de campo o guías de trabajo que le permitan al alumno integrar teoría y práctica en un ambiente de práctica profesional, ya sea en campo o en laboratorios virtuales. Por ello, el objetivo de esta práctica es crear un software que, a modo de simulador, replique las variables que intervienen para realizar una evaluación adecuada de ambientes deportivos, como ejemplo de conducta colectiva o en masa en un juego de futbol soccer.

El primer objetivo de la práctica es medir diversas variables que posibilitan la comprensión del ambiente deportivo. Posteriormente, y con base en estas variables, desarrollar un simulador que le permita al alumno replicar la práctica que realizó en campo en un ambiente virtual con la posibilidad de manipular las variables y comprender más acerca de la diversidad de la conducta colectiva.

La investigación reciente ha mostrado que la conducta colectiva o en multitudes tiene diversas connotaciones. El modelo teórico de Mehrabian y Russell (1974) de psicología ambiental es modificado por Ulrich y Koenigstorfer (2009) para proponer la evaluación de la atmósfera deportiva y, con ello, estudiar la conducta en multitud. Este modelo permite definir la atmósfera en su sentido más allá de lo físico, incorporando los estímulos físicos pero también el trasfondo emocional del lugar o la situación. El modelo, ajustado a estadios, incorpora los estímulos del ambiente generados por los organizadores (tales como los sonidos, himnos, etc.), las predisposiciones personales (tales como los segmentos de espectadores, porras, familias con características diferentes) que tienen un impacto sobre las reacciones emocionales primarias (consecuencias psicológicas de la atmósfera), placer, arousal y dominancia y que, en conjunto con las anteriores, impactan sobre las reacciones conductuales a corto y largo plazo (tales como el consumo de alimentos, la intención de regresar a juegos posteriores, etcétera).

Sin embargo, este modelo, propuesto teóricamente, sólo ha sido probado en parte por Ulrich y Koenigstorfer (2009) mientras que, en las prácticas de psicología social no existe ningún protocolo destinado a que el alumnado practique las evaluaciones y mediciones en un

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

escenario real y manipule dichas mediciones y evaluaciones en un ambiente virtual para dar cuenta de la diversidad de la conducta colectiva. Es fundamental evaluar la atmósfera deportiva tanto por los estímulos dados por los organizadores y el desarrollo del juego mismo como por las respuestas emocionales elicitadas por los espectadores y su percepción de la atmósfera misma. Por ello, la intención de realizar a evaluación in situ tanto como la manipulación virtual de las variables intervinientes.

Aunado a ello, la práctica contempla la posibilidad de que los alumnos practiquen diversas técnicas de evaluación tales como las entrevistas, la observación, el uso de software especializado para evaluar las emociones, así como el uso de la medición de las respuestas subjetivas emocionales a los eventos deportivos. Finalmente, la práctica virtual les dará la posibilidad de manipular las variables evaluadas sobre la conducta y aprender más sobre la diversidad de la conducta colectiva en eventos deportivos.

SOBRE EL PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto es la primera integración de una práctica de campo in situ de la materia Psicología Social Colectiva. Las variables medidas y/o evaluadas dentro de la práctica in situ son: 1) Definición y operacionalización de la atmósfera del estadio, las preferencias de los espectadores relativas a la atmósfera deportiva en un partido de futbol soccer dentro de un estadio, 2) Las predisposiciones personales de los espectadores, incluyendo sus reacciones emocionales y 3) Las reacciones conductuales causadas por la atmósfera en estadios deportivos. Todas ellas retomadas del modelo teórico de Mehrabian y Russell (1974) de psicología ambiental, modificado por Ulrich y Koenigstorfer (2009) y con la descripción empírica de Ulrich y Benkenstein (2010).

El protocolo fue adaptado, en primera instancia, a la práctica in situ o de campo, en la cual se desarrolló un protocolo preciso que permita a los alumnos evaluar la atmósfera deportiva a partir de observaciones, descripciones y entrevistas. La atmósfera deportiva refiere no solo a la atmósfera emocional detonada por el evento sobre los participantes, de manera más

amplia, la atmósfera deportiva incluye información tanto de las percepciones humanas de las condiciones del ambiente como las respuestas emocionales que desencadena, es decir, la conjunción de las variables ambientales percibidas y el estado emocional de las personas que desencadenan un conjunto único. Así mismo, la incorporación de la técnica Facial *Acting Coding Systems* (FACS) asistida por el FACEREADER que fue utilizado para evaluar las reacciones emocionales. El uso de los instrumentos y técnicas de observación y registro permitirá a los estudiantes duplicar los resultados de la práctica, así como modificar las variables y dar cuenta de la conducta de los colectivos en eventos deportivos. La práctica in situ y la virtual impactarán sobre un total de 50 alumnos por semestre por cada año lectivo en su primera aplicación, ampliándose cada semestre que se imparta la materia y con cada profesor que se una a la práctica.

De acuerdo con las variables propuestas por Ulrich y Koenigstorfer (2009), se encuentra la evaluación sistemática de 3 aspectos:

1. Definición y operacionalización de la atmósfera del estadio, las preferencias de los espectadores relativas a la atmósfera del estadio,
2. Las predisposiciones personales de los espectadores, incluyendo sus reacciones emocionales
3. Las reacciones conductuales causadas por la atmósfera en estadios deportivos.

Con ellos se pueden proponer la evaluación de las siguientes variables:

1. Ambientales: estímulos ambientales tales como sonidos, himnos, canticos, rugidos de la mascota del equipo, música, luces, presentación de producto, tamaño del lugar. Estímulos generados por los espectadores tales como cantar, agitar banderas y silbar (Baker, 1987; Tombs & McColl-Kennedy, 2003). Los inducidos por los espectadores se originan cuando ellos asisten a los eventos deportivos (Baker, 1987; Tombs & McColl-Kennedy, 2003). Los estímulos inducidos por la dinámica del juego mismo.

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

2. Predisposiciones personales de los espectadores: las características personales de los diferentes segmentos del público, porra, familias, amigos, la predisposición del individuo acerca de su estado de ánimo general, el tiempo y dinero. Así como:

3. Reacciones emocionales primarias: consecuencias psicológicas de la atmósfera tales como el placer, emoción, arousal y dominancia.

4. Reacciones conductuales: consecuencias conductuales de la atmósfera tanto a corto como a largo plazo. Esta puede ser positiva mostrando signos de interés, mejor ejecución y deseos para estar, permanecer en el estadio, comprar boletos a futuro, comunicación positiva y asistencia a eventos adicionales así como la creación de un equipo o la identificación con el club, regresar al ambiente deportivo, así como alto consumo de los productos ofrecidos en el estadio. También puede ser negativa como una respuesta de evitación, en el cual se da una crítica, insatisfacción, ejecución limitada e, incluso, la retirada antes de que termine el juego.

Con ello, es posible desarrollar un modelo explicativo ampliado con base en el trabajo de Ulrich y Koenigstorfer (2009) para explicar y predecir la atmósfera dentro de un evento deportivo. Este modelo también permite que los alumnos puedan aplicarlo en eventos de diversa índole, manifestaciones, actos políticos de campaña etc., con el objetivo de evaluar la atmósfera de los distintos eventos al conjuntar tanto los estímulos del ambiente como las reacciones emocionales y conductuales de los asistentes. Extrapolando, así, el conocimiento generado dentro de la clase a eventos de distintas esferas.

SOBRE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

PSYCHOLOGY INVESTIGATION

¿Conseguirá la ejecución de una práctica de campo in situ en un ambiente deportivo ofrecer una experiencia significativa de aprendizaje por medio de la utilización de herramientas de medición y evaluación a través de la observación y el uso de las tecnologías en el alumnado de Psicología Social Colectiva?

OBJETIVOS

- 1) Desarrollar una práctica de campo in situ en el estadio olímpico universitario
- 2) Desarrollar la primera práctica e inauguración del Laboratorio de Aspectos Psicosociales del área de Psicología Social
- 3) Desarrollar en los alumnos la iniciativa de postular su propio proyecto de investigación

De esta manera, los alumnos incrementarán sus habilidades de manejo de la tecnología, observación, entrevista, grupos Delphi, uso de la tecnología, redacción, medición, evaluación y manejo de la teoría para cumplir con los requisitos de la práctica de Psicología Social Colectiva.

PARTICIPANTES:

28 estudiantes inscritos en la clase de Psicología Social Colectiva del cuarto semestre de la Carrera en Psicología.

PROCEDIMIENTO:

Los alumnos fueron instruidos con un protocolo de trabajo acerca del comportamiento de los individuos en la atmósfera deportiva.

Cada estudiante tuvo tres tareas a desarrollar: 1) el levantamiento de los datos dentro de un partido de futbol en el estadio universitario; 2) un foro de discusión antes y posterior a la práctica deportiva y; 3) la realización de su propia práctica con los elementos citados en la

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

práctica deportiva. Tres elementos fueron fundamentales en el desarrollo de la práctica: (1) el uso de la plataforma moodle en la versión institucional de la UNAM (2)

MATERIALES:

TAREAS EL DÍA DEL ENCUENTRO

Estímulos de organizadores

OBJETIVO: Realizar un registro observacional de los estímulos desencadenados por los organizadores

PROCEDIMIENTO: Para apoyo de la observación se contó con una guía de cotejo que incluya: sonidos, himnos, canticos etc.

TÉCNICA: REGISTRO OBSERVACIONAL

LECTURA: Contextualizing observation

MATERIALES: Lineamientos del registro observacional, registrar la hora y observaciones de los estímulos realizados por los organizadores.



PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Hoja de registro

	Hora: __												
Estímulos sonoros previos al encuentro	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m
Sonidos (aleatorios)													
Especificar.....													
Himnos													
Cánticos													
Especificar.....													
Mascota													
Comida													
Luces													
OTRO													
Especificar..													

*El registro es para 65 minutos llevar tres impresiones



MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

TAREAS DURANTE EL ENCUENTRO

Conductas de los asistentes

Objetivo: Realizar un registro observacional de los asistentes.

Procedimiento: Se realizó una observación en situ con el objetivo de registrar el comportamiento de los asistentes, se contó con una guía de registro de acciones tales como: cantar, agitar banderas y silbar. De igual manera, se observó el lenguaje corporal y la autoexpresión. Elegir a un grupo pequeño de personas a observar.

Técnica: Registro observacional, observación abierta

Lectura: Contextualizing observation

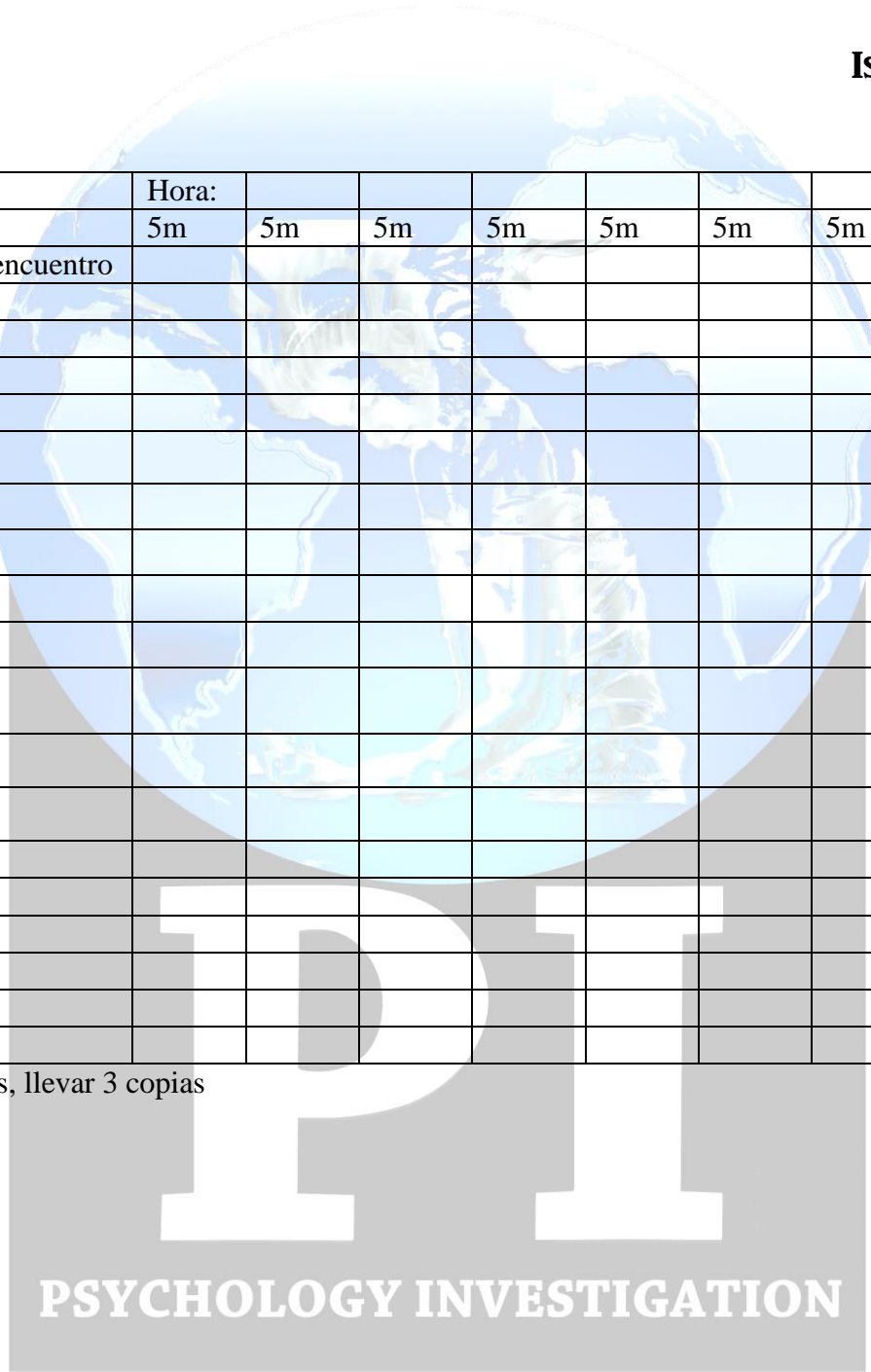
Materiales: Lineamiento del registro observacional



PI
PSYCHOLOGY INVESTIGATION

	Hora:									
	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m
Estímulos sonoros previos al encuentro										
Cantar										
Agitar banderas										
Silbar										
Lenguaje corporal										
Agitar manos										
Moverse										
Levantarse										
Ola										
Seguir o iniciar porra										
Otro...										
Autoexpresión										
Gesticulaciones..										
Enojo										
Alegría										
Otro...										
Compra de artículos										
Comida										
Bebida										

El registro contempla 50 minutos, llevar 3 copias



TAREAS DURANTE EL ENCUENTRO

Conductas del partido

Objetivo: Realizar un Registro observacional del partido.

Procedimiento: En este caso los alumnos llevarán un registro sobre las acciones del partido mismo. Un integrante del equipo fue el encargado de realizar la observación puntual del partido. El registro incluyó la incorporación de acciones que se encuentran dentro de la dinámica del partido que influyen la atmósfera deportiva, tales como los goles, los tiros a portería, las faltas etcétera. De igual manera, se grabó la transmisión por televisión del partido para tenerlo como fuente de información secundaria para la integración final. En esta grabación también se utilizó el FACEREADER.

Técnica: Registro observacional

Lectura: Contextualizing observation

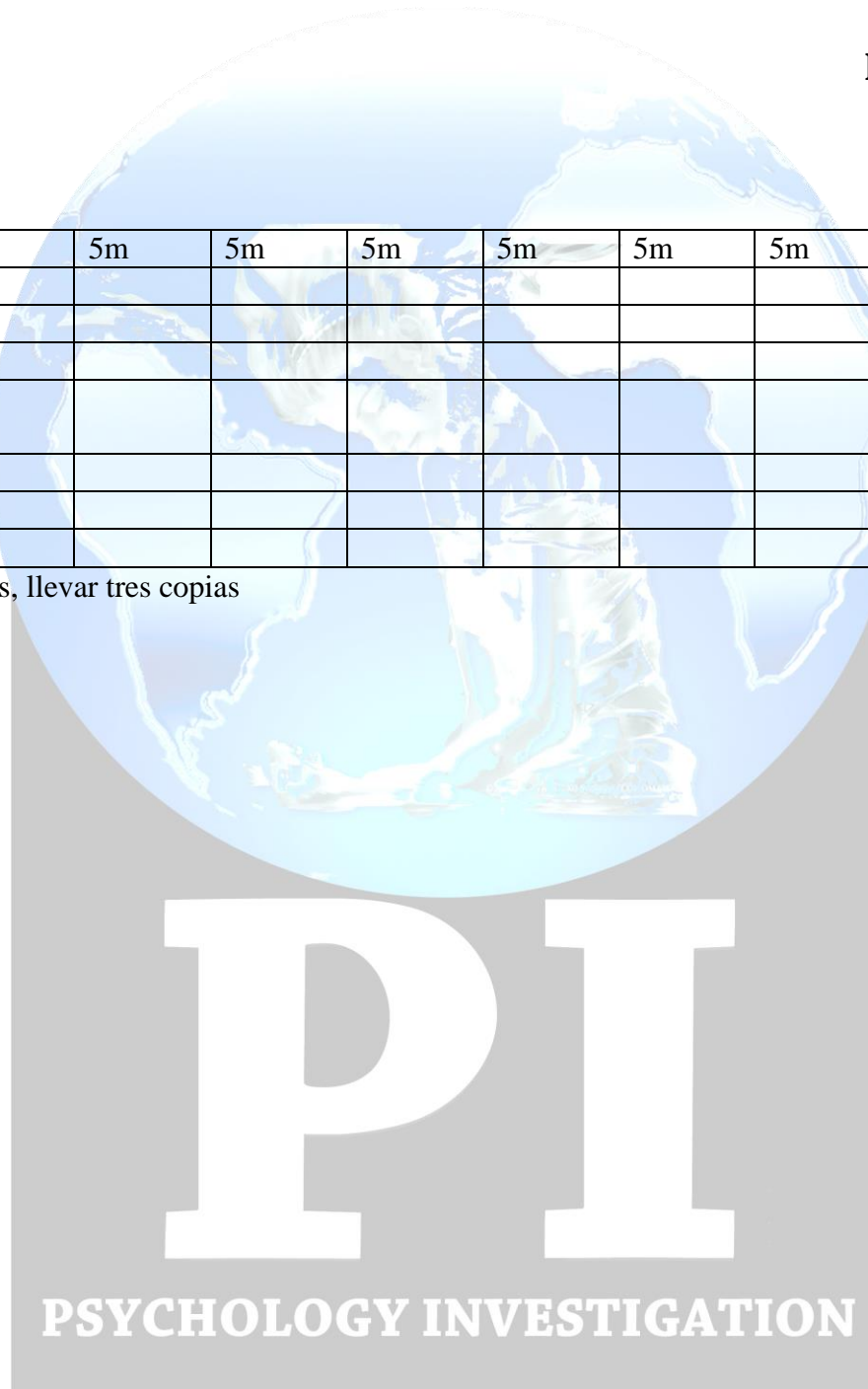
Materiales: Lineamiento del registro observacional



PI
PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Goles	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m	5m
Tiros a la portería										
Faltas										
Festejos										
Conductas entre compañeros										
Agresiones										
Otros										
Otros										

El registro contempla 50 minutos, llevar tres copias



ENTREVISTAS GRABADAS

Entrevista antes del partido: en este caso se solicitó información que ayudó a la clasificación, sobre los asistentes a eventos deportivos: conducta, interés en el deporte, competencia o visitas, edad, estatus social, espectadores irregulares y regulares. Antes del juego los alumnos realizaron una entrevista a personas que difieran en estas categorías tales como la competencia, edad, estatus social e interés. Se pidió la autorización de los participantes para grabar la entrevista, para, posteriormente analizar los estados emocionales con el software FACEREADER.

Guía de entrevista

- ¿Cuál ha sido tu experiencia más positiva en el estadio?
- ¿Cuál ha sido tu experiencia más negativa?
- ¿Qué estímulos (porras, luces, etcétera) te gustan más?
- ¿Cuáles consideras negativos o que te gustaría que no estuvieran?
- ¿Qué emociones te despierta estar en el estadio?
- ¿Te consideras un fan?
- ¿Por qué un aficionado?
- ¿Desde cuándo asistes al estadio?
- ¿Qué piensas del ambiente deportivo en México, la ola, las porras?, ¿sientes que este ambiente modifica o impacta a tu identidad?
- ¿Has presenciado violencia en el estadio? ¿Sientes que esta situación por el futbol modifica o impacta a tu identidad?
- ¿Vas a consumir algo antes de entrar al estadio?
- ¿Vas a consumir algo en el estadio?
- ¿Vas a consumir algo después del partido?
- ¿Qué emociones has experimentado hasta ahorita en este partido?
- ¿Qué tan seguido asistes al estadio?
- ¿Qué marcador esperas?

Si tu equipo perdiera ¿Cómo te sentirías?
 ¿Crees que eso afecte tu asistencia a otros partidos?
 Edad: _____ Sexo: _____ Escolaridad: _____ ¿Con quién
 asistes? _____

¿Qué tanto te sientes?...

Feliz

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Triste

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Asustado

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Disgustado

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Sorprendido

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Neutral

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Despreciado

Poco

Mucho

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

RESULTADOS:

Varios temas emergieron 1) comprensión del impacto de los factores ambientales tales como el ambiente generado por los estímulos del ambiente deportivo; una mejor comprensión del uso de registros observacionales, entrevistas, grabaciones de voz, realización de grupos focales. 2) utilización de la plataforma moodle como un generador de discusiones colectivas relacionadas a la formación profesional 3) vinculación de la experiencia de trabajo de campo con la práctica en equipo.

En el caso de los proyectos, los alumnos vincularon la práctica deportiva con el desarrollo de 2 proyectos de investigación que estarán disponibles en la página web a partir de diciembre de 2017 en <https://www.mel-lab-unam.com/> apartado de Psicología Social Colectiva.

El primero de los proyectos trata sobre la evaluación de la atmósfera dentro de dos salones de baile. Tomando como referencia la práctica y experiencia educativa, los alumnos transformaron los registros observacionales en registros para evaluar la atmósfera en un ambiente distinto. El hallazgo más relevante durante esta práctica fue la evaluación de las emociones, mientras que el primer salón de baile era de jóvenes, el segundo era de personas de la tercera edad. Por lo que el ambiente, aun cuando es festivo, elicitó emociones negativas y de tristeza en el grupo de la tercera edad.

La segunda experiencia educativa se tituló “Comparación de emociones en un concierto de pop y uno de metal: Una mirada social a las emociones”. En este proyecto, los alumnos describieron la atmósfera de un concierto de Justin Bieber y uno de Metallica. Al analizar las emociones de los espectadores, los autores encontraron que los estímulos generados por los organizadores son generados de manera diferencial. Mientras que en el concierto Pop son

fundamentales los ruidos, las luces y estímulos visuales, en el concierto de Metal, la generación de estos estímulos pasa a segundo término. Las emociones también son mostradas de manera diferencial. En el concierto de Pop, los asistentes se muestran alegres, mientras que en el concierto de Metal, los asistentes muestran una expresión emocional neutral, aun cuando estén emocionados por el concierto, dado que el estereotipo asociado a estos conciertos es de ser taciturno y neutral.

CONCLUSIONES

La presente investigación es solo un inicio de experiencias educativas en el proceso de enseñanza educativa. La parte experiencial de la práctica, les proporciona a los alumnos las herramientas para continuar su formación en la práctica profesional. Futuros alumnos revisarán tanto la práctica como los proyectos realizados por sus compañeros.

BIBLIOGRAFÍA

Baker, J. (1987). The role of the environment in marketing services: The consumer perspective. In J.A. Czepiel, C.A. Congram, & J. Shanahan (Eds.), *The service challenge: Integrating for competitive advantage* (pp. 79–84). Chicago: Proceedings Series of the American Marketing Association.

Knefelkamp, L. L. (1998). Introduction. In W. G. Perry, Jr., (Ed.), *Forms of intellectual and ethical development in the college years: A scheme* (pp. Xi-xxxviii). San Francisco: Jossey-Bass.

PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Mehrabian, A. & Russell, J.A. (1974). *An approach to environmental psychology*. Cambridge, MA, London: MIT Press.

Perry W. G. (1981). Cognitive and ethical growth: The making of meaning. In A. Chickering (Ed.), *The modern American college* (pp. 76-116). San Francisco: Jossey-Bass.

MEMORIAS VI CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN PSYCHOLOGY INVESTIGATION

Tombs, A., & McColl-Kennedy, J.R. (2003). Social-servicescape conceptual model. *Marketing Theory*, 3, 447–475

Uhrich, S. & Benkenstein, M. (2010). Sport Stadium Atmosphere: Formative and Reflective Indicators for Operationalizing the Construct. *Journal of Sport Management*, 24(2), 211-237.

Uhrich, S., & Königstorfer, J. (2009). Effects of atmosphere at major sports events. A perspective from environmental psychology. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*.

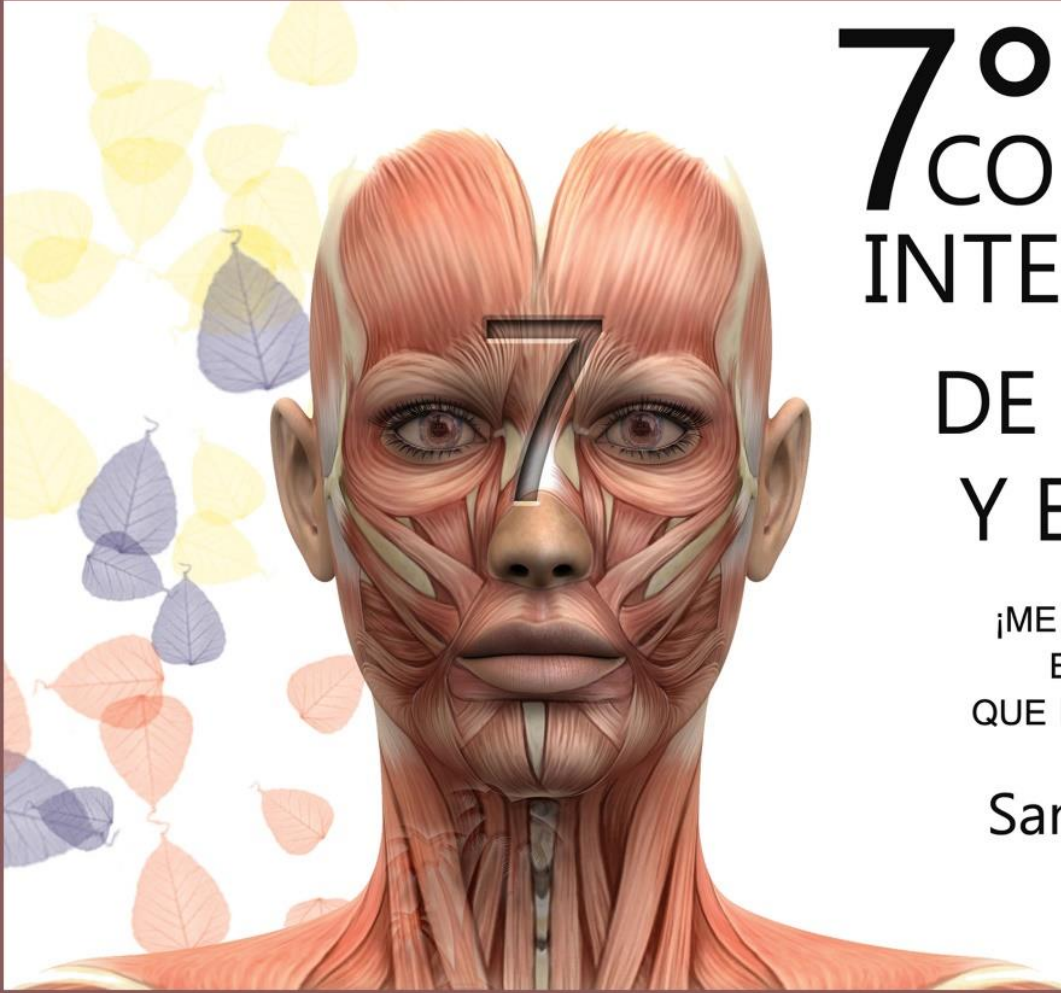
Sitios Web

https://es.wikipedia.org/wiki/Universidad_Nacional_Aut%C3%B3noma_de_M%C3%A9xico

<http://dgapa.unam.mx/index.php/fortalecimiento-a-la-docencia/papime>



PI
PSYCHOLOGY INVESTIGATION



7^o CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGIA Y EDUCACION

¡ME MIRAS PERO NO ME VES
ENTONCES QUE ES LO
QUE REALMENTE QUIERES VER!

Santa Marta Colombia
2018



CONGRESOS PI
by PSYCHOLOGY INVESTIGATION