

II. METODOLOGÍA

1. Sujetos

En la presente investigación se seleccionaron 100 niños que practican fútbol. El número total de integrantes se dividió en 4 grupos entre las edades de 8 a 12 años. Cada grupo fue conformado por 25 alumnos. Los sujetos fueron asignados de tal forma que cada grupo quedó integrado por las cuatro posiciones tomadas en cuenta: portero, delantero, medio y defensa.

2. Instrumentos

Para realizar esta investigación, se utilizó el Instrumento de medición: Motivación al Logro en Niños (MOLONI) de Rebeca Berrini (2001) Ver apéndice A.

Escala que cuenta con un índice de confiabilidad total de $\alpha = .85$

Consta de 42 ítems, tipo Likert con tres opciones de respuesta

1) Casi nunca o nunca., 2) Algunas veces y 3) Casi siempre o siempre

Se basa en las dimensiones de Spence y Helmreich (1978) citados por Berrini (2001): maestría, competitividad y trabajo.

a) Maestría se refiere a la preferencia por las tareas difíciles, intentando en cada una de ellas la perfección y el dominio.

b) Trabajo es la actitud positiva hacia la productividad, el esfuerzo para lograr la propia superación y competencia.

c) Competencia es el deseo de ser mejor en situaciones que implican el logro interpersonal obteniendo un máximo crecimiento.

Su estructura factorial se conforma por cinco factores que se interpretaron como: Maestría, 10 reactivos (3, 18, 19, 20, 23, 27, 30, 34, 36 y 37); Competencia, 11 reactivos (7, 9, 13, 21, 22, 24, 25, 26, 29, 32 y 35); Trabajo, 7 reactivos (1, 5, 6, 11, 16, 39 y 49); Desinterés, 5 reactivos (8, 12, 31, 38 y 41) y Malestar ante el Fracaso, 4 reactivos (15, 17, 33 y 40)

Recursos y material utilizado

- Material de stock
- Monitores
- Isla de edición no lineal
- Videos de modelos significativos

3. Procedimiento

Diagrama del diseño:

RG1	0	Xa	Xa	0
RG2	0	Xb	Xb	0
RG3	0	Xc	Xc	0
RG4	0	—	—	0

R= Asignación al azar o aleatorización

G= Grupo de sujetos (G1, grupo 1; G2, grupo 2; etc.)

X= Tratamiento, estímulo o condición experimental. (presencia de algún nivel o modalidad de la variable independiente)

0= Una medición a los sujetos de un grupo (prueba, cuestionario, observación, tarea etc.) Si aparece antes del estímulo o tratamiento, se trata de una preprueba (previa al tratamiento). Si aparece después del estímulo se trata de una posprueba (posterior al tratamiento).

—= Ausencia del estímulo (nivel “cero” en la variable independiente). Indica que se trata de un grupo de control. (Sampieri, 2003)

Se realizó una investigación experimental” con el Diseño de cuatro grupos de Solomon.

Se utilizaron prepruebas (MOLONI 1) y pospruebas (MOLONI 2) para analizar la evolución de los grupos antes y después del tratamiento experimental. En la posprueba se determinaron los efectos de las condiciones experimentales. Por medio de esta investigación se pudo determinar que sí existe relación causal entre la Variable Independiente: modelamiento en videos y la Variable Dependiente: Motivación de logro

Se seleccionaron tres grupos experimentales y uno de control; el grupo 1 recibe tratamiento experimental que consiste en mostrárseles el video "a" que contenga modelos a seguir de futbolistas profesionales del equipo de Chivas del Guadalajara ; el grupo 2 recibe tratamiento experimental que consiste en mostrárseles el video "b" que contenga modelos a seguir de futbolistas de la Selección Mexicana,; el grupo 3 recibe tratamiento experimental que consiste en mostrárseles el video "c" que es de modelos futbolistas de un equipo no sobresaliente en este caso el Puebla y el grupo 4 no recibe tratamiento experimental por lo tanto sólo serán sometidos a la aplicación del instrumento para medir la motivación de logro.

La realización de este procedimiento se llevo a cabo en tres semanas las cuales se dividieron en 5 pasos:

- | | | |
|----|---------------|--------------------|
| 1) | Instrumento | Martes y Miércoles |
| 2) | Video | Sábado |
| 3) | Entrenamiento | Lunes-viernes |
| 4) | Video | Sábado |
| 5) | Instrumento | Martes y Miércoles |

La primera semana se realizó la prepueba, aplicando los instrumentos, de forma general a los alumnos, los días martes y miércoles; y los videos se mostraron en sábado a cada uno de los grupos seleccionados.

La segunda semana se entrenó normalmente de lunes a viernes y el sábado se volvieron a mostrar los videos a cada uno de los grupos.

La tercera semana se realizó posprueba, aplicándose los instrumentos los días martes y miércoles.

A los 4 grupos se les aplicó la preprueba y la posprueba, donde se utilizó el instrumento de motivación al logro que consta de 42 reactivos, dándoseles las indicaciones de que se leyeran cuidadosamente las afirmaciones y se les mencionó que el cuestionario era anónimo; se les pidió que contestaran con la mayor veracidad posible. También se les mencionó que este cuestionario no tenía respuestas correctas o incorrectas. Se les explicó el nivel de medición correspondiente:

(3) Casi siempre o siempre.

(2) Algunas veces

(1) Casi nunca o nunca

Finalmente se agradeció su participación.

El nivel de medición utilizado fue de tipo nominal.

Una vez que se tuvieron los cuestionarios contestados se agruparon según los grupos que fueron seleccionados y posteriormente se realizó el vaciado de datos al paquete estadístico SPSS.

La calificación del instrumento es obtenida por medio de la suma de los puntajes totales de cada factor (Maestría, Trabajo, Competencia, Desinterés y Malestar ante el Fracaso) por separado y la calificación total se obtiene al sumar los puntajes totales que se obtuvieron en cada uno de los aspectos, teniendo un mayor nivel de motivación de logro el alumno que obtenga mayor puntaje.

Los puntajes obtenidos del instrumento fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, con la finalidad de determinar si existen diferencias significativas entre los grupos estudiados; Correlación de Pearson para determinar si existe correlación entre el jugador profesional y el alumno según sus posiciones en el juego y Prueba U de Mann-Whitney para determinar diferencias significativas entre los factores de los diferentes grupos.

De los resultados obtenidos de la primera comparación con la prueba de Wilcoxon, se comprobó la validez de la primera hipótesis; de los resultados obtenidos de la correlación de Pearson se comprobó la validez de la segunda

hipótesis de la investigación. Y con la prueba U de Mann-Whitney se determinan las diferencias entre los factores y los grupos trabajados, comprobándose la validez de la tercera hipótesis.

Las hipótesis a comprobar fueron las siguientes:

H1. La motivación de logro de los alumnos de fútbol, se incrementará ante la proyección de videos con modelos significativos de futbolistas profesionales.

H0. La motivación de logro de los alumnos de Fútbol, no se incrementará ante la proyección de videos con modelos significativos de futbolistas profesionales.

H2. La motivación de logro de los alumnos de fútbol, se incrementará ante la proyección de videos con modelos significativos de futbolistas profesionales, que juegan la misma posición que el alumno.

H0. La motivación de logro de los alumnos de fútbol, no se incrementará ante la proyección de videos con modelos significativos de futbolistas profesionales, que juegan la misma posición que el alumno.

