

IV DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos de la muestra general indican que la motivación de logro se encuentra influenciada por los factores: Maestría, Competencia, Trabajo, Desinterés y Malestar al Fracaso. Estos resultados que se manejan en la investigación son completamente confiables y válidos ya que la prueba de validez y confiabilidad del MOLONI tiene un nivel alpha de .85

Se escogió el instrumento MOLONI de Berrini (2001), que significa MO= motivación, LO= logro y NI= niños, porque la investigación se enfoca a niños que juegan fútbol y este instrumento fue el más apropiado.

En la presente investigación se analizaron los resultados y se encontró que la aplicación de un video con modelos en la enseñanza del fútbol para niños, ayuda a incrementar la motivación de logro de los participantes, definitivamente existe una correlación entre las variables estudiadas; al mostrar un video con modelos profesionales significativos provocó que el niño se motivara y así incrementara su motivación al logro sin importar los retos que tenga que pasar, su único fin es el éxito y la imitación del modelo para llegar a ser tan famoso como él. Esto comprueba la efectividad del contenido del video con modelos profesionales significativos así como la validez de la Hipótesis 1: La motivación de logro de los alumnos de fútbol, se incrementará ante la proyección de videos con modelos significativos de futbolistas profesionales.

Los análisis realizados en el estudio también confirman el planteamiento de la hipótesis 2: 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.

Además la investigación ha revelado y demostrado lo referente a las diferentes características del observador, del modelo y de las situaciones circundantes que influyen en el grado de aceptación de la conducta modelada. Como menciona Liebert (1999) que un primer determinante de si se aceptarán las claves de modelamiento, es si la conducta muestra un modelo que sea similar al observador. La percepción de la semejanza informa a los observadores sobre la

probabilidad de que un comportamiento sea apropiado y posible para ellos, en sus propias situaciones. Entre más similar parezca el modelo al observador, y más semejantes sean sus circunstancias, más probable es que la conducta mostrada produzca consecuencias similares si la realiza el observador. Características del modelo, como el género, la edad y el nivel de destreza, proporcionan información apropiada para los observadores. Por lo tanto la influencia y el impacto que crean los jugadores profesionales en los niños, tiene que ver con la posición que desempeñan durante los partidos; si un niño es portero, tratará de imitar a un portero profesional pues la semejanza de posiciones será su motivante.

De acuerdo con los resultados anteriores es posible confirmar lo que señala Michel Cartier citado por Cebriand (1994), en su documento "Un nuevo modelo de acceso al conocimiento", comenta que el 80% de las señales recibidas diariamente por una persona son percibidas en realidad por su sistema visual. Por lo tanto, un modelo de aprendizaje en el que se pueda trabajar con imágenes facilitaría el proceso de inducción de conocimiento.

También se puede retomar lo que afirma Salomon (1979) que la televisión facilita el aprendizaje por medio de la repetición de un pasaje en cámara lenta, un esquema animado, etc. pueden contribuir a que un televidente despliegue el esfuerzo necesario para la comprensión de un concepto un proceso; mostrando o "modelando" las elaboraciones mentales requeridas para realizar una operación, resolver un problema, etc. La idea del "modelaje" planteada por Bates y Salomón, tiene su fundamento en las investigaciones de Bandura (1984); cuando están presentes las condiciones de aprendizaje adecuadamente diseñadas, el sujeto adquiere una actitud que refleja la expresada o demostrada por el modelo humano. (Gagné, 1985).

Anteriormente se ha visto que el aprendizaje por observación se puede llevar a cabo a través de videos; éstos son un medio que nos proporcionan información por dos sentidos: el visual y el auditivo lo cual puede causar mayor impacto. De aquí surge la interrogante de investigación: ¿Es realmente el modelamiento en video una técnica audiovisual que pudiera ser factor de incremento de la motivación de logro? surgiendo la inquietud de llevar a cabo la

presente investigación y proponer el uso de la tecnología del video como material didáctico para las escuelas de fútbol, pero no como material de relleno, sino como un elemento base tanto para la enseñanza como para la motivación del niño.

Es evidente que existe una preocupación por la formación deportiva de los pequeños; por lo tanto es importante tener en cuenta comentarios como el de Jared Borgetti (2003) donde menciona que es elemental que los equipos trabajen duro con las fuerzas básicas para que, desde abajo, vayan viendo a esos jóvenes que mañana serán las figuras de nuestro balompié.

Se debe estimular y alentar al niño para que pregunte, para que exponga su propio pensamiento y mediante la realización del movimiento, que se perfeccione por sí mismo. Se le puede inducir a la observación de la práctica deportiva en vivo o por video, los niños preguntan y sienten deseos de ser protagonistas, ante lo cual las respuestas deberán ser claras y precisas, e inmediatamente y de acuerdo a sus posibilidades, insinuarle o demostrarle que él es capaz, que debe intentarlo, por supuesto bajo la dirección del entrenador o director técnico. Cuando el niño pregunta “¿Cómo?”, “¿Por qué?” es evidente que está interesado en los diferentes procesos de aprendizaje por lo tanto el estímulo está cumpliendo su función.

Retomando la investigación que se llevó a cabo, fue interesante trabajar con el modelo de Solomon ya que es un modelo que permite ir más allá de lo que se está investigando. En el caso de este estudio, además de no haber rechazado las hipótesis propuestas, se encontraron otros datos importantes como el que un equipo de fútbol que no se encuentra en apogeo no tiene un impacto considerable en los niños de la muestra tomada. Sin embargo, el análisis de datos también arrojó que el material utilizado de la Selección Mexicana causó mayor impacto que el de las Chivas del Guadalajara. Independientemente del video proyectado, los resultados obtenidos fueron apoyando las hipótesis del estudio. Se notó la diferencia significativa entre los momentos experimentados del MOLONI 1 y El MOLONI 2, un incremento bajo de la motivación de logro en los niños que vieron el video del Puebla, un aumento en el puntaje de niños que se les proyectó el video de Chivas y un incremento considerable en los niños que se les pasó el

video de la Selección Mexicana. Además fue interesante también concluir que el niño toma a sus ídolos teniendo en cuenta la posición que desempeña en el campo; fue curioso ver como un niño que juega la posición de portero le hubiese llamado la atención el papel desempeñado por el portero en los videos y así constantemente con las otras posiciones, lo cual quiere decir que la semejanza entre el modelo y el observador influye en los resultados de imitación y en una modificación de conducta exitosa.

El principal resultado de la investigación se encamina hacia la eficacia de la proyección de videos con determinados mensajes y contenidos como alternativa de la enseñanza clásica del fútbol, y como un factor de motivación para los niños.

Se tiene la expectativa de que esta información se aproveche en un futuro y contribuya a aumentar el uso de la tecnología del video como material básico didáctico en el deporte, ya sea para el aprendizaje por modelos en video, videos de retroalimentación o auto evaluación, etc.

Para estudios posteriores donde se vaya a utilizar el instrumento MOLONI con fines extraescolares, es conveniente tener en cuenta que la palabra "tarea" crea ruido en los niños, pues éstos la relacionan únicamente con sus actividades académicas y por lo tanto el niño puede encontrarse predispuesto a ello. Como sugerencia en próximas investigaciones, que no tengan que ver con actividades académicas, sería conveniente hacer una modificación en la palabra "tarea" como trabajo, labor faena, quehacer o deberes según sea el caso; en la presente investigación hubiese sido conveniente utilizar la palabra entrenamiento, actividades deportivas, deporte, ejercicios etc.

El fútbol es un medio de influencia social positivo, puesto que la información que maneja para los niños puede lograr una modificación de conducta exitosa, estos datos se encuentran documentados por este estudio. Si existiera realmente una fusión entre el Fútbol, los Psicólogos y la Tecnología del Video, se podría utilizar como una herramienta de cambio en la conducta del niño para encaminarlo hacia una vida auténtica y efectiva.

