

MOTIVACIÓN DEPORTIVA EN LOS FUTBOLISTAS DE LA ESCUELA DEL  
VALLEDUPAR FUTBOL CLUB PERTENECIENTES A LA CATEGORÍA SUB 17

DARLING NICOLL MARTÍNEZ MARTÍNEZ

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

SEDE VALLEDUPAR

2020

MOTIVACIÓN DEPORTIVA EN LOS FUTBOLISTAS DE LA ESCUELA DEL  
VALLEDUPAR FUTBOL CLUB PERTENECIENTES A LA CATEGORÍA SUB 17

DARLING NICOLL MARTÍNEZ MARTÍNEZ

CLARA GUZMÁN

JESÚS DANGON

INFORME DE PASANTÍA PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR AL  
TÍTULO DEL PROGRAMA CURSADO DE PSICOLOGÍA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS  
SEDE VALLEDUPAR

2020

Nota de aceptación

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Valledupar

## DEDICATORIA

El presente informe de grado es dedicado primeramente a Dios y a mi familia por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera Universitaria y mi vida, en especial a mi Madre Nidia Martínez y padre Alfonso Martínez, a mi pareja sentimental Luis Pérez, a mis amigas Yajenis Peñaranda y Lizeth Gámez.

*Darling Nicoll Martínez Martínez*

## AGRADECIMIENTOS

A Dios por la sabiduría, el entendimiento y la resistencia para realizar este informe de grado de manera satisfactoria.

Mi profundo agradecimiento a la escuela del Valledupar Futbol Club, por su apoyo y guía durante el trascurso de mi aprendizaje; por confiar en mí, por abrirme las puertas y permitirme realizar todo este proceso dentro de su establecimiento educativo / deportivo.

Profundo agradecimiento a la Fundación Universitaria del Área Andina, Por permitirme ser parte de la familia Areandina, también a mis docentes por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión, de manera especial a la docente Karen Arias, a mi asesora Clara Guzmán y a la Doc. Silvia Cuencas, por su acompañamiento, paciencia, dedicación y atención.

## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN .....	15
1. PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA.....	17
1.1 VALLEDUPAR FUTBOL CLUB.....	17
1.2 MISIÓN.....	17
1.3 VISIÓN .....	17
1.4 FILOSOFÍA .....	18
1.5 VALORES .....	18
1.5.1 Responsabilidad .....	18
1.5.2 Lealtad.....	18
1.5.3 Honradez .....	18
1.5.4 Equidad .....	18
1.5.5 Participación .....	18
1.5.6 Competitividad.....	19
1.6 ORGANIGRAMA DIVISIONES MENORES .....	19
2. VALORES Y FORMACIÓN PERSONAL .....	20
2.1 ESPIRITUAL.....	20
2.2 TEÓRICO. ....	20
2.3 TÉCNICO. ....	20
2.4 TÁCTICO. ....	20
2.5 FÍSICOS.....	20
2.6 PSICOLÓGICO. ....	21
3. RESEÑA HISTÓRICA DEL VALLEDUPAR FÚTBOL CLUB S.A .....	21

4. INFORME DE PASANTÍAS.....	23
4.1 DESCRIPCIÓN DE LA DEPENDENCIA.....	23
4.2 INFORME DE GESTIÓN .....	23
4.3 FUNCIONES Y ACCIONES ESPECÍFICAS A DESARROLLAR.....	24
PROPUESTA DE LA PASANTÍA .....	24
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	27
5. OBJETIVOS.....	29
5.1 OBJETIVO GENERAL .....	29
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	29
6. MARCO REFERENCIAL .....	30
6.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES .....	30
6.2 ANTECEDENTES NACIONALES .....	33
6.3 ANTECEDENTES REGIONALES.....	35
6.3 MARCO TEÓRICO.....	35
6.3.1 Motivación.....	35
6.3.2 Modelos teóricos para comprender la motivación y la conducta de ejecución en la práctica deportiva. ....	36
6.3.3 Teoría de la necesidad de logro. ....	38
6.3.4 Estrategias cognitivas.....	39
6.3.5 Modelo cognitivo.....	40
6.3.6 Teoría de la atribución. ....	42
6.3.6 Confiabilidad.....	45
6.3.7 El Coeficiente (alpha) de Cronbach.....	45
7. METODOLOGÍA .....	46

7.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	46
7.1.2 Tipo de investigación.....	46
7.1.2 Diseño de la investigación .....	46
7.1.3 Escala de motivación y sus 28 reactivos relacionados con la motivación. ...	47
7.2 ANÁLISIS DE DATOS .....	50
8. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	51
8.1 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN .....	51
8.2 RESULTADO DE LA ESCALA MOTIVACIÓN DEPORTIVA EN LOS FUTBOLISTAS DE LA ESCUELA DEL VALLEDUPAR FUTBOL CLUB PERTENECIENTES A LA CATEGORÍA SUB 17.....	52
8.3 DIAGRAMA DE CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA EN LOS FUTBOLISTAS DE LA ESCUELA DEL VALLEDUPAR FUTBOL CLUB PERTENECIENTES A LA CATEGORÍA SUB 17.....	55
8.4 RESULTADO DE MOTIVACIÓN INTRÍNSECA PARA CONOCER .....	56
8.5 RESULTADO DE MOTIVACIÓN INTRÍNSECA AL LOGRO .....	58
8.6 RESULTADO DE MOTIVACIÓN INTRÍNSECA ALA EXPERIENCIA ESTIMULANTE.....	61
8.7 RESULTADO DE REGULACIÓN IDENTIFICADA .....	64
8.8 RESULTADO DE REGULACIÓN INTROYECTADA. ....	67
8.9 RESULTADO DE REGULACIÓN EXTERNA.....	70
8.10 RESULTADO DE SIN MOTIVACIÓN .....	73
8.11 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	77
8.12 DISCUSIÓN .....	78
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	79
TALLERES DE INTERVENCIÓN.....	79



SONDEO DE MOTIVACIONES.....	80
RUDY .....	81
PLAN DE MEJORAMIENTO PERSONAL.....	82
PLAN DE MEJORAMIENTO PERSONAL.....	83
FOTOPROYECCIÓN.....	84
ADIVINA QUIEN SOY .....	84
LOS ASPECTOS DESTACADOS DE LA VIDA .....	85
LA VIDA A ESCENA .....	86
ESCUDO DE ARMAS .....	88
EL DADO .....	89
VENDETE .....	90
ALGUIEN COMO YO .....	91
¡IMPACTO! .....	91
QUE TE MUEVE .....	92
CRONOGRAMA.....	94
LOGROS ALCANZADOS.....	95
IMPACTOS PERCIBIDOS POR EL ESTUDIANTE.....	95
LIMITACIONES. ....	96
9. CONCLUSIONES .....	97
RECOMENDACIONES .....	98
BIBLIOGRAFÍA .....	99
ANEXOS .....	102

## LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Factores Escala De Motivación Deportiva SMS/EMD.....	47
Tabla 2. Rango De Coeficiente De Cronbach.....	51
Tabla 3. Alfa De Cronbach De La Escala Deportiva (SMS/EMD) .....	52
Tabla 4. Resultados De La Escala Motivación Deportiva En Los Futbolistas De La Escuela Del Valledupar Futbol Club Pertenecientes A La Categoría Sub 17 .....	53
Tabla 5. Porcentajes De Escala De Motivación Deportiva.....	54
Tabla 6. Alfa De Cronbach De La MI Para Conocer.....	56
Tabla 7. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Motivación Intrínseca Para Conocer .....	57
Tabla 8.Total De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para MI Para Conocer.....	57
Tabla 9. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de MI Para Conocer .....	57
Tabla 10. Alfa De Cronbach De La MI Para Al Logro.....	59
Tabla 11. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Motivación Intrínseca Al Logro.....	59
Tabla 12.Total De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para MI Al Logro .....	60
Tabla 13. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de MI Al Logro .....	60
Tabla 14. Alfa De Cronbach De La MI Para Al La Experiencia Estimulante .....	61
Tabla 15. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Motivación Intrínseca A La Experiencia Estimulante.....	62
Tabla 16. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para MI A La Experiencia Estimulante.....	62
Tabla 17. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de MI A la Experiencia Estimulante.....	63
Tabla 18. Alfa De Cronbach De Regulación Identificada .....	64
Tabla 19. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Regulación Identificada.....	65
Tabla 20. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para La Regulación Identificada .....	65

Tabla 21. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de La Regulación Identifica .....	66
Tabla 22. Alfa De Cronbach De Regulación Introyectada .....	67
Tabla 23. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Regulación Introyectada.....	68
Tabla 24. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para La Regulación Introyectada .....	68
Tabla 25. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de La Regulación Introyectada.....	69
Tabla 26. Alfa De Cronbach De Regulación Externa .....	70
Tabla 27. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Regulación Externa .....	71
Tabla 28. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para La Regulación Externa	71
Tabla 29. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de La Regulación Externa .....	72
Tabla 30. Alfa De Cronbach Sin Motivación.....	73
Tabla 31. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor Sin Motivación .....	74
Tabla 32. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Sin Motivación .....	74
Tabla 33. Suma De Porcentajes Pertenecientes A Sin Motivación.....	75
Tabla 34. Resultados De La Escala De No Motivación De Cada Jugador. ....	76
Tabla 35. Logros Alcanzados.....	95

## LISTA DE IMÁGENES

	pág.
Imagen 1. 28 Reactivos Relacionados Con La Escala De Motivación.....	48
Imagen 2. Claves De La Escala De Motivación .....	49
Imagen 3. Puntuación de una de las encuestas de la escala de motivación deportiva SMS/EMD.....	102
Imagen 4. Puntuación de una de las encuestas de la escala de motivación deportiva SMS/EMD.....	103
Imagen 5. Sondeo De Motivaciones .....	104
Imagen 6. RUDY .....	105
Imagen 7. Foto Proyección .....	106
Imagen 8. Adivina Quien Soy .....	108
Imagen 9. Aspectos Destacados De La Vida .....	109
Imagen 10. La Vida A Escena.....	110
Imagen 11. Escudo De Armas.....	111
Imagen 12. El Dado.....	112
Imagen 13. VENDETE .....	113
Imagen 14. ALGUIEN COMO YO .....	114
Imagen 15. IMPACTO.....	115
Imagen 16. QUE TE MUEVE .....	116
Imagen 17. Confiabilidad Y Coeficiente Alpha De Cronbac De Todas Las Respuestas .	117
Imagen 18. Ejemplo de hallar el Alpha de Cronbac Para factor de MI para conocer.....	118

## LISTA DE GRÁFICOS

	pág.
Grafica 1. Diagrama de cuestionario de motivación deportiva en los futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub 17 .....	55
Grafica 2. Porcentaje De Motivación Intrínseca Para Conocer .....	58
Grafica 3. Porcentaje De Motivación Intrínseca Al Logro .....	60
Grafica 4. Porcentaje Motivación Intrínseca A la Experiencia Estimulante.....	63
Grafica 5. Porcentaje De Regulación Identificada.....	66
Grafica 6. Regulación Introyectada.....	69
Grafica 7. Porcentaje De Regulación Externa.....	72
Grafica 8. Porcentaje Sin Motivación .....	75

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
ANEXO A. Imágenes De Una De Las Encuesta De La Escala De Motivación Deportiva Sms/Emd .....	102
ANEXO B. Sondeo De Motivaciones.....	104
ANEXO C. Rudy .....	105
ANEXO D. Plan De Mejoramiento Personal Defecto / Cualidades .....	106
ANEXO E. Adivina Quien Soy .....	108
ANEXO F. Aspectos Destacados De La Vida .....	109
ANEXO G. La Vida A Escena.....	110
ANEXO H. Escudo De Armas.....	111
ANEXO I. El Dado .....	112
ANEXO J. Vendete.....	113
ANEXO K. Alguien Como Yo .....	114
ANEXO L. Impacto .....	115
ANEXO M. Que Te Mueve .....	116
ANEXO N. Confiabilidad Y Coeficiente Alpha De Cronbac.....	117

## INTRODUCCIÓN

La Psicología social del deporte, según Amparo Escartín (1998), “trata de manera general todos los temas relacionados con el deporte y el ejercicio con un componente psicosocial”, que permite observar los comportamientos de los deportistas desde una postura más real, es decir, desde la acción del sujeto en su comunidad, a partir de lograr observar la conducta en su entorno social y que permitirá un beneficio psicológico que se obtendrá a través de la práctica deportiva en general.

En el ámbito deportivo y de la actividad física, el estudio de la motivación al deporte parece un factor clave, ya que este permite tener conocimiento del por qué algunos deportistas eligen realizar esta actividad, debido a que existen factores influyentes que se encuentran relacionados con la motivación, es decir si no hay motivación no hay participación al deporte, partiendo de este principio, existen teorías que han analizado la motivación deportiva que contemplan al individuo como un ser sujeto a la influencia de estímulos ambientales y cognitivos, como dice Cervelló,1996. “En el deportista influyen aspectos sociales, aspectos cognitivos, aspectos biológicos, aspectos emocionales”

Por lo anterior este proyecto tiene como objetivo la motivación, en el ámbito de la actividad física y del deporte. La motivación es el producto de un conjunto de variables sociales, ambientales e individuales que determinan la elección de una actividad física o deportiva, la intensidad en la práctica, la persistencia en la tarea y en el rendimiento. Todas estas variables tienen influencia en la persistencia, la intensidad y frecuencia de la conducta deportiva y a su vez interacción entre ellas, aumentando o disminuyendo esta conducta.

Los deportistas sacrifican gran parte de su tiempo libre, realizan grandes esfuerzos y dedican gran parte de su vida a la práctica deportiva sin tener claro que es lo que los motiva, algunos refieren al dinero, a la fama, de conseguir éxitos, etc., pero cuando llegan situaciones adversas como en este caso el aislamiento social del Covid-19 hace tambalear la decisión de querer o

no seguir en la práctica deportiva, esto suele suceder cuando no tienen claridad sobre cuáles son las motivaciones para ellos, posiblemente, las motivaciones de un deportista de alto nivel no tenga mucho que ver con las de un deportista popular. Sin embargo, ambos deben tener claras las pautas que hay que seguir para disfrutar plenamente el proceso que los conlleva a la meta.

Con el fin de poder iniciar este proyecto, se consideró necesaria la recolección de datos representativos de la realidad. Con este objetivo inicial nos orientamos a la aplicación de la escala de motivación deportiva (SMS/EMD) anexo 1. La dinámica de la escala se desarrolla a través de 28 preguntas, focalizadas en los factores de motivación intrínseca, extrínseca y la no motivación del deportista referente a la práctica del fútbol. Dicha encuesta permitió obtener los resultados pertinentes para poder realizar una intervención acorde a la necesidad de la población atendida.



## **1. PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA**

### **1.1 VALLEDUPAR FUTBOL CLUB**

Según El Valledupar Futbol Club “Son una sociedad anónima dedicada a brindar formación de alto rendimiento de fútbol infantil creada con el propósito de motivar el desarrollo de deporte específicamente el fútbol profesional en Regional del Cesar y los departamentos aledaños bajo premisas de formar profesionales ejemplares en el fútbol preservando los valores esenciales para su interacción con la comunidad en general en el 2008 tomaron la decisión de apostar a institucionalizar las fuerzas básicas Con un objetivo y prioridad a ejecutar la formación del futuro jugador profesional desarrollando unas estrategias que nos llevan a planificar un trabajo científico en las distintas etapas de formación preservando los valores institucionales desde los 7 años donde inician con la escuela del fútbol hasta los 16 años donde el nuestro jugador tendrán la toda la información física técnica táctica y psicológica como herramientas que le permitirán tener una buena performance en el equipo profesional” (valleduparfc., 2021)

### **1.2 MISIÓN**

Formar deportistas con argumentos físicos técnicos tácticos psicológicos y teóricos para la formación futbolística además de su desarrollo como personas íntegras que aporten a la evolución social de nuestra ciudad y país favoreciendo el mejoramiento de su calidad de vida sentido de pertenencia y capacidad de servicio a los demás (valleduparfc., 2021).

### **1.3 VISIÓN**

Ser líderes y reconocidos en la formación del futbolista vallenato a nivel nacional e internacional promoviendo el alto rendimiento futbolístico formando los de acuerdo con las necesidades y exigencias propias del fútbol moderno (valleduparfc., 2021).

## **1.4 FILOSOFÍA**

La filosofía futbolística de nuestra institución es la forma de pensar construir y hacer cosas desde el fondo del club hacia la cima consistente en crear una idea y estilo de juego basado en un fútbol que tenga un respecto por el Balón tribales y aficionados que haya un disfrute en el juego a través de una excelente fundamentación técnica (valleduparfc., 2021).

## **1.5 VALORES**

**1.5.1 Responsabilidad** uno de nuestros valores fundamentales de es la responsabilidad frente a los compro pisos adquiridos en el camino indicado para alcanzar los objetivos y metas propuestas.

**1.5.2 Lealtad** valorar realmente lo que tienes a las personas que te dan la mano y las instituciones que respaldan actuando correctamente y de manera transparente.

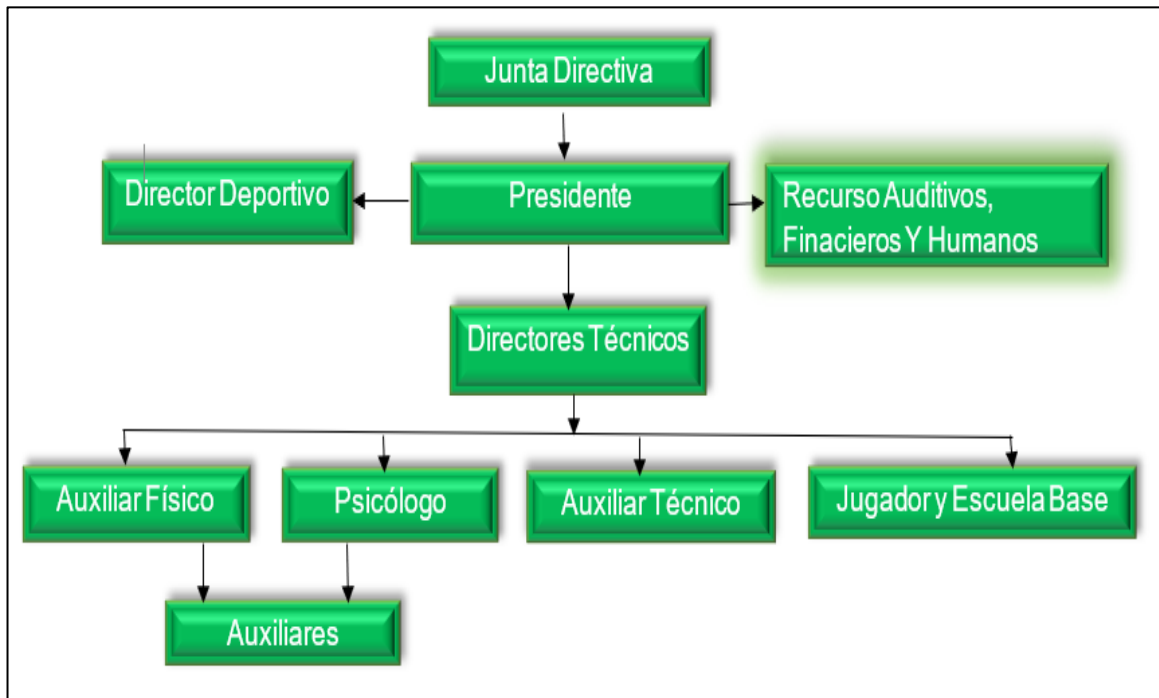
**1.5.3 Honradez** inculcar en nuestros jóvenes y niños el respeto a los bienes ajenos, pero también el buen nombre de las personas que cumplan Honestamente con las tareas encomendadas y perseverancia por la confianza de los demás.

**1.5.4 Equidad** a los integrantes de Valledupar Fútbol Club sea su formación es fundamental entender un sentimiento de justicia y ponderación en los juicios y actitudes para adecuar las soluciones con los mejores resultados para comunidad teniendo en cuenta la Constitución Política de las leyes.

**1.5.5 Participación** se inculca que la familia Valledupar s.a. debe garantizar la demostración mediante la participación de todos los involucrados en el desarrollo para mejoramiento del club.

**1.5.6 Competitividad** a los jóvenes del Valledupar Fútbol Club el fundamento fundamentamos la formación basada en el conocimiento las actitudes y las experiencias en busca de un reconocimiento y respeto con el único fin de cumplir con la misión institucional Y lograr la visión y así proyectar el mejoramiento continuo de sus habilidades (valleduparfc., 2021).

### 1.6 ORGANIGRAMA DIVISIONES MENORES



**Fuente:** Adaptado de (valleduparfc., 2021).

## 2. VALORES Y FORMACIÓN PERSONAL

**2.1 ESPIRITUAL.** Se deben programar actividades que asesoría espiritual tanto individual como colectiva.

**2.2 TEÓRICO.** Capacitación permanente para la población en formación en temas como la higiene deportiva educación sexual nutrición deportiva fianzas en el fútbol administración del dinero manejo psico-conductual del triunfo y la derrota en el fútbol el verdadero papel del padre y el proceso futbolístico de la información etc.

**2.3 TÉCNICO.** La esperanza de aprendizaje de todos los fundamentos técnicos del fútbol teniendo en cuenta los procesos de métodos lógicos didácticos que le permiten al jugador en formación la adquisición de modelos técnicos y funcionales y eficaces todo dentro de un marco Que respete los estadios sensibles para la enseñanza de cada tema o acción.

**2.4 TÁCTICO.** La propuesta debería delinear currículo temático en cuanto a la a la táctica del fútbol como la base sobre la cual se inventara la formación eficiente de este importante aspecto del rendimiento en el fútbol lo que generará que los jugadores información a llegar al equipo profesional un repertorio táctico variado y sólido permitiendo la consolidación de una cultura táctica para la institución el programa de formación táctica deberá contener temas como los principales tácticos defensivos y ofensivos los principales generales del juego la táctica fija y la táctica individual y colectiva.

**2.5 FÍSICOS.** Los estímulos del entrenamiento físico deben estar sujetos a una planeación curricular dichas estimulaciones se aplicará de acuerdo con las fases sensibles de cada edad cronológica trabajarán habilidades coordinativas velocidad con énfasis en edades de la primera infancia y la fuerza y la resistencia se aplicará en edades pre juveniles y juvenil

**2.6 PSICOLÓGICO.** Esta línea de acción debe tener especial atención en la planeación ejecución de la propuesta debe ser estipularse acciones de mejoramiento individual y de impacto colectivo tendientes a la concientización del deportista y su núcleo familiar con respecto al futuro futbolístico

### **3. RESEÑA HISTÓRICA DEL VALLEDUPAR FÚTBOL CLUB S.A**

Anteriormente Valledupar era un corregimiento que con el tiempo fue creciendo, lo que permitió que el cesar sintiera la necesidad de crecer como una ciudad que diera hijos futbolistas, en la lucha de conseguir este propósito el VFC tuvo un resultado positivo, ya que en el año 2004 se obtuvo una personería jurídica, un recomendado por parte de (Coldeportes) y en el mes de abril de dicho año, juegan su primer partido y este ha sido victorioso. Así mismo los socios establecieron una reunión para recopilar todos los requisitos establecidos por la ley para ser reconocidos como equipo profesional de fútbol ante el máximo organismo que rige el deporte en Colombia (Coldeportes) dimos el primer paso y fuimos reconocidos con personería jurídica de acuerdo a la resolución número 000 270 del día 8 de marzo del año 2004 el NIT otorgado con el número 824 006 4475 (elpilon, 2020).

En diciembre del 2005 los empresarios Santandereanos hasta entonces propietarios del club, reciben la noticia de parte de la administración municipal que para el año 2006 le es imposible apoyar financieramente al club. Este anuncio lleva a estos empresarios a considerar la posibilidad de trasladar el equipo para otra ciudad. Ante este escenario de des financiación, es cuando empresarios de la región, convocados principalmente por Eloy Quintero Romero y Álvaro Araujo Noguera, deciden adquirir al grupo santandereano los derechos accionarios de la Corporación Deportiva Valledupar Fútbol Club Real para impedir que la ciudad se quedara sin equipo de fútbol profesional. El 21 de diciembre de 2005, en las oficinas de la empresa Drummond, vallenatos de nacimiento y de corazón logran reunir la cantidad de dinero necesaria para la compra del 54.2% de los derechos accionarios del equipo (elpilon, 2020).

Posteriormente se realizan otras negociaciones logrando incrementar el porcentaje y hoy la mayoría de las acciones son de propiedad de empresarios cesarences. Varias empresas realizan los aportes para la compra de estos derechos como Carboandes, Coolesar, Comfacesar, Apuestas Unidas, ACORD y muchas personas naturales. Fue una verdadera gesta al conseguir un objetivo de esta magnitud en pocas horas; este fue considerado en su momento como un objetivo de región (elpilon, 2020).

En el primer semestre del 2008, Valledupar logra clasificarse a los cuadrangulares finales, pero queda eliminado en manos del Deportivo Rionegro, y siendo superado en la tabla por el recién creado Juventud Soacha. En el segundo torneo del año de la Categoría Primera B, logra clasificarse también a los cuadrangulares, ganando el Grupo B y consiguiendo así clasificar a la final del segundo torneo. Durante la temporada 2010/21, que se disputó en un solo torneo, Valledupar no tuvo una buena campaña bajo el mando técnico de Óscar Aristizábal al ubicarse en la casilla 15. Para el 2011 el técnico será Víctor González Scott.

En el 2016, este año el equipo termina noveno en el Torneo de Ascenso con 44 puntos, hasta la última fecha del torneo tuvo la opción de clasificar, pero no lo consiguió. Por Copa Colombia enfrentó al Deportivo Independiente Medellín equipo campeón del Torneo Apertura de la Primera A el equipo costeño terminó quedando eliminado en octavos de final. En el 2019 el equipo termina séptimo en el Torneo de Ascenso<sup>30</sup> con 41 puntos. En los cuadrangulares queda cuarto del grupo B siendo superado por los equipos de Unión Magdalena, Deportes Quindío y Deportivo Pereira. En Copa Colombia enfrentó en la fase 3 al Real Cartagena, donde quedó eliminado.

Para los logros de los objetivos del presente proyecto la amplitud de la Psicología Social del Deporte que ofrece Escartí (1996) resulta pertinente, en tanto afirma que: “La Psicología Social del Deporte es en la actualidad un área de la propia Psicología Social, cuyos principios teóricos y metodológicos determinan el enfoque del problema que estudiamos. Basándonos en esta propuesta podríamos establecer que la Psicología Social del Deporte es el área de la

Psicología Social que estudia, no sólo, el comportamiento y el pensamiento de los individuos y de los grupos en los contextos de ejercicio físico-deportivo de recreación y de las competiciones deportivas; sino además los beneficios psicológicos asociados a la práctica deportiva. Este campo de actuación abarca no solo al alto rendimiento, sino que abarcaría también a la inmensa mayoría de ciudadanos que practican actividad deportiva de forma anónima”.

## **4. INFORME DE PASANTÍAS**

### **4.1 DESCRIPCIÓN DE LA DEPENDENCIA**

En la escuela del VFC no se cuenta con el área de recurso humanos, lo que implica un trabajo directo con las actividades que se desarrollaron desde el área de la psicología, esta se realizó como opción de grado, pasantías, ejecutando y apoyando actividades desde el campo social. Esta institución permite apoyar el desarrollo de diferentes acciones con la finalidad de promover y proyectar impactos en los programas que brinda el Valledupar Fútbol Club, donde las principales funciones consisten en dar apoyo para mejorar el rendimiento y la sensación de bienestar de los deportistas, orientados a la promoción de la inteligencia emocional, control de ansiedad precompetitiva, confianza en sí mismo, concentración, motivación, fortalecimiento del entorno social con en los jugadores de la Sub 17 del Valledupar Fútbol Club.

### **4.2 INFORME DE GESTIÓN**

La escuela del VFC es una institución que tiene como objetivo principal promover el ejercicio y goce pleno del derecho al deporte, para así formar deportistas con argumentos físicos, técnicos, tácticos, psicológicos y teóricos para la formación futbolística, el aprovechamiento del tiempo libre y el buen desarrollo como personas íntegras que aporten a la evolución social

de Valledupar, enseñado los valores de la sana competencia y mejorar la calidad de vida en armonía con los ecosistemas, la defensa de lo público y el medio ambiente. Por los tanto el tema central es la motivación ya que el futbolista experimenta diversas situaciones personales y ambientales que afectan su nivel de motivación, y las principales técnicas que se utilizan para mejorarla son los programas de establecimiento de objetivos (Weinberg y Gould, 1996), charlas individuales y dinámicas grupales.

#### **4.3 FUNCIONES Y ACCIONES ESPECÍFICAS A DESARROLLAR**

- Realizar actividades de motivación al deporte, como también fortalecimiento en la autonomía emocional, para que se sientan capaz de expresarse.
- Realizar actividades que fortalezcan la atención y concentración dentro y fuera del campo deportivo.

#### **PROPUESTA DE LA PASANTÍA**

Motivación deportiva en los futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub-17

#### **Diagnóstico**

Debido a la emergencia sanitaria que vivimos a nivel mundial (COVID-19), todo el personal administrativo, técnico, táctico, fisioterapeuta, los pasantes y los deportistas debieron acatar órdenes y cumplir con el aislamiento social preventivo, de tal manera que tanto los docentes del cuerpo técnico como la parte administrativa de la escuela del Valledupar Futbol Club,



han expresado una gran preocupación debido a que el 50% de los estudiantes futbolistas se encuentran desmotivados ya que no se tiene una fecha exacta para el regreso al campo deportivo de práctica, ni tampoco estaban preparados para que la cuarentena fuera tan extensa; así mismo se encuentran desorientados con respecto a su plan de vida, ya que un 95% de los futbolista tenían como único objetivo llegar a ser futbolista profesional. En este proyecto se dará la orientación pertinente hacia la motivación deportiva para los estudiantes futbolistas de dicha categoría y a la permanencia activa dentro de la escuela.

Los jugadores perteneciente a la Categoría Sub 17 del Valledupar Fútbol Club, son adolescentes de edades entre los 16 y 17 años, que realizaban prácticas de entrenamiento diario donde se evidenciaban conductas de adolescentes activos, optimistas, impulsivos, dominantes, capaces de acatar órdenes y competitivos; sin embargo los futbolistas expresan que dicha energía se les ha minorado debido que para ellos el entrenamiento físico - técnico táctico no es el mismo ya que este se está realizando por medio de plataformas virtuales como Meet, aparte de esto, muchos manifiestan que no cuentan con los implementos necesario de entreno, ya que en el campo podían trabajar con todas las herramientas necesarias, pero debido a la modalidad virtual, les ha tocado reemplazarlos por utensilios improvisados como por ejemplo: los conos, lo que ellos implementan es usar zapatos unos arribas de los otros para darle la altura y pues imaginar que ese es el cono que necesitan, otros jugadores comentan que no se habían puesto en la tarea de reinventarse a nivel profesional debido que su sueño es llegar a ser jugadores profesionales, pero aun así le sacan el lado positivo a la situación que estamos viviendo a nivel mundial, lo que los ha conllevado a tener un plan B en sus vidas. Esto ratifica la preocupación que expresan el área técnica y administrativa de dicha escuela.

De acuerdo con lo anterior, se trabajará en la motivación de los deportistas en aras de mejorar su rendimiento, ya que el rendimiento deportivo eficaz, no solo depende de un buen entrenamiento físico - técnico – táctico, sino también de un elemento decisivo que es la preparación psicológica, ya que ningún deportista compite dejando a un lado sus motivaciones, sensaciones, sentimientos, pensamientos, preocupaciones, etc. Ni permanece

aislado de situaciones, contextos y/o factores situacionales ambientales, que le produzcan una desestabilización.

Este informe aborda la motivación como uno de los factores psicológicos más importantes que impulsa nuevamente a la realización de la práctica del fútbol debido a que esta fortalece el rendimiento de los jugadores que posiblemente ha sido minorada por el aislamiento social preventivo obligatorio debido a la pandemia del Covid-19.

En este deporte aparecen continuamente problemas motrices, que además no están de ningún modo previstos puesto que siempre varían en su orden o frecuencia de aparición y en su complejidad. El proceso de entrenamiento no sólo debe respetar estas señas de identidad, sino que además debe exaltarlas, puesto que únicamente así el rendimiento se verá reforzado. Esta circunstancia exige la necesidad de encontrar y aplicar programas de intervención que sean fieles a las necesidades que reclaman cada disciplina físico-motriz pero también acompañamiento psicológico que oriente el alto rendimiento.

Este estudio fue pertinente para la institución debido a la falta de profesionales en el campo de la psicología deportiva, sin embargo, se resalta la existencia de investigaciones relacionadas con la psicología y el deporte, por lo cual surge el interés del presente proyecto en miras de conocer los niveles de motivación de los deportistas y a partir de allí establecer planes de acción e intervenciones para mejorar el rendimiento de los futbolistas de Valledupar Fútbol Club.

### **Pregunta de investigación**

¿Cuál de los factores de la escala de Motivación Intrínseca, Motivación Extrínseca y sin motivación ejerce mayor influencia en el comportamiento de los jóvenes que pertenecen a la categoría sub 17 del Fútbol Club Valledupar?

## **JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA**

Una de las cuestiones más importantes y que más preocupan a entrenadores y psicólogos del deporte, es conseguir un estado psicológico óptimo para mejorar la ejecución deportiva que oriente la motivación de logro para alcanzar la máxima efectividad deportiva. Por tal razón surge el interés del presente proyecto en miras de fortalecer la motivación en los futbolistas para incentivar la satisfacción y mejorar el rendimiento en eventos deportivos.

Se considera que el aporte de este producto académico permitirá grandes beneficios tanto a la comunidad psicológica General, la población intervenida, como a la empresa donde se desarrolla el proyecto Valledupar futbol Club SAS, ya que, de acuerdo con la revisión bibliográfica, se evidencia que son pocas y limitadas las investigaciones e intervenciones que se han realizado frente a esta problemática. Algunos estudios tomaron variables similares, sin embargo, no fueron aterrizadas en la situación actual de confinamiento a causa del covid-19, en donde la salud mental ha sido una de las necesidades con mayores demandas y sobre todo para los futbolistas. Por lo cual se espera brindar un aporte significativo a la región en estrategias que incentiven la motivación en población deportista Valduparense.

Se resalta la relevancia práctica de este proyecto, en aras de ayudar a los deportistas a conocer sus propias motivaciones que le ayudan a optimizar la mejora de su rendimiento, ya que, si no se tiene manejo de estos, el deportista no podrá tener control de aquellas situaciones que acontecen en el entorno ambiente que se desarrollan y que ésta no les produzca una desestabilización deportiva. Según lo anterior, la finalidad de este proyecto es lograr que los deportistas de la categoría Sub 17 del VFC tengan conocimientos de la importancia de la motivación y así mismo puedan optimizar aquellos aspectos que contribuyen a un rendimiento eficaz, por consiguiente, puedan tener control o darle manejo aquellas situaciones externas de su vida personal para que no le afecte de manera extrema en su rendimiento deportivo como futbolistas.

Adicional a ello, cabe mencionar que este estudio propone un gran valor teórico, debido a que el marco de antecedentes contribuirá a llenar un vacío de conocimiento asociado al estudio desde el campo deportivo en la región, acorde con la poca evidencia de investigaciones, estudios e intervenciones que se relacionan con estas variables, es por ello por lo que los resultados de este estudio brindarán un insumo investigativo importante que podría ser consultado como fuente de conocimiento para la elaboración de otros procesos investigativos.

Finalmente, se establece una relevancia metodológica ya que aplicarán métodos de evaluación e intervención veraz y eficaz, por consiguiente, se utiliza una Escala de Motivación Deportiva (EMD) que será aplicada a la categoría sub 17 del VFC; el plan de intervención para esta población será ejecutada por la metodología virtual, donde se apoyara de las plataformas virtuales que permiten el acercamiento a dicha población como lo son Meet, Zomm, Quizizz, entre otras. Los resultados obtenidos se analizaron estadísticamente, a través del análisis de varianza (ANOVA), con un nivel de confiabilidad del 95%, para ello se utilizó el software estadístico Stargrafics® Centurión XVII.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 OBJETIVO GENERAL**

Describir el nivel de motivación en los futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría Sub-17.

### **5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Clasificar el nivel de motivación de los futbolistas a través de la Escala de Motivación en el Deporte EMD– SMD
- Analizar las diferencias obtenidas en la Escala de Motivación en el Deporte EMD– SMD
- Presentar una propuesta de estrategias de motivación de acuerdo a los resultados obtenidos.

## 6. MARCO REFERENCIAL

### Antecedentes Teóricos

#### 6.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

En Chile, R. Fernández, et al., (2015) realizaron una investigación con el objetivo de analizar las diferencias motivacionales que existen entre el fútbol 7 y el fútbol 11. Para ello trabajaron con una muestra de 183 futbolistas masculinos pertenecientes a tres clubes de fútbol base entre 8 y 18 años, a los cuáles se les administraron un Cuestionario Sociodemográfico, la Escala de Orientación Motivacional en el Deporte de Weiss, Bredemeier y Shewchuk, (1985), mostraron una mayor orientación a la tarea que al ego, estaban más motivados intrínseca que extrínsecamente y poseían unos valores medio-altos en habilidad física percibida tanto general como específica. Los sujetos pertenecientes a la modalidad de fútbol 7 obtuvieron valores más elevados en orientación a la tarea 8,85 ( $\pm 1,13$ ), en motivación intrínseca 8,64 ( $\pm 1,10$ ) y en habilidad física percibida general 7,45 ( $\pm 1,03$ ) y específica 7,52 ( $\pm 1,81$ ), escalas que indican y aseguran la permanencia en la práctica, aunque también alcanzaron mayor puntuación que los practicantes de fútbol 11 en orientación al ego 5,34 ( $\pm 2,32$ ), motivación extrínseca 7,44 ( $\pm 1,77$ ) y la motivación 3,21 ( $\pm 2,06$ ), lo que podría atribuirse a que son deportistas con un bagaje de experiencias aún corto en el fútbol y con un conocimiento no demasiado elevado del deporte en sí (Fernández, Yagüe, Molinero, Márquez, & Salguero, 2014).

En el año 2015 Pacheco, & Gómez, en Bolivia publicaron un artículo titulado “características psicológicas y rendimiento deportivo. Un estudio en jugadores bolivianos de fútbol profesional” con el objetivo de averiguar, mediante los conceptos de esta ciencia, la relación entre el rendimiento deportivo y el perfil psicológico del jugador de fútbol boliviano de elite. Así, se cuenta con un instrumento para medir cada variable: la Planilla de Registro de Rendimiento Deportivo y el Cuestionario de Características Psicológicas y Rendimiento Deportivo (C.P.R.D.), respectivamente. La hipótesis de la investigación consiste en afirmar que el jugador de fútbol profesional que puntúe alto en el cuestionario de perfil psicológico

tendrá un rendimiento igualmente alto, y viceversa. Cinco variables componen el perfil psicológico: Control de Estrés, Influencia de la Evaluación del Rendimiento, Motivación, Habilidad Mental y Cohesión de Equipo. La variable Rendimiento Deportivo también cuenta con sub-variables, las cuales son correlacionadas estadísticamente con aquellas evaluadas por el cuestionario. La importancia de cada variable psicológica se establece según el criterio de clasificación de la muestra de jugadores (posición de juego) (Pacheco & Gómez, Universidad Católica Boliviana).

García & Caracuel en Tamaulipas, México, en el año 2017 realizaron un artículo con el objetivo de indagar los motivos que tienen los adolescentes para la práctica deportiva y al abandono de la misma, a través del cuestionario, estudio de los motivos hacia la práctica de actividades Físico-Deportivas (E.M.P.A.F.D) creado y aplicado en otros estudios, por Juan Antonio Moreno, Pedro Luis Rodríguez, de la Facultad de educación de la Universidad de Murcia España. Los jóvenes adolescentes encuestados fueron 14 varones y 16 mujeres de la Escuela de Estudios Profesionales “Valle Hermoso” de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, de entre 16 y 18 años. Los resultados indican que los adolescentes practican deporte por motivos a) catárticos: “disfrutar practicando deporte” (90%), “liberar tensiones y relajarme” (70%); b) de rendimiento: “mejorar mi condición física” (76.6%); de salud: “favorecer y cuidar mi salud” (76.6%); y c) socio-afectivos: “formar parte de un equipo deportivo” (76.6%). En cambio, las principales razones por las que abandonarían fueron: por motivos de salud (43.3%), por “no disponer de tiempo” (13.3%) y por “problemas de horario” (13.3%). En resumen, los jóvenes adolescentes practican deporte para divertirse, relajarse y sentirse parte de un grupo con intereses comunes y se preocupan por su salud (García Sandoval & José Carlos, 2007).

En 2017 en Murcia España R. Estrada, et al., realizaron un artículo con el objetivo de comprender la motivación en un grupo de adultos y personas mayores practican cachibol y los factores para continuar o desertar en la práctica de este deporte, se realizó un estudio con diseño descriptivo, transversal y exploratorio. Para tal fin, se diseñó un instrumento denominado *Escala de Motivación en el Deporte para Personas Mayores* (EMDPM),

fundamentado teóricamente para medir los motivos de inicio, continuidad y desmotivación, inicialmente en la práctica deportiva de personas mayores. Se encontró que la motivación más importante se centra en la salud y entre los factores de desmotivación destacan los relacionados con la enfermedad y las lesiones (Reynaga Estrada, García Santana, Jáuregui Ulloa, & Colunga Rodríguez, 2017).

En Madrid, España, García-Naveira, & Remor, (2015), publicaron un artículo que lleva por objetivo identificar hasta qué punto el rasgo de competitividad que está relacionado con el rendimiento deportivo en el fútbol, y en qué medida la edad y la categoría deportiva pueden influir sobre estas variables, se ha diseñado un estudio descriptivo-correlacional. Las variables edad, categoría deportiva, rendimiento deportivo, motivación de éxito (Me), motivación para evitar el fracaso (Mef) y competitividad rasgo han sido recogidas en 151 futbolistas varones (entre 14 y 24 años) de un club deportivo madrileño (España). Los resultados indicaron que el rendimiento deportivo asciende de acuerdo con la edad. Consecuentemente, se ha observado una relación directa entre la categoría deportiva y el rendimiento. La Me, Mef y competitividad rasgo se han asociado con el rendimiento y han variado en función de la categoría deportiva. No se ha observado una relación entre la Me, Mef y la competitividad rasgo con la edad de los deportistas (García & Remor, 2010).

F. Zarauz, & S. Ruiz, en 2015 en la ciudad de Murcia, España Publicaron un artículo con el objetivo de establecer relaciones entre ella con la percepción del éxito, la satisfacción intrínseca y la excepción sobre las causas del éxito en el deporte. Por otro, analizando las diferencias en la satisfacción intrínseca, la percepción de éxito y de las creencias sobre las causas del éxito en el deporte y el SDI en función de diversas variables independientes; sexo, edad, hábitos de entrenamiento e historial atlético. Se obtuvieron elevados índices de motivación intrínseca (sobre todo en mujeres), satisfacción, esfuerzo y habilidad, moderados índices de motivación extrínseca, y muy bajos de amotivación, aburrimiento y uso de técnicas de engaño. También se obtienen relaciones positivas y significativas entre la motivación intrínseca con la extrínseca, orientación a la tarea y al ego, diversión y esfuerzo; relaciones positivas y significativas de la motivación extrínseca con la motivación intrínseca,



orientación a la tarea y al ego, diversión, aburrimiento, esfuerzo, habilidad y técnicas de engaño; y en amotivación, relaciones positivas y significativas con la motivación extrínseca, aburrimiento y técnicas de engaño, así como negativa con diversión (Zarauz Sancho & Francisco Ruiz , 2014).

## **6.2 ANTECEDENTES NACIONALES**

En Boyacá Colombia, R. Villamizar et al., en el año 2009 publicaron una investigación acerca de los factores motivacionales de los futbolistas profesionales, como deportistas y clientes internos, con 30 participantes (entre 17 y 38 años de edad) pertenecientes a la corporación Profesional Boyacá Chico Fútbol Club. Los instrumentos fueron la Escala de Motivación Deportiva (EMD) y el Cuestionario de Motivación para el Trabajo (CMT). Los datos fueron analizados por cada una de las variables, mediante la estadística descriptiva paramétrica, a través de las medidas de tendencia central y la desviación estándar; lo cual dio como resultado global que la motivación intrínseca es la más representativa con una media equivalente a 71,4 (la motivación por estimulación: cuando el deportista se involucra en una actividad para experimentar sensaciones placenteras, obtiene una puntuación media de 25,14), la motivación extrínseca alcanza una media de 60,9 (la regulación introyectada: cuando los individuos experimentan una presión autoimpuesta por la culpa y la ansiedad obtiene una puntuación media de 20,89) y el factor desmotivación con una media de 7,54 dentro de la población (Villamizar Reyes, Acosta Muñoz, Cuadros Molano, & Montoya, 2009).

Rodríguez & Ramos en el 2008 en la ciudad de Pereira Colombia publicaron un informe sobre factores motivacionales en 363 futbolistas (14 y los 16 años de edad) de los equipos participantes en el torneo metropolitano de la liga y la Selección Risaralda. La técnica de recolección de datos se basa en una entrevista y la Escala de Motivación en el Deporte (EMD) (López, 2000). Los resultados de las pruebas se presentaron conjuntamente al encontrar: que los jugadores de la selección Risaralda tienen una superioridad en la motivación intrínseca, que brinda el aprendizaje de nuevas tareas técnicas de entrenamiento en relación con los

demás equipos de fútbol de la ciudad; y en los equipos participantes en el torneo metropolitano de liga presentan una motivación extrínseca alta al indicar una regulación del comportamiento en función de la obtención de incentivos de tipo externo (las recompensas o evitar castigo) y se conviertan motivos por los cuales practican el fútbol, siendo este factor más importante que la motivación intrínseca y asignando un menor valor al aprendizaje de elementos constructivos y útiles para sus vidas (motivación integral deportiva) (Rodríguez Maya & Ramos Ríos, 2008)

En Medellín, Urrea & Guillén, en el 2016 publicaron un artículo con el propósito de investigar la relación existente entre la motivación con el género, la edad y el tipo de deficiencia en deportistas colombianos en situación de discapacidad visual. Los participantes en este estudio fueron 109 sujetos con edades entre 18 y 35 años ( $M = 26.05$ ;  $DT = 5.41$ ). Se administró un cuestionario sociodemográfico que recogía información acerca del género, la edad, el deporte practicado, el tipo de discapacidad y la causa de la discapacidad, asimismo se utilizó la Escala de Motivación Deportiva (SMS-28). Los resultados revelan diferencias estadísticamente significativas en función del género en las subescalas de motivación extrínseca, específicamente, en regulación introyectada y externa. En cada una de sus subescalas, siendo la más fuerte, la relacionada con la Regulación Identificada (RI) y la Motivación Intrínseca al Logro (MIL); mientras que la más baja es la Regulación Externa (RE) con la Motivación Intrínseca a la Experiencia (MIE), cumpliendo así con lo propuesto por Deci y Ryan (1985). Por último, los datos indican que la Amotivación (A) es significativamente baja (Urrea & Guillén, 2016).

### **6.3 ANTECEDENTES REGIONALES**

En Barranquilla, Dávila, et al., (2015) propuso un estudio que describe la motivación hacia la práctica del fútbol de 28 jugadores en edades de 14 y 15 años que pertenecen a la escuela de fútbol (DIM) de la categoría 99 en el año 2015, para lo cual se utilizó la Escala de Motivación Deportiva (EMD) desarrollada por Brière, Vallerand, Blais y Pelletier en 1995. Los resultados evidencian que, El nivel de motivación se ubica en un 53% (15) para motivación intrínseca, un 40% (11) la motivación extrínseca y un 8% (2) de no motivación hacia la práctica del fútbol. Las variables intervinientes (padres y profesores) inciden de forma positiva en la motivación de los jugadores, ya que con el interés de inculcar en el jugador una motivación dirigida hacia a la práctica del fútbol, permiten que los mismos tengan un mejor desempeño (Dávila Berrio , Martínez Mazo, & Fonnegra García).

### **6.3 MARCO TEÓRICO**

**6.3.1 Motivación.** La motivación se refiere a aquellos factores de la personalidad, variables sociales, y/o cogniciones que entran en juego cuando una persona realiza una tarea para la cual es evaluada, entra en competición con otros, o intenta lograr cierto nivel de maestría. Por eso, se supone que el individuo es responsable del resultado de la tarea, y que es inherente a ésta cierto nivel de desafío. En concreto, se ha hipotetizado que los determinantes de la conducta de logro son intentos y/o motivos de evitación, expectativas, incentivos del éxito y del fracaso y/o valoraciones cognitivas de éxito y fracaso (GARCÍA SANDOVAL, CARACUEL, & CEBALLOS, 2014).

En la bibliografía general, la conducta de logro que explican las teorías de la motivación, ha sido definida normalmente como “intensidad conductual” (intentarlo con fuerza), persistencia (continuación de este “intentarlo con fuerza”), abanico de posibilidades de acción, y resultados. En el deporte, las conductas de logro son aquellas que se demuestran cuando los participantes lo intentan en mayor medida, se concentran más, persisten más, ponen mayor atención, realizan mejores ejecuciones, deciden practicar más, y se unen o

apuntan a actividades deportivas. Estos patrones conductuales, probablemente, no están todos incluidos. Representan tasas de conducta de las cuales inferimos motivación; pero son suficientes para entender a que nos referimos cuando afirmamos que un individuo está o no motivado (GARCÍA SANDOVAL, CARACUEL, & CEBALLOS, 2014).

**6.3.2 Modelos teóricos para comprender la motivación y la conducta de ejecución en la práctica deportiva.** La historia de la teoría de la motivación ha sido la búsqueda de la teoría “correcta”; por tanto, se ha asumido que, con la evolución de la teoría, no solo se entenderían mejor todo un rango de conductas de ejecución, sino que además se presentarían oportunidades de intervención. Aparte de los esfuerzos de muchos, este propósito todavía se muestra realmente fuera de nuestro alcance (GARCÍA SANDOVAL, CARACUEL, & CEBALLOS, 2014).

El estudio de la motivación consiste en investigar la energización y dirección de la conducta. A este respecto, se han propuesto varios modelos teóricos como dirigentes de la motivación y de la conducta de ejecución. Las teorías de la motivación pueden percibirse como un continuo desde lo mecanicista hasta lo cognitivo u orgánico. Las teorías mecanicistas tienen un concepto del ser humano como un ente pasivo dirigido por impulsos psicológicos, mientras que las teorías cognitivas asumen que es un ser activo, iniciador de la acción a través de la interpretación subjetiva del contexto de ejecución. A principios de siglo dominaban las teorías psicoanalíticas de índole mecanicista, y eran utilizados términos tales como equilibrio y hedonismo. Pero la motivación es algo más que el esfuerzo por conseguir el equilibrio o la maximización del hedonismo. Durante los años 40 y 50, de repente, los teóricos dieron credibilidad al conductismo, pero la tendencia a entender al ser humano como un conjunto de conectores de input/output (entrada/salida) disminuyó a medida que la revolución cognitiva comenzara a imponerse en la psicología (GARCÍA SANDOVAL, CARACUEL, & CEBALLOS, 2014)

En psicología deportiva hay una teoría clásica: diferenciación entre motivación intrínseca y extrínseca. Los motivos por los cuales un sujeto hace deporte pueden ser divididos en

internos, cuando ponen su acento en el placer o en la evitación de malestar y en externos cuando se refieren a retribuciones económicas, fama, etc. Ambos motivos pueden interactuar creando un estado de motivación que lleva al deportista a alcanzar o superar los objetivos propuestos. Puede ocurrir que el deportista comience la práctica del deporte por motivos internos y luego comiencen a aparecer factores externos que se convierten en motivos externos (el profesionalismo sería el ejemplo más sobresaliente). Los motivos por los cuales un sujeto hace deporte pueden ser divididos en internos, cuando ponen su acento en el placer o en la evitación de malestar y en externos cuando se refieren a retribuciones económicas, fama, etc. Ambos motivos pueden interactuar creando un estado de motivación que lleva al deportista a alcanzar o superar los objetivos propuestos. Puede ocurrir que el deportista comience la práctica del deporte por motivos internos y luego comiencen a aparecer factores externos que se convierten en motivos externos (el profesionalismo sería el ejemplo más sobresaliente). También existe la posibilidad que lo desborde tanta estimulación y sufra un desequilibrio que no pueda controlar, allí aparecen las bajas de rendimiento sin causa aparente, las lesiones o el abandono del deporte. (Greco & Gorostarzu).

La conducta motivada **intrínsecamente** es la que posibilita cambios en el sujeto a nivel cognitivo, afectivo o de la personalidad, ya que la conducta es un fin en sí misma, desarrollándose por el aprendizaje que favorece y por los sentimientos de satisfacción que provoca. En los deportistas, su propia determinación y la actividad deportiva en sí misma proporciona una motivación duradera, debido a que está controlada por auto recompensas, tanto internas como externas (Greco & Gorostarzu).

Según Greco, Gorostarzu, (2002) el otro lado es la conducta motivada **extrínsecamente**, que posibilita la consecución de algún objeto o sustancia, que a su vez posibilitará la satisfacción de una necesidad. La conducta se convierte en un medio para conseguir un fin (una recompensa, o la evitación de una amenaza o peligro). Sin embargo, el deportista, movido por éstas recompensas externas, necesita un refuerzo constante, difícil de mantener a medio plazo. Dicho esfuerzo puede ser tangible (dinero o trofeos) o intangible (prestigio social o reconocimiento público) (Greco & Gorostarzu).

**6.3.3 Teoría de la necesidad de logro.** La teoría de investigación más influyente, especialmente en los contextos del deporte, comenzó con Murray (1938) y fue más tarde desarrollado por McClelland y Atkinson y sus colegas (Atkinson, 1957, 1958; McClelland, 1961; McClelland, Atkinson, Clark & Lowell, 1953). Este modelo defiende que los estados causales suponen el principio de la acción. Estos estados motivacionales---la causa del éxito de la ejecución o la causa de la evitación de fracaso--- formaban los constructos centrales de la teoría. McClelland creyó que los motivos interactúan con variables del ambiente para incrementar los estados afectivos (orgullo y vergüenza), los cuales componen el modelo instrumental de la conducta de evitación. El modelo incorpora una cualidad hedonista de la conducta dentro de un tipo de activación fundamentalmente afectivo (para una revisión más adecuada, ver Dweck & Elliot, 1983; Roberts, 1982 (Naranjo Pereira, 2009).

El modelo de investigación tradicional de McClelland y Atkinson, es un típico ejemplo de la teoría psicológica con una investigación empírica dirigida a la verificación de los constructos. No obstante, en general, la investigación en el deporte aún no ha concluido. La investigación ha mostrado que los individuos dirigidos por el motivo para lograr éxito seleccionan tareas de desafío, y demuestran un aumento en la ejecución, pero esta investigación no siempre ha mostrado que los individuos que se mueven por un motivo de evitación del fracaso muestren baja ejecución o riesgo. La teoría también ha sido criticada por sus tendencias teocéntricas; es decir, la tendencia a construir la personalidad como una varia crucial; y en algunas situaciones, no tienen en cuenta el aumento de la ejecución en los individuos con baja motivación de logro (Maehr, 1974; Roberts, 1982). Pero el modelo ha sido muy importante para comprender la motivación, y muchos de los descubrimientos sobre este tema están aún vigentes en los modelos contemporáneos (Naranjo Pereira, 2009).

David McClelland sostuvo que todos los individuos poseen estas necesidades ya sea en mayor o en menor medida, así las personas con diferentes grados en cada una de estas necesidades, podrán ser motivadas de forma distinta:

*La necesidad de logro:* hace referencia al deportista que hace el esfuerzo por sobresalir, aquel que lucha por el éxito, que asume riesgos, buscan la ayuda de expertos para apoyarse y asumen responsabilidades; este tiende a ser eficaz a nivel individual, como también a nivel grupal.

*“Este tipo de personas se distinguen de los demás por su deseo de hacer las cosas bien y por dar su mejor rendimiento cuando sienten que la probabilidad de tener éxito es del 50% (Robbins, 1999)”*

*La necesidad de afiliación:* Esta hace referencia al apetito que tiene el deportista de relacionarse con los demás integrantes del grupo, donde establece las relaciones interpersonales; estas personas crean un buen clima, conservan la amistad y generan un ambiente que favorece la compartición de conocimientos, aportándole un mejor rendimiento general al equipo.

*“Prefieren situaciones en las cuales tengan que competir y desean las relaciones en donde exista mucha comprensión mutua (Hampton, 1989)”*

*La necesidad de poder:* Esta se relaciona directamente a estos deportistas que les gusta liderar o ser la influencia a seguir de los demás integrantes del grupo, favoreciendo la competitividad ya que estos sienten la necesidad de conseguir que sus compañeros se comporten de una manera acorde a lo que practican y así lograr un buen resultado dentro del equipo, por lo que ellos se ofrecen a brindar ayuda sin que se lo soliciten.

*“Tienden a preocuparse más por influenciar a los otros y por su prestigio que por dar un rendimiento adecuado (Hampton, 1989:440)”*

**6.3.4 Estrategias cognitivas.** Cornachione (2006), de la revista biológica menciona que es el conjunto de procesos que sirven de base a la realización de tareas intelectuales. Son manifestaciones observables de la inteligencia, por tanto, un uso adecuado de estas

estrategias implica una mayor inteligencia (Hernández Zamora , Ehrenzweig Sánchez, & Navarro Hernández, 2009).

El educar, el intervenir y el ejercitar lo cognitivo, favorece la adquisición del aprendizaje y posterior el uso de estrategias cognitivas. Por medio de esta estrategia se puede realizar una intervención cognitiva como también el enseñar a pensar. Cabe resaltar que los procesos cognitivos de cada individuo se desenvuelven entre dos circunstancias que es la correlación entre el organismo y el ambiente por lo que esto tiene como nombre aprendizaje directo por lo que se afirma que el contacto directo que el organismo percibe “estimulación” es reconocida por el organismo, que produce una modificación natural de la intervención de sí mismo, promoviendo cambios significativos a lo largo de la vida (Hernández Zamora , Ehrenzweig Sánchez, & Navarro Hernández, 2009).

La experiencia del aprendizaje mediano es fundamental para el desarrollo de las funciones cognitivas más elevadas del individuo y para la modificabilidad cognitiva. El mapa cognitivo define el acto mental a través de siete parámetros. Estos posibilitan el análisis e interpretaciones del rendimiento del estudiante y el contenido es sobre donde se centra el acto mental como lo es la competencia de los individuos en su conocimiento de una materia específica que está ligada directamente a su experiencia pasada personal y cultural (Hernández Zamora , Ehrenzweig Sánchez, & Navarro Hernández, 2009).

La adultez para (Flores, 2012) es una etapa más importante del ciclo de la vida, es la etapa más extensa de la vida humana que incluye al grupo más etario y productivo de la sociedad y en sus distintas etapas del desarrollo como lo es físico, psicológico y social que sufren al 11 impacto de las modificaciones socioculturales y es por eso que las personas que han llegado a la adultez han sufrido grandes cambios en la vida (Hernández Zamora , Ehrenzweig Sánchez, & Navarro Hernández, 2009).

**6.3.5 Modelo cognitivo.** Sanzano (2003), del libro Rendimiento Deportivo, comenta la parte de la teoría que se basa en el cognitivismo, y se enfoca en la cognición que se plantea en como aprende la persona y cuáles son los procesos que permiten el aprendizaje en este



enfoque acepta de entrada que en el aprendizaje son más importantes los mecanismos o estrategias desarrolladas por la persona que la influencia del entorno. Y que, desentendiéndose de estos mecanismos o estrategias se pueden alcanzar diferentes aprendizajes o grados de aprendizaje de una misma información (Brito Armas, 2017).

Por lo anterior, se comprende que este modelo complementa al conductual, por esta razón muchos autores se basaron en características de los dos modelos lo que le han dado como desarrollo al conocido modelo cognitivo – conductual, este modelo afirma que las respuestas de cada individuo no están condicionada por un solo factor “ambiente”, por lo que para este modelo el comportamiento también está influenciado por el factor “mental”, lo que le da al individuo la capacidad de responder acorde a las diferentes experiencias que le aqueja el entorno en el que se desarrolla (Brito Armas, 2017).

Así mismo este modelo explica que el aprendizaje del sujeto no consiste en la respuesta de algún estímulo, sino que la percepción del individuo es más interpretativa, esto consiste como primera instancia hacer una reflexión de lo que se percibe, para así finalmente poder expresar una respuesta. En sí, a manera más explícita todo depende de la interpretación que se haga del estímulo, que de la propia naturaleza del estímulo (Brito Armas, 2017).

De las teorías conductistas, se desencadena este modelo conductual que a nivel general plantea como significado de aprendizaje el cambio del comportamiento en el sujeto y que esta se explica por sí sola en los diferentes aprendizajes que tiene el sujeto al inicio y esta teoría puede ser muy llamativa y parecerse eficaces en el ámbito deportivo y puesto que se debe aprender para así mismo poder realizarla. (Flores, 2012)

De acuerdo con lo anterior el modelo conductual se caracteriza por la “reactividad” por lo que el organismo reacciona a los estímulos de manera diferente, lo que implica la modificación de algunos estímulos para así obtener el resultado final que es la modificación de la conducta; para lograr dicha modificación existe la teoría de recompensa o castigo, sin

embargo a pesar de que esta teoría se ha empleado a nivel mundial dentro del campo deportivo, el éxito que ha tenido ha sido muy poco.( Flores. 2012)

Por lo que es aquí donde se toma el modelo cognitivo como base para el desarrollo de este proyecto, ya que el modelo conductual se debe premiar una respuesta deseada para que se pueda mantener y castigar cuando se quiere que la conducta sea eliminada. Pero este modelo no deja apreciar si, en caso de premio o conducta reforzada se mantiene porque el deportista así lo quiere, ahora y si nos vamos a la conducta que se quiere eliminar por medio de un castigo, se piensa cual será la conducta nueva y si esta será deseada o no.

Sin embargo Flores, (2012) no desmerita el modelo conductual, sino que no se puede implementar en todos los casos, este modelo ha sido muy funcional en casos clínicos; aunque parte de las técnicas que hoy en día se implementan en la psicología del deporte, provienen de este modelo, aun así podemos criticar ya que este no cuenta con la capacidad de decisión del individuo, en el deporte es de gran importancia que la conducta se mantenga porque el deportista así lo desea y no porque de la parte técnica “entrenador” o la psicóloga se lo refuerce.

Por ello se opta por tomar el modelo cognitivo en la intervención de la población de la escuela de futbol del Valledupar futbol club, donde las actividades que se llevaron a cabo tienen como base central la motivación al deporte, reforzándoles las capacidades de pensamientos al momento de sufrir situaciones externas que les pueden llegar afectar el apetito a la práctica deportiva, demostrándoles que la resiliencia es la pieza clave para llegar a la meta establecida y que para lograr todo objetivo en la vida existen motivaciones internas y externas que se deben conocer y establecer con claridad para llegar a la cima (Brito Armas, 2017).

**6.3.6 Teoría de la atribución.** La teoría de la atribución (Weiner, 1974, 1986; Weiner et al., 1971) genera un cuerpo de investigación que está reflejado en el modelo de atribución a la motivación. La teoría de la atribución tiene que ver con las reglas que el individuo medio utiliza para intentar explicar las causas de la conducta. Esto hace referencia a una psicología

simple, y el científico debe tener presente el punto de vista fenomenológico del hombre de la calle que intenta determinar las causas de los acontecimientos diarios (Heider, 1958). La teoría de la atribución está interesada por los métodos que utilizan las personas y por el esquema de atribución simple o las teorías que los individuos adoptan para dar sentido a sus vidas. Este modelo considera al organismo humano como un procesador activo de la información que utiliza unos procesos mentales complejos para determinar la acción humana (Glyn, 1992, pág. 35).

El modelo de atribución, ha depositado un gran énfasis en la expectativa dentro del marco expectativa x valor, con una insistencia sobre los cambios en la expectativa como función de los resultados de éxito y fracaso. El modo en el que uno atribuye las causas de los resultados afecta a las expectativas de éxito o fracaso futuras, y también parece que afecta el esfuerzo de ejecución. Diferentes atribuciones reflejan distintas expectativas de futuro. Es este patrón de atribuciones lo que más ha interesado a los investigadores (Glyn, 1992, pág. 35).

El aspecto más estudiado en los ámbitos del deporte y de la actividad física ha sido el de ganar y perder. Los estudios se han dirigido a investigar como los individuos determinan la causa del éxito propio y del de otros, dentro de estos escenarios. Los aspectos de ganar y perder han sido estudiados en situaciones experimentalmente manipuladas, en los ambientes naturales, o en imaginación, donde se les ha pedido a los individuos que se imaginen a sí mismos, o a otros ganando o perdiendo en un acontecimiento deportivo (Roberts, 1982). Los estudios defienden que la información sobre el resultado afecta a la expectativa sobre los futuros triunfos y fracasos, así como a los sentimientos de afecto; estas, a su vez afectan a las conductas de ejecución. La investigación ha establecido que tanto los niños como los adultos utilizan la información de modo sistemático para llegar a atribuciones causales sobre los éxitos y los fracasos. Los individuos analizan los resultados deportivos a partir de la información que reciben sobre un factor causal dado, y las atribuciones causales se forman desde la relación percibida entre la causa y el efecto (Glyn, 1992, pág. 36).

Los resultados experimentales indican que la experiencia pasada afecta significativamente a las atribuciones causales de éxitos y fracasos, de modo que, si los resultados son consistentes con la experiencia pasada, las atribuciones tienden a ser estables, tanto en éxitos como en fracasos. Por otra parte, las atribuciones de los ganadores suelen ser más internas, estables y controlables que las de los perdedores, utilizando este tipo de atribuciones el conjunto de deportistas, ganadores o perdedores, con mayor frecuencia que la población no deportista. Asimismo, se ha encontrado que los sujetos tienden a atribuir los éxitos y fracasos a causas internas cuando los resultados son claros y a causas externas cuando son ambiguos Greco, Gorostarzu, (2002).

Durante los años 70 y 80, el número de trabajos sobre atribución en el deporte y el ejercicio se incrementó, tanto en interés como en volumen. Este cuerpo de investigación ha sido retornado en otras revisiones (Brawley & Roberts, 1984; McAuley & Duncan, 1990; Rejeski & Brawley, 1983; Roberts, 1982, 1984). Muchas de las cuestiones sobre la investigación en atribución giran en torno a estos elementos:

- Las causas específicas o los elementos de atribución de los estudios. Estos elementos son más ricos de lo que se ha tenido en cuenta dentro de la bibliografía deportiva.
- La importancia dimensional de los elementos atribucionales particulares. La relevancia de estos elementos a menudo es obviada, y los investigadores simplemente ignoran si el significado del elemento atribucional es o no significativo para el deportista.
- El significado del resultado para el individuo. En el deporte, muchas veces, se asume que ganar y perder son sinónimos de éxito y fracasó.
- El proceso de mediación de las atribuciones (Roberts, 1982).

En síntesis, el modelo atribucional ha abierto numerosos caminos de investigación y debe constituir un ingrediente importante en cualquier teoría de la motivación desde una

perspectiva cognitiva, pero no constituye una teoría comprensiva en sí misma. La teoría nos es válida desde el punto de vista sistemático. Esta se ha centrado en el deseo de éxito de las personas, pero no en el porqué de este deseo (Dweck & Elliot, 1983).

Cualquier teoría comprensiva de la motivación debe integrar variables afectivas y cognitivas, y explicar cómo interactúan para dar energía y dirección a las conductas de ejecución. Algunos investigadores que desean explicar las conductas motivadas han comenzado a proporcionar modelos de investigación de ejecución que incorporen variables afectivas, expectativas y valores (Glyn, 1992, pág. 37).

**6.3.6 Confiabilidad.** La confiabilidad o fiabilidad, se refiere a la consistencia o estabilidad de una medida. Una definición técnica de confiabilidad que ayuda a resolver tanto problemas teóricos como prácticos es aquella que parte de la investigación de qué tanto error de medición existe en un instrumento de medición, considerando tanto la varianza sistemática como la varianza por el azar (Kerlinger y Lee, 2002). Dependiendo del grado en que los errores de medición estén presentes en un instrumento de medición, el instrumento será poco o más confiable (Quero Virla, 2010).

**6.3.7 El Coeficiente (alpha) de Cronbach.** La descripción resultante de los ítems o reactivos es resumida con el término homogeneidad, la cual es el grado en que una prueba o instrumento mide un solo factor, es decir, el grado en que los reactivos en una escala son unifactoriales. Más precisamente, el coeficiente de consistencia interna dependerá directamente de las correlaciones entre los ítems o reactivos, esto es, del grado en que los ítems midan la misma variable. Mientras más homogéneos sean los ítems, mayor será el valor de la consistencia interna para un número dado de ítems (Quero Virla, 2010).

## 7. METODOLOGÍA

### 7.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

**7.1.2 Tipo de investigación.** En la presente investigación se realizó un análisis cuantitativo con interpretación descriptiva. El propósito de esta es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores que se manifiestan en una o más variables. El procedimiento consiste en medir en un grupo de personas y proporcionar su descripción en un momento de tiempo determinado. Para una población total de 24 deportistas de la categoría sub 17 de equipo de fútbol Valledupar.

Antes de proceder a la recogida de datos, se pidió permiso al responsable de los jugadores, su entrenador. Todos los deportistas aceptaron participar voluntariamente en el estudio. Al finalizar una sesión de entrenamiento se distribuyeron los cuestionarios y se solicitó a los participantes que consultaran cualquier duda que tuvieran con los reactivos. Los deportistas tardaron aproximadamente unos treinta minutos máximo en responder al cuestionario.

En el presente proyecto, tomamos como objeto de comparación, los resultados de las pruebas de diversas publicaciones en las que se analizaron las motivaciones deportivas en diferentes deportes y en la que concluyeron los diferentes autores que la motivación cumple un papel fundamental en el aprendizaje y adquisición de habilidades motrices y por consiguiente en la práctica deportiva y el rendimiento del sujeto en todos los niveles.

**7.1.2 Diseño de la investigación.** Se realizó un diseño descriptivo en el que se estudiaron las relaciones existentes entre la motivación en actividades físicas y deportivas según sus necesidades psicológicas básicas y el tipo de motivación, por variables de estudio.

Medida de la autodeterminación para la práctica deportiva. Se utilizó la Escala de Motivación en el Deporte EMD– SMD. Se empleó la versión en castellano (Pelletier et al., 1995; Balaguer, Castillo, & Duda, 2003; 2007).

**Tabla 1. Factores Escala De Motivación Deportiva SMS/EMD**

<b>FACTORES ESCALA DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA (SMS/EMD)</b>	
<b>1. Motivación Intrínseca</b>	<p>Motivación intrínseca para experimentar estimulación.</p> <p>Motivación intrínseca para conseguir cosas.</p> <p>Motivación intrínseca para conocer.</p>
<b>2. Motivación Extrínseca</b>	<p>Regulación identificada.</p> <p>Regulación introyectada.</p> <p>Regulación externa.</p>
<b>3. Sin motivación</b>	<p>No motivación.</p>

Fuente: Autor

Las respuestas fueron ofrecidas en una escala tipo Likert de siete pasos que oscila desde: No tiene nada que ver conmigo (1), a Se ajusta totalmente a mí (7), siendo el punto medio: Tiene algo que ver conmigo.

**Recursos:** Formato del test de escala de motivación deportiva (SMS/EMD), Lápiz

**Tiempo: 30 minuto.**

### **7.1.3 Escala de motivación y sus 28 reactivos relacionados con la motivación.**

A continuación, se presenta la escala de motivación (SMS/EMD)

**Imagen 1. 28 Reactivos Relacionados Con La Escala De Motivación.**

**ESCALA DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA (SMS/EMD)**  
(Pelletier et al., 1995; Balaguer, Castillo, & Duda, 2003; 2007)

Nos gustaría saber las razones por las que participas en tu deporte. Por favor, indica, rodeando con un círculo, el grado en el que cada una de las siguientes preguntas corresponde a alguna de las razones por las que actualmente participas en tu deporte.

	¿Por qué participas en tu deporte?	No tiene nada a que ver conmigo		Tiene algo que ver conmigo			Se ajusta totalmente a mí	
		1	2	3	4	5	6	7
1	Por la satisfacción (disfrute) que me produce realizar algo excitante	1	2	3	4	5	6	7
2	Por la satisfacción (disfrute) de aprender algo más sobre este deporte	1	2	3	4	5	6	7
3	Solía tener buenas razones para practicar este deporte, pero actualmente me pregunto si debería continuar haciéndolo	1	2	3	4	5	6	7
4	Porque me gusta descubrir nuevas habilidades y/o técnicas de entrenamiento	1	2	3	4	5	6	7
5	No lo sé; siento que no soy capaz de tener éxito en este deporte	1	2	3	4	5	6	7
6	Porque me permite ser valorado por la gente que conozco	1	2	3	4	5	6	7
7	Porque en mi opinión es una de las mejores formas de conocer gente	1	2	3	4	5	6	7
8	Porque siento mucha satisfacción interna mientras aprendo ciertas habilidades difíciles y/o técnicas de entrenamiento	1	2	3	4	5	6	7
9	Porque es absolutamente necesario participar en este deporte si se quiere estar en forma	1	2	3	4	5	6	7
10	Por el prestigio de ser un deportista	1	2	3	4	5	6	7
11	Porque es una de las mejores formas que tengo para desarrollar otros aspectos de mí mismo	1	2	3	4	5	6	7
12	Por la satisfacción (disfrute) que siento mejorando algunos de mis puntos flacos	1	2	3	4	5	6	7
13	Por la emoción que siento cuando estoy totalmente inmerso en mi ejecución deportiva	1	2	3	4	5	6	7
14	Porque debo participar para sentirme bien conmigo mismo	1	2	3	4	5	6	7
15	Por la satisfacción que experimento mientras estoy perfeccionando mis habilidades	1	2	3	4	5	6	7
16	Porque las personas que me rodean creen que es importante estar en forma / ser un deportista	1	2	3	4	5	6	7
17	Porque es una buena forma de aprender muchas cosas que podrían ser útiles para mí en otras áreas de mi vida	1	2	3	4	5	6	7
18	Por las intensas emociones que siento cuando estoy practicando mi deporte	1	2	3	4	5	6	7
19	No lo tengo claro; en realidad no creo que este sea mi deporte	1	2	3	4	5	6	7
20	Por la satisfacción (disfrute) que siento mientras ejecuto ciertos movimientos difíciles y/o destrezas en mi deporte	1	2	3	4	5	6	7



	¿Por qué participas en tu deporte?	No tiene nada que ver conmigo		Tiene algo que ver conmigo			Se ajusta totalmente a mí	
		1	2	3	4	5	6	7
21	Porque me sentiría mal conmigo mismo si no participase	1	2	3	4	5	6	7
22	Para mostrar a otros lo bueno que soy en mi deporte	1	2	3	4	5	6	7
23	Por la satisfacción (disfrute) que siento mientras aprendo técnicas y/o destrezas que no he realizado antes	1	2	3	4	5	6	7
24	Porque ésta es una de las mejores formas de mantener buenas relaciones con mis amigos	1	2	3	4	5	6	7
25	Porque me gusta el sentimiento de estar totalmente inmerso en mi deporte	1	2	3	4	5	6	7
26	Porque siento que debo realizar con regularidad mi deporte	1	2	3	4	5	6	7
27	Por la satisfacción (disfrute) de descubrir nuevas estrategias de ejecución (de juego)	1	2	3	4	5	6	7
28	A menudo me lo pregunto ya que no estoy consiguiendo mis objetivos	1	2	3	4	5	6	7

**Fuente:** Adaptado de (Gismondi, 2016)

## Imagen 2. Claves De La Escala De Motivación

<b><u>CLAVES PARA SMS-28</u></b>	
# 2, 4, 23, 27	<b>Motivación intrínseca al conocimiento</b>
# 8, 12, 15, 20	<b>Motivación intrínseca al logro</b>
# 1, 13, 18, 25	<b>Motivación intrínseca a las experiencias estimulantes</b>
# 7, 11, 17, 24	<b>Regulación identificada</b>
# 9, 14, 21, 26	<b>Regulación introyectada</b>
# 6, 10, 16, 22	<b>Regulación externa</b>
# 3, 5, 19, 28	<b>Amotivación</b>

**Fuente:** Adaptado de (Gismondi, 2016)

## 7.2 ANÁLISIS DE DATOS

Uno de los métodos de encontrar la confiabilidad, la cual requiere una sola aplicación de una única forma, se basa en la consistencia de las puntuaciones a todos los reactivos de la prueba.

Los datos de esta prueba pueden obtener diferentes puntuaciones, es decir, un sujeto puede recibir en un reactivo una calificación numérica diferente dependiendo de si verifica sus respuestas "de manera regular", "a veces", "rara vez", o "nunca". Para este caso se deriva de una fórmula generalizada conocida como coeficiente alfa, en la que el procedimiento consiste en encontrar la varianza de todas las puntuaciones individuales de cada reactivo y sumar las varianzas de todos los reactivos. Por lo anterior la consistencia interna de este proyecto se calculó a través del Alfa de Cronbach.

Dos características deseables en toda medición son la confiabilidad y la validez; al referirse a cualquier instrumento de medición en el campo de las ciencias sociales y de la conducta, se consideran estas dos cualidades como aspectos claves de la llamada "solidez psicométrica" del instrumento.

Se realizó un análisis descriptivo de cada uno de los 28 ítems, la consistencia interna de cada una de las subescalas se midió utilizando el alfa de Cronbach. Los valores de las subescalas de la EMD variaron entre 0.8 y .0.9, lo que nos indica que los datos fueron tomados con una alta confiabilidad excepto para la subescalas de regulación introyectada que mostró un alfa de 0,79. Los valores alfa de Cronbach fueron similares a los obtenidos en estudios previos (Brière et al., 1995; Martens & Webber, 2002; Nuñez et al., 2006; Pelletier et al., 1995), aportando una adecuada evidencia.

## 8. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 8.1 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

A los resultados de las pruebas La escala de motivación deportiva (SMS/EMD) aplicada a los 24 participantes, se le determinó el coeficiente Alfa de Cronbach a cada una de las escalas ya que este es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems, donde las ventajas de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem. Primeramente, es oportuno destacar, que el coeficiente de consistencia interna de Cronbach expresa el grado en que los ítems miden la misma variable: homogeneidad. De tal manera que su utilidad original se orienta a calcular la confiabilidad de este proyecto cuyos ítems o reactivos conformen un único dominio, esto es, una variable o rasgo único.

A continuación, se presenta el rango que abarca este método y así validar la confiabilidad de los datos expuesto en este proyecto de motivación deportiva en los jugadores de la sub 17 de Valledupar Fútbol club.

**Tabla 2. Rango De Coeficiente De Cronbach**

<b>Intervalo Al Que Pertenece El Coeficiente Alfa De Cronbach.</b>	<b>Valoración De La Fiabilidad De Los Ítems Analizados.</b>
[0, ; 0,5[	Inaceptable
[0,5 ; 0,6[	Pobre
[0,6 ; 0,7[	Débil
[0,7 ; 0,8[	Aceptable
[0,8 ; 0,9[	Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

**Fuente: Adaptado de** (Quero Virla, 2010)

## 8.2 RESULTADO DE LA ESCALA MOTIVACIÓN DEPORTIVA EN LOS FUTBOLISTAS DE LA ESCUELA DEL VALLEDUPAR FUTBOL CLUB PERTENECIENTES A LA CATEGORÍA SUB 17

En la tabla 3. se muestra el alfa de Alfa de Cronbach de la prueba en general, que nos expresa que la prueba tiene un  $\alpha$  (ALFA) = **0,86725983**, estos nos indica que la prueba está en el rango del **[0,8 ; 0,9[** el cual está determinada como “**BUENO**”, esto no proyecta a seguir con los porcentajes de cada variable de las **Motivaciones Intrínseca, Motivación Extrínseca y la No Motivación**. Este dato nos dice que el proyecto tiene una alta confiabilidad en la toma de recolección de datos que se les hizo a los deportistas de la sub 17 del equipo de futbol Valledupar Futbol Club.

**Tabla 3. Alfa De Cronbach De La Escala Deportiva (SMS/EMD)**

$\alpha$ (ALFA) =	0,87625959
K (NUMERO DE ITEMS) =	28
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	15,9509028
$V_t$ (VARIANZA TOTAL) =	35,4982639

**Fuente: Adaptado del Alfa de Cronbach.**

En la tabla 4. se presentan, en resumen, los resultados de la escala motivación deportiva en los futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub 17, donde se sumaron los jugadores que colocaron dicho valor numérico de la 7 subescalas. Esta se realizó sumando las veces que los jugadores votaron por ese número en cada subescala. En la tabla 5 se presentan los porcentajes de las 7 subescala, es decir la multiplicación de cada valor de cada pregunta por cien dividido por el total de los jugadores que fueron de 24 deportistas o estudiantes de la sub 17 del Valledupar Futbol club.

**Tabla 4. Resultados De La Escala Motivación Deportiva En Los Futbolistas De La Escuela Del Valledupar Futbol Club Pertenecientes A La Categoría Sub 17**

PREGUNTAS	ESCALA DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA							SUMA
	NUNCA	POCAS VECES	RARAS VECES	INDECISO	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	SIEMPRE	
P1	4	1	5	5	5	1	3	24
P2	2	5	3	4	6	3	1	24
P3	1	2	5	1	4	5	6	24
P4	3	2	7	4	2	3	3	24
P5	2	2	4	1	4	5	6	24
P6	4	8	5	1	1	3	2	24
P7	5	6	4	2	1	3	3	24
P8	1	3	5	8	5	1	1	24
P9	3	7	7	2	3	1	1	24
P10	5	8	2	3	1	2	3	24
P11	4	6	7	1	4	1	1	24
P12	1	4	5	7	4	1	2	24
P13	2	4	5	4	3	5	1	24
P14	3	6	6	4	3	1	1	24
P15	1	1	10	6	2	3	1	24
P16	5	5	6	4	2	1	1	24
P17	5	6	5	4	2	1	1	24
P18	3	3	5	3	6	1	3	24
P19	1	2	7	2	3	5	4	24
P20	2	3	5	7	4	1	2	24
P21	2	9	7	1	1	1	3	24
P22	3	5	9	1	1	4	1	24
P23	1	2	5	7	5	1	3	24
P24	5	6	6	3	2	1	1	24
P25	2	3	7	6	1	2	3	24
P26	6	4	9	1	1	1	2	24
P27	1	5	9	3	2	1	3	24
P28	1	3	4	1	5	4	6	24

**Fuente: Autor.**

**Tabla 5. Porcentajes De Escala De Motivación Deportiva**

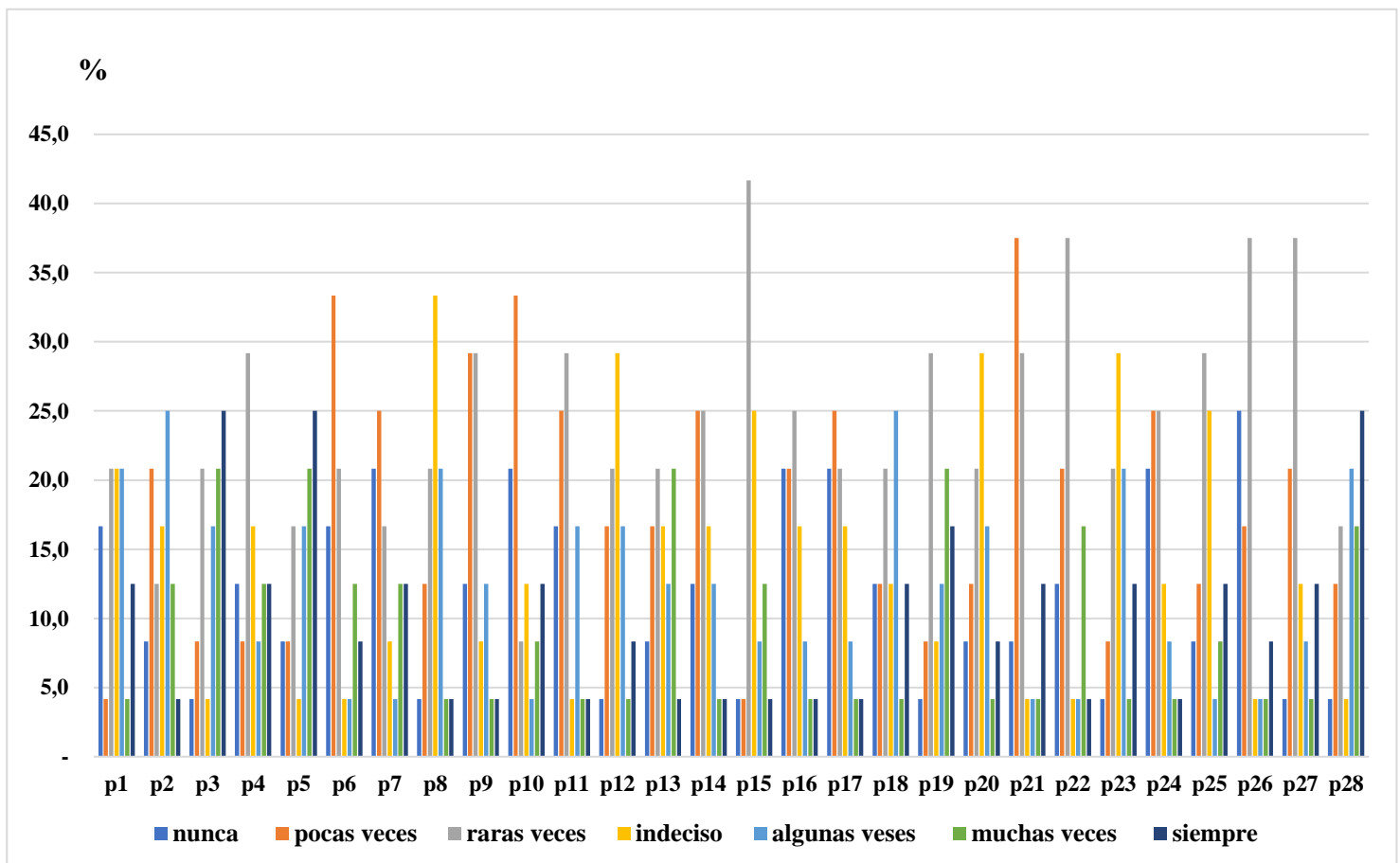
PORCENTAJES DE ESCALA DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA							
NO TIENE QUE VER CONMIGO		TIENE QUE VER ALGO CONMIGO			SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ		
Nunca %	Pocas Veces%	Raras Veces%	Indeciso%	Algunas Veces%	Muchas Veces%	Siempre%	Suma de %
16,67	4,17	20,83	20,83	20,83	4,17	12,50	100,0
8,33	20,83	12,50	16,67	25,00	12,50	4,17	100,0
4,17	8,33	20,83	4,17	16,67	20,83	25,00	100,0
12,50	8,33	29,17	16,67	8,33	12,50	12,50	100,0
8,33	8,33	16,67	4,17	16,67	20,83	25,00	100,0
16,67	33,33	20,83	4,17	4,17	12,50	8,33	100,0
20,83	25,00	16,67	8,33	4,17	12,50	12,50	100,0
4,17	12,50	20,83	33,33	20,83	4,17	4,17	100,0
12,50	29,17	29,17	8,33	12,50	4,17	4,17	100,0
20,83	33,33	8,33	12,50	4,17	8,33	12,50	100,0
16,67	25,00	29,17	4,17	16,67	4,17	4,17	100,0
4,17	16,67	20,83	29,17	16,67	4,17	8,33	100,0
8,33	16,67	20,83	16,67	12,50	20,83	4,17	100,0
12,50	25,00	25,00	16,67	12,50	4,17	4,17	100,0
4,17	4,17	41,67	25,00	8,33	12,50	4,17	100,0
20,83	20,83	25,00	16,67	8,33	4,17	4,17	100,0
20,83	25,00	20,83	16,67	8,33	4,17	4,17	100,0
12,50	12,50	20,83	12,50	25,00	4,17	12,50	100,0
4,17	8,33	29,17	8,33	12,50	20,83	16,67	100,0
8,33	12,50	20,83	29,17	16,67	4,17	8,33	100,0
8,33	37,50	29,17	4,17	4,17	4,17	12,50	100,0
12,50	20,83	37,50	4,17	4,17	16,67	4,17	100,0
4,17	8,33	20,83	29,17	20,83	4,17	12,50	100,0
20,83	25,00	25,00	12,50	8,33	4,17	4,17	100,0
8,33	12,50	29,17	25,00	4,17	8,33	12,50	100,0
25,00	16,67	37,50	4,17	4,17	4,17	8,33	100,0
4,17	20,83	37,50	12,50	8,33	4,17	12,50	100,0
4,17	12,50	16,67	4,17	20,83	16,67	25,00	100,0

**Fuente: Autor.**

### 8.3 DIAGRAMA DE CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA EN LOS FUTBOLISTAS DE LA ESCUELA DEL VALLEDUPAR FUTBOL CLUB PERTENECIENTES A LA CATEGORÍA SUB 17

En la Grafica 1. se observa el comportamiento de cada subescala de la encuesta de motivación deportiva en los futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub 17, donde las distintas tendencias generales de cada pregunta, donde por ejemplo en la pregunta tres perteneciente a la no motivación se puede ver que su tendencia a que los jugadores tienen que ver con algo o se ajusta completamente a su personalidad, los que no dice que es un porcentaje alto de no motivación.

**Grafica 1. Diagrama de cuestionario de motivación deportiva en los futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub 17**



Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.

#### 8.4 RESULTADO DE MOTIVACIÓN INTRÍNSECA PARA CONOCER

En la tabla 6. Se observa el alfa de Cronbach de la MI para conocer, al colocar todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,896, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de buena, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 6. Alfa De Cronbach De La MI Para Conocer**

$\alpha$ (ALFA) =	0,89625983
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum Vi$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	10,9809028
$Vt$ (VARIANZA TOTAL) =	33,4982639

**Fuente: Adaptado del Alfa de Cronbach.**

La tabla 7. se muestran los porcentajes para cada pregunta del factor de motivación intrínseca para conocer, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta dos, cuatro, veinte tres y veinte siete que pertenecen a la subescala “nunca” representan un 8,3, 12,5, 4,2 y 4,2 % estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 7,3 % para dicha subescala.



**Tabla 7. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Motivación Intrínseca Para Conocer**

	NO TIENE QUE VER CONMIGO %		TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %			SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %		
<b>P2</b>	8,3	20,83	12,50	16,67	25,00	12,50	4,17	
<b>P4</b>	12,5	8,33	29,17	16,67	8,33	12,50	12,50	
<b>P23</b>	4,2	8,33	20,83	29,17	20,83	4,17	12,50	
<b>P27</b>	4,2	20,83	37,50	12,50	8,33	4,17	12,50	%
<b>TOTAL%</b>	<b>7,3</b>	<b>14,6</b>	<b>25,0</b>	<b>18,8</b>	<b>15,6</b>	<b>8,3</b>	<b>10,4</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 8. Total De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para MI Para Conocer**

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA PARA CONOCER							
Pregunta/Respuesta	1(NQV)	2(NQV)	3(AQV)	4(AQV)	5(AQV)	6(TQV)	7(TQV)
<b>2</b>	2	5	3	4	6	3	1
<b>4</b>	3	2	7	4	2	3	3
<b>23</b>	1	2	5	7	5	1	3
<b>27</b>	1	5	9	3	2	1	3
<b>TOTAL%</b>	<b>7,3</b>	<b>14,6</b>	<b>25,0</b>	<b>18,8</b>	<b>15,6</b>	<b>8,3</b>	<b>10,4</b>

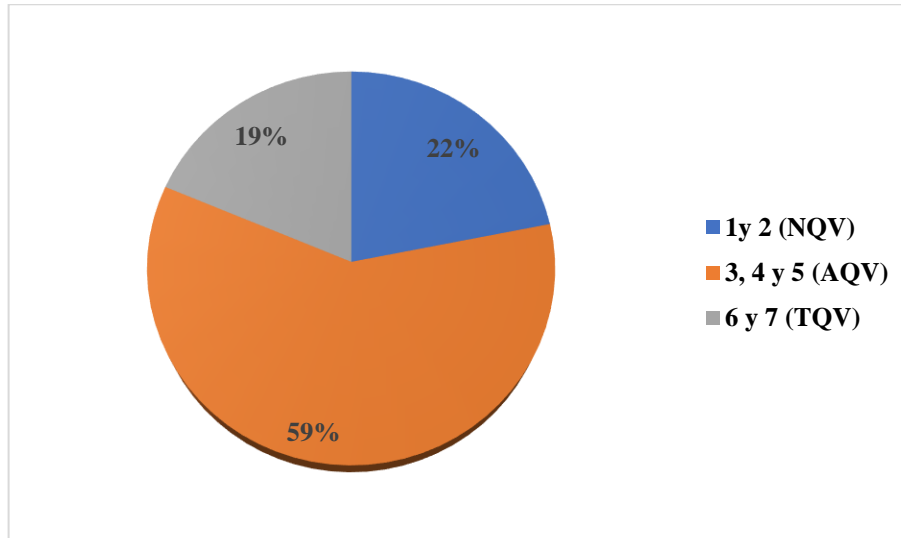
Fuente: Autor.

**Tabla 9. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de MI Para Conocer**

1y 2 (NQV)	3, 4 y 5 (AQV)	6 y 7 (TQV)
<b>21.9%</b>	<b>59.4%</b>	<b>18.7%</b>

Fuente: Autor.

**Grafica 2. Porcentaje De Motivación Intrínseca Para Conocer**



**Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.**

Un 59 % manifiestan que participan en el deporte por la satisfacción / disfrute de aprender algo más sobre la práctica futbolística, ya que esta les trae como beneficio nuevas habilidades, técnicas de entrenamiento y nuevas estrategias de juego, un 19 % está totalmente de acuerdo, esta es una cifra bastante considerable para el estímulo de motivación personal de los deportistas y un 22 % nada que ver con este estímulo.

### **8.5 RESULTADO DE MOTIVACIÓN INTRÍNSECA AL LOGRO**

En la tabla 10. Se observa el alfa de Cronbach de la MI al logro, al colocar todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,899, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de buena, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 10. Alfa De Cronbach De La MI Para Al Logro**

$\alpha$ (ALFA) =	0,89994419
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	7,078125
$V_t$ (VARIANZA TOTAL) =	21,7760417

**Fuente: Adaptado del Alfa de Cronbach**

La tabla 11. se muestran los porcentajes para cada pregunta del factor de motivación intrínseca al logro, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta P8, P12, P15 y P20 que pertenecen a la subescala “nunca” representan un 4,2, 4,2, 4,2 y 8,3 % estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 5,2 % para dicha subescala.

**Tabla 11. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Motivación Intrínseca Al Logro**

	NO TIENE QUE VER CONMIGO %		TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %			SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %		
<b>P8</b>	4,2	12,50	20,83	33,33	20,83	4,17	4,17	
<b>P12</b>	4,2	16,67	20,83	29,17	16,67	4,17	8,33	
<b>P15</b>	4,2	4,17	41,67	25,00	8,33	12,50	4,17	
<b>P20</b>	8,3	12,50	20,83	29,17	16,67	4,17	8,33	%
<b>TOTAL%</b>	<b>5,2</b>	<b>11,5</b>	<b>26,0</b>	<b>29,2</b>	<b>15,6</b>	<b>6,3</b>	<b>6,3</b>	100,0

**Fuente: Autor.**

**Tabla 12. Total De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para MI Al Logro**

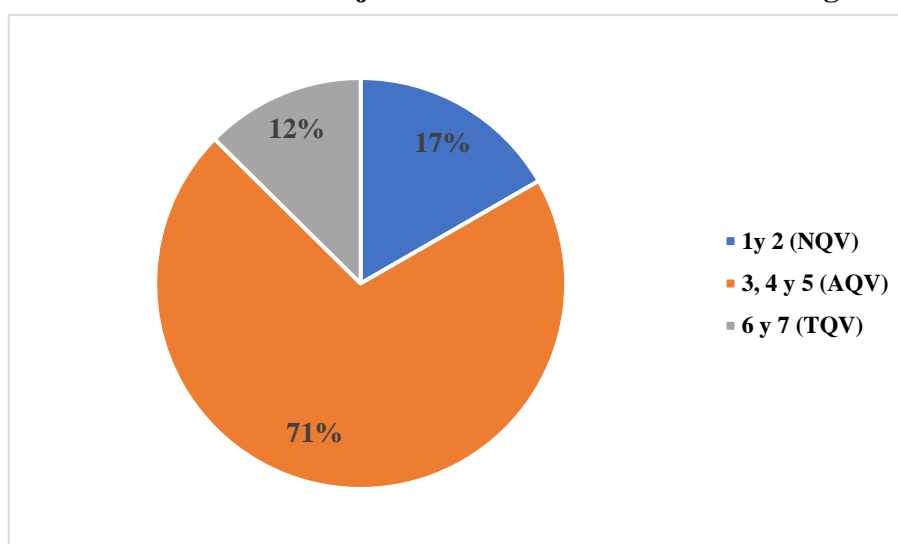
<b>MOTIVACIÓN INTRÍNSECA AL LOGRO</b>							
<b>Pregunta/Respuesta</b>	<b>1(NQV)</b>	<b>2(NQV)</b>	<b>3(AQV)</b>	<b>4(AQV)</b>	<b>5(AQV)</b>	<b>6(TQV)</b>	<b>7(TQV)</b>
<b>8</b>	1	3	5	8	5	1	1
<b>12</b>	1	4	5	7	4	1	2
<b>15</b>	1	1	10	6	2	3	1
<b>20</b>	2	3	5	7	4	1	2
<b>TOTAL%</b>	<b>5,2</b>	<b>11,5</b>	<b>26,0</b>	<b>29,2</b>	<b>15,6</b>	<b>6,3</b>	<b>6,3</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 13. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de MI Al Logro**

<b>1y 2 (NQV)</b>	<b>3, 4 y 5 (AQV)</b>	<b>6 y 7 (TQV)</b>
<b>16.7 %</b>	<b>70.8 %</b>	<b>12.6 %</b>

**Grafica 3. Porcentaje De Motivación Intrínseca Al Logro**



Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.

Un 71 % expresa el placer y la satisfacción al intentar conseguir, realizar acciones que les permita ser un excelente deportista, una de estas es dominar nuevos elementos técnicos o tácticos, un 12 % se expresa totalmente en acuerdo y un 17% no tiene que ver nada con la realización de acciones para alcanzar los logros.

### **8.6 RESULTADO DE MOTIVACIÓN INTRÍNSECA A LA EXPERIENCIA ESTIMULANTE**

En la tabla 14 observamos el alfa de Cronbach de la MI ala experiencia estimulante, al poner todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,925, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de excelente, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 14. Alfa De Cronbach De La MI Para Al La Experiencia Estimulante**

$\alpha$ (ALFA) =	0,92570854
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	12,6597222
$V_t$ (VARIANZA TOTAL) =	41,4097222

**Adaptado del Alfa de Cronbach.**

La tabla 15. se muestran los porcentajes para cada pregunta del factor de motivación intrínseca a la experiencia estimulante, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta P8, P12, P15 y P20 que pertenecen a la subescala “Siempre” representan un 12,5, 4,17, 12,50 y 12,50% estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 10,4 % para dicha subescala.

**Tabla 15. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Motivación Intrínseca A La Experiencia Estimulante**

	NO TIENE QUE VER CONMIGO %		TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %			SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %		
<b>P1</b>	16,7	4,17	20,83	20,83	20,83	4,17	12,50	
<b>P13</b>	8,3	16,67	20,83	16,67	12,50	20,83	4,17	
<b>P18</b>	12,5	12,50	20,83	12,50	25,00	4,17	12,50	
<b>P25</b>	8,3	12,50	29,17	25,00	4,17	8,33	12,50	%
<b>TOTAL%</b>	<b>11,5</b>	<b>11,5</b>	<b>22,9</b>	<b>18,8</b>	<b>15,6</b>	<b>9,4</b>	<b>10,4</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 16. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para MI A La Experiencia Estimulante**

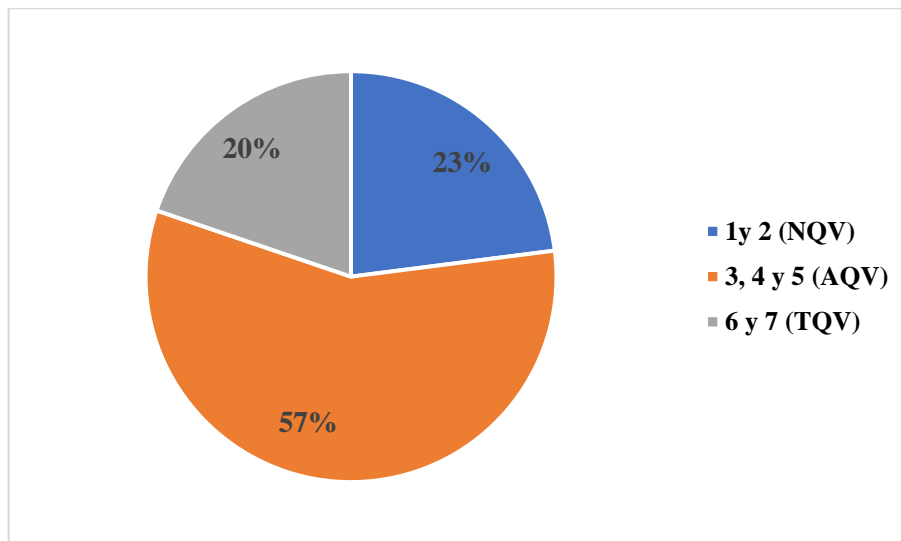
MOTIVACIÓN INTRÍNSECA ALA EXPERIENCIA ESTIMULANTE							
Pregunta/Respuesta	1(NQV)	2(NQV)	3(AQV)	4(AQV)	5(AQV)	6(TQV)	7(TQV)
<b>1</b>	4	1	5	5	5	1	3
<b>13</b>	2	4	5	4	3	5	1
<b>18</b>	3	3	5	3	6	1	3
<b>25</b>	2	3	7	6	1	2	3
<b>Total%</b>	<b>11,5</b>	<b>11,5</b>	<b>22,9</b>	<b>18,8</b>	<b>15,6</b>	<b>9,4</b>	<b>10,4</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 17. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de MI A la Experiencia Estimulante**

1y 2 (NQV)	3, 4 y 5 (AQV)	6 y 7 (TQV)
23 %	57.3 %	19.8 %

**Grafica 4. Porcentaje Motivación Intrínseca A la Experiencia Estimulante**



**Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.**

Un 57 % de los deportistas encuestados opinan que participan de su deporte por la satisfacción de aprender y ejecutar habilidades y/o técnicas difíciles que les permita experimentar sensaciones estimulantes por placer o para vivir experiencias excitantes que los saquen de su zona de confort, un 23 % nada que ver conmigo y un 20 % tiene que ver conmigo.

## 8.7 RESULTADO DE REGULACIÓN IDENTIFICADA

En la tabla 18. Se muestra el alfa de Cronbach de la regulación identificada, al colocar todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,822, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de bueno, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 18. Alfa De Cronbach De Regulación Identificada**

$\alpha$ (ALFA) =	0,82245787
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	11,8559028
$V_t$ (VARIANZA TOTAL) =	30,9427083

**Adaptado del Alfa de Cronbach.**

La tabla 19 se pueden observar los porcentajes para cada pregunta del factor de regulación identificada, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta P8, P12, P15 y P20 que pertenecen a la subescala “Siempre” representan un 12,5, 4,17, 4,17 y 4,17 % estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 6,3 % para dicha subescala.



**Tabla 19. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Regulación Identificada**

	NO TIENE QUE VER CONMIGO %		TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %			SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %		
<b>P7</b>	20,8	25,00	16,67	8,33	4,17	12,50	12,50	
<b>P11</b>	16,7	25,00	29,17	4,17	16,67	4,17	4,17	
<b>P17</b>	20,8	25,00	20,83	16,67	8,33	4,17	4,17	
<b>P24</b>	20,8	25,00	25,00	12,50	8,33	4,17	4,17	%
<b>TOTAL%</b>	<b>19,8</b>	<b>25,0</b>	<b>22,9</b>	<b>10,4</b>	<b>9,4</b>	<b>6,3</b>	<b>6,3</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 20. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para La Regulación Identificada**

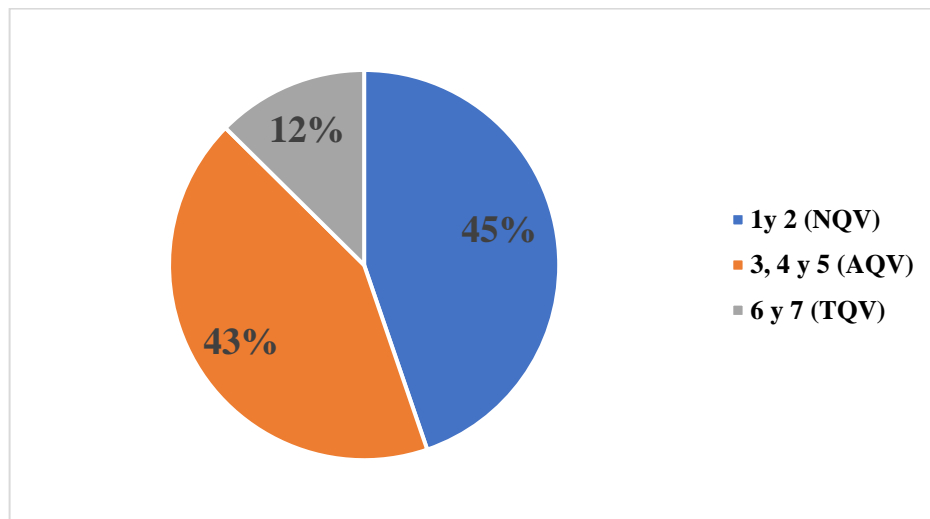
REGULACIÓN IDENTIFICADA							
Pregunta/Respuesta	1(NQV)	2(NQV)	3(AQV)	4(AQV)	5(AQV)	6(TQV)	7(TQV)
<b>7</b>	5	6	4	2	1	3	3
<b>11</b>	4	6	7	1	4	1	1
<b>17</b>	5	6	5	4	2	1	1
<b>24</b>	5	6	6	3	2	1	1
<b>TOTAL%</b>	<b>19,8</b>	<b>25,0</b>	<b>22,9</b>	<b>10,4</b>	<b>9,4</b>	<b>6,3</b>	<b>6,3</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 21. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de La Regulación Identifica**

1y 2 (NQV)	3, 4 y 5 (AQV)	6 y 7 (TQV)
44.8 %	42.7 %	12.6 %

**Grafica 5. Porcentaje De Regulación Identificada**



**Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.**

Un 45% afirma que la participación en el deporte no es una herramienta “puente” de adquirir conocimiento que les permite desarrollarse y aprender cosa que puedan aplicar en otras áreas de su vida; el resultado de la regulación identificada da como conclusión que los participant5e no tienen conocimiento del valor intrínseco de una determinada actividad que es percibida como medio para alcanzar una meta, Un 43% considera que si es una forma de aprender herramientas que les permiten ponerlas en práctica en su diario vivir ya que el sujeto considera que es una actividad beneficiosa e importante y un 12% responde que están totalmente de acuerdo.

## 8.8 RESULTADO DE REGULACIÓN INTROYECTADA.

En la tabla 22 se muestra el de alfa de Cronbach de la regulación introyectada, al colocar todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,791, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de bueno, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 22. Alfa De Cronbach De Regulación Introyectada**

$\alpha$ (ALFA) =	0,79150719
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	9,76909722
$V_t$ (VARIANZA TOTAL) =	24,0399306

**Adaptado del Alfa de Cronbach.**

La tabla 23. observamos los porcentajes para cada pregunta del factor de regulación identificada, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta P8, P12, P15 y P20 que pertenecen a la subescala “**Algunas Veces**” representan un 12,5, 12,5, 4,17 y 4,17 % estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 8,3 % para dicha subescala.

**Tabla 23. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Regulación Introyectada**

	<b>NO TIENE QUE VER CONMIGO %</b>		<b>TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %</b>			<b>SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %</b>		
<b>P9</b>	12,5	29,17	29,17	8,33	12,50	4,17	4,17	
<b>P14</b>	12,5	25,00	25,00	16,67	12,50	4,17	4,17	
<b>P21</b>	8,3	37,50	29,17	4,17	4,17	4,17	12,50	
<b>P26</b>	25,0	16,67	37,50	4,17	4,17	4,17	8,33	%
<b>TOTAL%</b>	<b>14,6</b>	<b>27,1</b>	<b>30,2</b>	<b>8,3</b>	<b>8,3</b>	<b>4,2</b>	<b>7,3</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 24. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para La Regulación Introyectada**

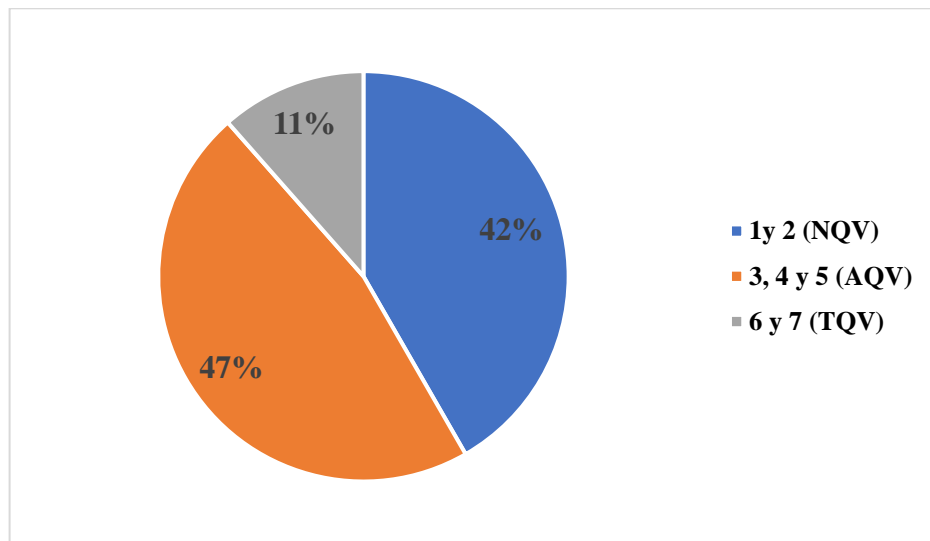
<b>REGULACIÓN INTROYECTADA</b>							
<b>Pregunta/Respuesta</b>	<b>1(NQV)</b>	<b>2(NQV)</b>	<b>3(AQV)</b>	<b>4(AQV)</b>	<b>5(AQV)</b>	<b>6(TQV)</b>	<b>7(TQV)</b>
<b>9</b>	3	7	7	2	3	1	1
<b>14</b>	3	6	6	4	3	1	1
<b>21</b>	2	9	7	1	1	1	3
<b>26</b>	6	4	9	1	1	1	2
<b>TOTAL%</b>	<b>14,6</b>	<b>27,1</b>	<b>30,2</b>	<b>8,3</b>	<b>8,3</b>	<b>4,2</b>	<b>7,3</b>

Fuente: Autor

**Tabla 25. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de La Regulación Introyectada**

1y 2 (NQV)	3, 4 y 5 (AQV)	6 y 7 (TQV)
41.7 %	46.8 %	11.5 %

**Grafica 6. Regulación Introyectada**



**Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.**

Un 47 % considera que participa en el deporte ya que la regulación introyectada supone una internalización parcial de la conducta puesto que la motivación no nace del propio sujeto ya que este persigue el reconocimiento social o evitación del malestar. 11 % considera totalmente que tiene algo que ver con la afirmación antes mencionada y un 47 % discurre que no tiene nada que ver, que es un porcentaje bastante considerable.

## 8.9 RESULTADO DE REGULACIÓN EXTERNA

En la tabla 26 se muestra el alfa de Cronbach de la regulación introyectada, al colocar todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,935, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de excelente, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 26. Alfa De Cronbach De Regulación Externa**

$\alpha$ (ALFA) =	0,93584131
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum Vi$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	12,7673611
Vt (VARIANZA TOTAL) =	42,8263889

**Adaptado del Alfa de Cronbach.**

La tabla 27. se muestran los porcentajes para cada pregunta del factor de regulación Externa, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta P8, P12, P15 y P20 que pertenecen a la subescala “Raras Veces” representan un 20,83, 8,33, 25,00 y 37,50% estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 22,9 % para dicha subescala.

**Tabla 27. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor De Regulación Externa**

	<b>NO TIENE QUE VER CONMIGO %</b>		<b>TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %</b>			<b>SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %</b>		
<b>P6</b>	16,7	33,33	20,83	4,17	4,17	12,50	8,33	
<b>P10</b>	20,8	33,33	8,33	12,50	4,17	8,33	12,50	
<b>P16</b>	20,8	20,83	25,00	16,67	8,33	4,17	4,17	
<b>P22</b>	12,5	20,83	37,50	4,17	4,17	16,67	4,17	%
<b>TOTAL%</b>	<b>17,7</b>	<b>27,1</b>	<b>22,9</b>	<b>9,4</b>	<b>5,2</b>	<b>10,4</b>	<b>7,3</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 28. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Para La Regulación Externa**

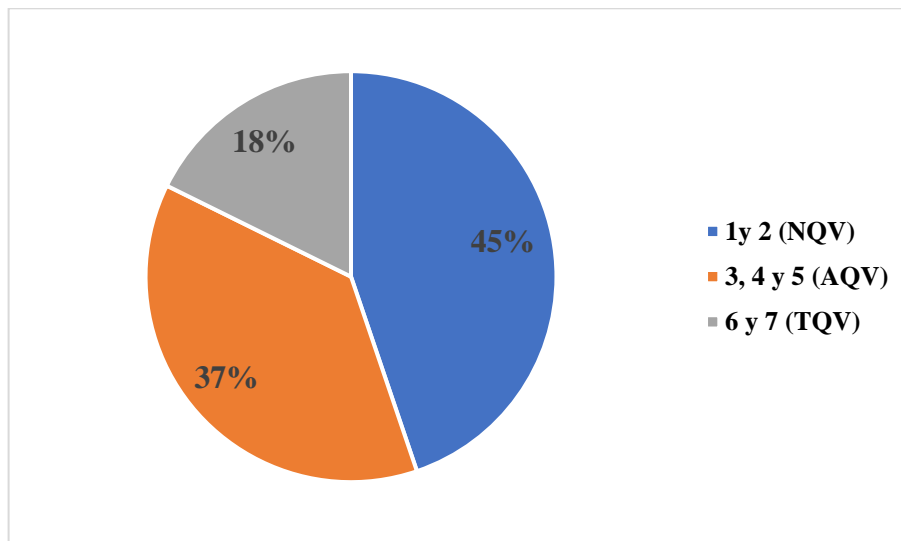
	<b>REGULACIÓN EXTERNA</b>						
<b>Pregunta/Respuesta</b>	<b>1(NQV)</b>	<b>2(NQV)</b>	<b>3(AQV)</b>	<b>4(AQV)</b>	<b>5(AQV)</b>	<b>6(TQV)</b>	<b>7(TQV)</b>
<b>6</b>	4	8	5	1	1	3	2
<b>10</b>	5	8	2	3	1	2	3
<b>16</b>	5	5	6	4	2	1	1
<b>22</b>	3	5	9	1	1	4	1
<b>TOTAL %</b>	<b>17,7</b>	<b>27,1</b>	<b>22,9</b>	<b>9,4</b>	<b>5,2</b>	<b>10,4</b>	<b>7,3</b>

Fuente: Autor.

**Tabla 29. Suma De Porcentajes Pertenecientes A La Mismas Subescalas de La Regulación Externa**

1y 2 (NQV)	3, 4 y 5 (AQV)	6 y 7 (TQV)
44.8 %	37.5 %	17.7 %

**Grafica 7. Porcentaje De Regulación Externa**



**Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.**

Un 18% de los encuestados sostiene que participa en el deporte para que lo valoren, por prestigio y para mostrar lo bueno que es en su deporte. Un 37 % dice que tiene algo que ver con la afirmación antepuesta debido que esta está totalmente externalizada como por ejemplo miedos o reglas, contingencias vs voluntad o autonomía y un 45 % afirma que no tiene nada que ver.



## 8.10 RESULTADO DE SIN MOTIVACIÓN

En la tabla 30 se muestra el alfa de Cronbach de sin motivación, al colocar todos los datos nos arrojó que tiene un valor de 0,891, este nos dice que la confiabilidad está en el rango de bueno, indicando que la encuesta para los ítems intervenidos se hizo correctamente.

**Tabla 30. Alfa De Cronbach Sin Motivación**

$\alpha$ (ALFA) =	0,89171375
K (NUMERO DE ITEMS) =	4
$\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)=	14,65625
$V_t$ (VARIANZA TOTAL) =	44,25

**Adaptado del Alfa de Cronbach.**

La tabla 31. se muestran los porcentajes para cada pregunta del factor de sin motivación, esta se la hallo el porcentaje para cada subescala y luego se le saco el porcentaje que representaba para cada valor de las 7 subescala. Luego se sumó las subescalas que pertenecían a la misma condición, por ejemplo, para la pregunta P8, P12, P15 y P20 que pertenecen a la subescala “Siempre” que fue la subescala que presento mayor porcentaje, dándonos a entender que estaban desmotivado y que representaban un 25,00, 25,00, 16,67 y 25,00%, estas cifras se les saco el porcentaje, dando como resultado 22,9 % para dicha subescala.

**Tabla 31. Porcentajes Para Cada Pregunta Del Factor Sin Motivación**

	NO TIENE QUE VER CONMIGO %		TIENE QUE VER ALGO CONMIGO %			SE AJUSTA TOTALMENTE A MÍ %		
<b>P3</b>	4,2	8,33	20,83	4,17	16,67	20,83	25,00	
<b>P5</b>	8,3	8,33	16,67	4,17	16,67	20,83	25,00	
<b>P19</b>	4,2	8,33	29,17	8,33	12,50	20,83	16,67	
<b>P28</b>	4,2	12,50	16,67	4,17	20,83	16,67	25,00	%
<b>TOTAL %</b>	<b>5,2</b>	<b>9,4</b>	<b>20,8</b>	<b>5,2</b>	<b>16,7</b>	<b>19,8</b>	<b>22,9</b>	<b>100,0</b>

**Fuente: Autor.**

**Tabla 32. Total, De Veces Que Votaron Por Cada Subescala Sin Motivación**

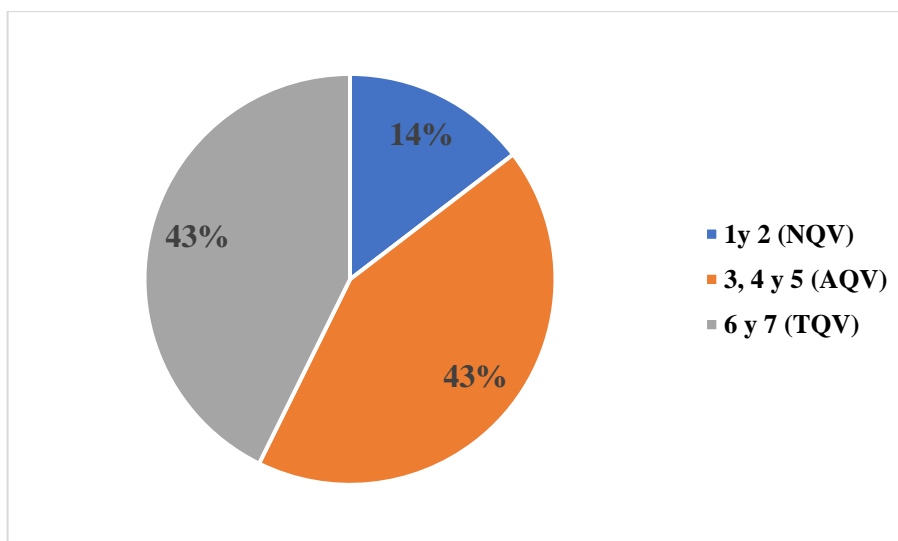
SIN MOTIVACIÓN							
Pregunta/Respuesta	1(NQV)	2(NQV)	3(AQV)	4(AQV)	5(AQV)	6(TQV)	7(TQV)
<b>3</b>	1	2	5	1	4	5	6
<b>5</b>	2	2	4	1	4	5	6
<b>19</b>	1	2	7	2	3	5	4
<b>28</b>	1	3	4	1	5	4	6
<b>TOTAL %</b>	<b>5,2</b>	<b>9,4</b>	<b>20,8</b>	<b>5,2</b>	<b>16,7</b>	<b>19,8</b>	<b>22,9</b>

**Fuente: Autor.**

**Tabla 33. Suma De Porcentajes Pertenecientes A Sin Motivación**

1y 2 (NQV)	3, 4 y 5 (AQV)	6 y 7 (TQV)
14.6 %	42.7 %	42.7 %

**Grafica 8. Porcentaje Sin Motivación**



**Fuente: Adaptado De Microsoft Excel.**

**Tabla 34. Resultados De La Escala De No Motivación De Cada Jugador.**

<b>RESULTADOS DE LA ESCALA DE NO MOTIVACIÓN DE CADA JUGADOR.</b>					
<b>No.</b>	<b>Iniciales De Nombre Y Apellido</b>	<b>1y 2 (NQV)</b>	<b>3, 4 y 5 (AQV)</b>	<b>6 y 7 (TQV)</b>	
1	A.G	25%	50%	25%	
2	A.B	0%	50%	50%	
3	A.F	25%	75%	0%	
4	A.A	0%	25%	75%	
5	C.C	0%	75%	25%	
6	C.C	0%	25%	75%	
7	D.D	25%	25%	50%	
8	E.M	0%	25%	75%	
9	F.D	25%	50%	25%	
10	H.V	0%	25%	75%	
11	J.S	0%	50%	50%	
12	J.T	50%	25%	25%	
13	J.M	0%	50%	50%	
14	J.P	25%	25%	50%	
15	J.P	0%	25%	75%	
16	O.T	25%	25%	50%	
17	O.O	25%	50%	25%	
18	F.A	25%	25%	50%	
19	S.A	25%	75%	0%	
20	S.P	0%	50%	50%	
21	S.P	25%	75%	0%	
22	L.A	25%	25%	50%	
23	A.M	25%	75%	0%	
24	J.L	0%	25%	75%	
	<b>Promedio</b>	<b>15%</b>	<b>43%</b>	<b>43%</b>	<b>100%</b>

Un 43% opina que está completamente de acuerdo en que al no participar en un deporte no se pueden alcanzar los objetivos y tener éxito, siendo este dato de importancia ya que los jóvenes, en estos momentos rechazan la metodología a distancia que les ofrece la institución, debido a la Pandemia, dando como resultado un dato significativo desde la parte anímicas , dado que los jugadores desean encuentros presenciales y grupales para la práctica del deporte escogido.

## 8.11 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

De acuerdo a los datos obtenidos de la escala de motivación (SMS/EMD), encontramos que a nivel de la **Motivación Intrínseca**, los jóvenes pertenecientes a la sub 17 presentaron respuestas de **Motivación de logro** que demostraban que del 100% de los jugadores, el 71 % expresa placer y satisfacción al intentar conseguir o realizar acciones que le permita ser un excelente deportista, sin embargo un 17% no tiene que ver o no le interesa la realización de acciones para alcanzar los logros, los restantes solo están de acuerdo con el ítem. Igualmente, en la **Motivación Intrínseca Para Conocer**, el 59 % manifiestan que participan en el deporte por la satisfacción y disfrute de aprender algo más sobre la práctica futbolística, ya que esta les trae como beneficio nuevas habilidades, técnicas de entrenamiento y nuevas estrategias de juego el 22 % dijeron que no les interesa tener nuevos conocimientos porque tienen la práctica y el 9 % solo consideran que los conocimientos pueden ayudar. En la **Motivación Intrínseca como experiencia estimulante**, Un 57 % de los deportistas encuestados opinan que participan de su deporte por la satisfacción de aprender y ejecutar habilidades y/o técnicas difíciles que les permita experimentar sensaciones estimulantes por placer o para vivir experiencias excitantes, sin embargo, el 23 % contestaron que no necesitan del deporte para experimentar sensaciones estimulantes y excitantes. El 20% restante están en una posición intermedia.

En la categoría **Regulación Identificada** Un 45% afirma que la participación en el deporte **no** es una herramienta “puente” de adquirir conocimiento que les permite desarrollarse y aprender cosa que puedan aplicar en otras áreas de su vida, en este ítem observamos que los jóvenes no tienen un conocimiento claro de la importancia del deporte como medio para alcanzar una meta. Desde la **Motivación Extrínseca**, en la **Regulación Introyectada**, un 47 % considera que participar en el deporte supone una internalización parcial de la conducta puesto que la motivación no nace del propio sujeto ya que este persigue el reconocimiento social, mientras que otro 47% consideran que no tiene nada que ver la motivación interna para obtener el reconocimiento social. En la **Regulación Externa**, un 18% de los encuestados sostiene que participa en el deporte para que lo valoren, por prestigio y para

mostrar lo bueno que es en su deporte, un 45 % afirma que lo hacen porque les gusta y no que no es importante para ellos el prestigio ni el reconocimiento.

En la **No Motivación**, un 43% opina que está completamente de acuerdo en que al no participar en un deporte no se pueden alcanzar los objetivos y tener éxito, siendo este dato de importancia ya que los jóvenes, en estos momentos rechazan la metodología a distancia que les ofrece la institución, debido a la Pandemia, dando como resultado un dato significativo desde la parte anímicas, dado que los jugadores desean encuentros presenciales y grupales para la práctica del deporte escogido.

## **8. 12 DISCUSIÓN**

Como hemos mencionado, el propósito fundamental es identificar los niveles de motivación, estableciendo si estos jóvenes entre 16 y 17 años tenían conductas relacionadas con la no motivación. Los porcentajes de cada jugador, nos indican que debemos proceder a establecer actividades de motivación, ya que esta cumple un papel fundamental en el aprendizaje y adquisición de habilidades motrices y por consiguiente en la práctica deportiva y el rendimiento del sujeto en todos los niveles, por tal razón es esencial la orientación en todas las etapas de la preparación deportiva ya que esta le permitirá lograr un nivel alto y así mismo alcanzar sus metas.

Las hipótesis presentadas se pudieron comprobar a través del análisis estadístico, encontrando que a través de los resultados de los factores de la escala se pudo dar respuesta a la primera hipótesis teniendo en cuenta que en: la motivación intrínseca para conocer, en la motivación intrínseca al logro y en la motivación intrínseca a la experiencia estimulante, los puntajes superaron más del 57%, demostrando que los jóvenes sienten placer, satisfacción y gusto al practicar el deporte, igualmente el aprendizaje del mismo les facilita la consecución de las metas que se han propuesto en la actividad deportiva escogida.

La segunda hipótesis, no se comprobó, debido a que los datos que arroja la escala demuestran que la no motivación tiene un puntaje de 47%, mientras que las subescalas de motivación intrínseca superan el 57%. La no motivación en este momento fue asociada por las situaciones externas actuales, producto de la pandemia, lo cual los ha llevado a realizar cambios al tipo de aprendizaje virtual, a la falta de espacios para poder hacer los ejercicios físicos, la falta del trabajo en equipo, la falta de implementos deportivos en sus hogares, entre otros aspectos

## **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **JUSTIFICACIÓN**

Ante los datos obtenidos en la escala de Motivación se hace necesario reforzar la parte anímica y motivacional de los jóvenes pertenecientes a la categoría sub 17 del futbol club Valledupar, para lo cual se presentan unas series de actividades que ayudaran a Fortalecer la motivación deportiva en este grupo deportivo.

### **TALLERES DE INTERVENCIÓN**

**Objetivo:** Reforzar el mantenimiento de las capacidades funcionales de los individuos.

**Descripción:** Se ejecuta el plan de intervención teniendo en cuenta el fortalecimiento de los indicadores del instrumento.

**Técnicas:** A través de talleres participativo, Grupo focales, taller reflexivo desde la virtualidad se quiere que todos los futbolistas participen, dialoguen realicen sus lluvias de ideas, den sus propios puntos de vista y lleguen a una conclusión del objeto de la necesidad que se les presenta, con la finalidad de propiciar la reflexión rigurosa, es decir, un pensar con lineamientos concretos y predeterminados.

**Recursos:** Video beam, Carteles, Lapiceros, Marcadores, Recortes, Globos, Tijeras, entre otros.

## **SONDEO DE MOTIVACIONES**

**Objetivos:** Conocer las motivaciones de los compañeros que conforman un grupo.

**Descripción:** Por medio de un grupo focal, que será llevado a cabo por la plataforma virtual Meet, se realizara una actividad, donde cada integrante del grupo responderá unas preguntas que proporcionara información a los espectadores.

### **INSTRUCCIONES:**

- 1- El facilitador del grupo contextualizará, a modo de presentación, que cada vez que iniciamos una actividad nueva, la hacemos por un motivo. Les pedirá a los integrantes del grupo cuál ha sido la motivación que les ha hecho estar allí.
- 2- De manera individual, los integrantes del grupo responderán a una serie de preguntas de este tipo: ¿por qué he venido a esta actividad?, ¿cuál es mi estado de ánimo hoy?, ¿qué espero obtener en el día de hoy?, ¿qué estoy dispuesto a aportar en el día de hoy?
- 3- Todo el mundo comparte con el resto del grupo, sus inquietudes y qué ha respondido a las preguntas que planteó en un primer momento el facilitador del grupo.

### **Tiempo necesario:**

Media hora, aproximadamente. En función del tamaño del grupo.

### **Materiales necesarios:**

Meet, y cada integrante desde sus casas, papel y bolígrafo para cada persona



## **RUDY**

**Objetivo:** crear conciencia de la importancia de la motivación en el ámbito personal llevada a la práctica del fútbol para la incorporación masiva en la salud y en el rendimiento deportivo eficaz.

### **Descripción**

A través de un grupo focal, se va a debatir el punto central de la película Rudy donde se expondrá la perseverancia y la motivación por el futbol americano, así mismo cada estudiante dará una explicación y opinión de la situación en el caso.

### **Instrucciones**

Se les facilita el link de la película para que la vean por YouTube, los que tengan cuenta en Netflix se les pasa el enlace y aquellos que no cuentan con ninguna de las anteriores, por medio de meet ingresamos a una reunión y se les presentara dicha película.

Por consiguiente, de manera al azar se le pide a un futbolista que socialice a manera general el contenido de la película, así mismo se le pedirá a cada uno de los integrantes que participen sacando tres aspectos importantes del momento que en la película se dan, luego que lo apliquen al contexto que se da en la escuela de la Valledupar Futbol Club, para así crear conciencia de la importancia de la motivación

### **Recursos**

Plataforma meet, medios audiovisuales, herramientas tic

**Tiempo** 120 min

## **PLAN DE MEJORAMIENTO PERSONAL**

### **Objetivo**

Que cada uno de los muchachos haga un plan concreto de mejoramiento personal basado en el análisis de cualidades y defectos.

### **Descripción:**

Por medio de un taller reflexivo los jugadores realizaran un análisis de defectos que les impide el progreso personal y profesional, se les explica que este es un trabajo personal donde cada uno va a revisar sus defectos para saber cuáles tienen y en qué grado y así tener más claros los puntos de superación.

### **Instrucciones**

1. Dejar sin marcar los defectos que no tienes. 2.- Marca con un punto los defectos que tienes poco. 3.- Marca con 2 puntos los defectos que tienes mucho. 4.- Marca con 3 puntos tu principal defecto.

### **LISTA DE DEFECTOS**

Egoísta- Orgullosa- Vanidosa- Mandón- Envidioso- Malhumorado- Desobediente- Vengativo- Regañón- Mal- amigo- Malagradecido- Celoso- Perezoso- Broma pesada- Destructor- Crítico- Ladrón- Mentiroso- Hipócrita- Tramposo- Glotón- Incomprensivo- Enojón- Irrespetuoso- Mal- perdedor- Desorganizado- Traicionero- Acusón- Metiche- Injusto- Irresponsable- Incumplido- Descuidado- Vago.

Al terminar, cuando cada joven haya identificado sus tres principales defectos, pedirles que anoten las actitudes que los van a llevar a superarlos

### **Recursos**

Plataforma Meet, medios audiovisuales, herramientas tic

**Tiempo** 60 min

## **PLAN DE MEJORAMIENTO PERSONAL**

### **Objetivo**

Que cada uno haga un plan concreto de mejoramiento personal basado en el análisis de cualidades y defectos.

### **Descripción**

Por medio de un grupo focal los jugadores realizaran un análisis de las cualidades que no tienen, cuales tienen y cuales les gustaría adquirir para así mismo ver cuáles son los vacíos que me impiden ser feliz.

### **Instrucciones**

1. Deja sin marcar las cualidades que no tienes. 2.- Marca con un punto las que tienes poco. 3.- Marca con dos puntos las que tienes mucho. 4.- Marca con tres puntos tus principales cualidades.

## **LISTA DE CUALIDADES**

Alegría- Interés por saber- Pensar y reflexionar- Autenticidad- Control personal- Responsabilidad- Puntualidad- Valentía- Honradez- Ser justo- Limpieza- Orden- Espíritu deportivo -Compañerismo- Respetar- Constancia- Sinceridad- No criticar- Perdonar- Ayudar con gusto- Agradecido -Aceptar a otros -Darse a respetar -Esmero -Paciencia- Hablar bien de otros- Interés por el otro -Compartir

### **Recursos**

Plataforma Meet, medios audiovisuales, herramientas tic

**Tiempo** 60 min

## **FOTOPROYECCIÓN**

**Objetivo:** Motivar a los jugadores a la participación activa y creatividad de resolución de conflicto.

**Descripción;** Por medio de un taller reflexivo se realizan subgrupos con una fotografía y les pide que, de manera individual, escriban qué sucedió antes de la foto, qué ocurre en el momento de la foto y qué pasará después.

### **Instrucciones**

1. Le ofrece a cada subgrupo una fotografía y les pide que, de manera individual, escriban qué sucedió antes de la foto, qué ocurre en el momento de la foto y qué pasará después.
2. Cuando hayan acabado, uno a uno comparte con sus compañeros su narración. Debaten entre todos e intentan llegar a una situación común.
3. Cada subgrupo elige a un compañero que exponga delante de los demás compañeros.
4. Discusión: el dinamizador debe guiar el debate para que cada uno pueda aplicar estas situaciones a su vida diaria.

## **ADIVINA QUIEN SOY**

**Objetivo:** Que se identifique aspectos positivos y negativos de cada uno de los integrantes, para así lograr una motivación al cambio de aspectos negativos referente a su vida personal y deportiva.

**Descripción:** Por medio de un taller participativo realizaran una actividad donde usurpan a su compañero para crear un ambiente dinámico, para así mismo que identifiquen con facilidad aspectos positivo y negativos de dicha persona que les toque representar.

**Instrucciones:**

- 1- El facilitador del grupo, entrega un nombre por cada uno de los integrantes con el nombre de cada uno de ellos. Se entregarán al azar, sin que nadie reciba el sobre con su propio nombre.
- 2- Se trata de que los distintos integrantes del grupo, e imitaran a esa persona para que el resto de los integrantes adivine quien es el integrante, luego esa misma persona va a escribir en un papel algo positivo y algo negativo de esa persona. Cada una de ellas en el color del post-it que haya dicho el facilitador. Por ejemplo, la cosa buena en un post-it verde y la mala en un post-it rojo.
- 3- Todos van añadiendo comentarios sobre todos sus compañeros.
- 4- Sentados en círculo, se le entrega a cada persona su sobre. Por turnos, cada uno abrirá el suyo y leerá en voz alta las notas que ha recibido. Compartirá con el resto de los compañeros cómo se ha sentido.

**Recursos:** Herramientas tecnológicas, tic, Meet

**Tiempo:** 160 Minuto

**LOS ASPECTOS DESTACADOS DE LA VIDA**

**Objetivos:** Pensar en las motivaciones personales.

**Descripción:** Por medio de un grupo focal, se realizará una reflexión sobre si están actuando de la manera correcta en función a lo que realmente desean en su vida y así mismo alentarlos a que luchen por sus sueños.

**Instrucciones:**

- 1- El facilitador del grupo pedirá que todo el mundo piense qué 30 segundos de su vida querrían volver a vivir en el hipotético caso de que sólo les quedara ese espacio de tiempo de vida.
- 2- Reflexionar en ese grupo. Si el pensamiento es íntimo y si no se quiere compartir con el resto del grupo, la persona no debe sentirse obligada.
- 3- El facilitador podrá guiar la reflexión con las siguientes preguntas: ¿Qué dice tu elección acerca de ti como persona?, ¿qué talentos o pasiones estás descuidando?

**Discusión:**

La tarea del facilitador en esta dinámica es alentar a las personas a que luchen por sus sueños y que piensen si están actuando de la manera correcta en función a lo que realmente desean en su vida.

**Recursos:** Herramientas tecnológicas, tic, Meet

**Tiempo:**30 minutos

**LA VIDA A ESCENA**

**Objetivos:**

- Motivación de Logro.
- Auto descubrir las motivaciones al logro a nivel personal.
- Desarrolla la habilidad de determinar los lugares, ideas, cosas y personas que estimulan o inhiben el desarrollo de los individuos.

**Descripción:** Por medio de un taller participativo se realiza un énfasis en motivación al logro de las metas que en el día del encuentro ellos mismos plantearan

**Instrucciones:**

1. El instructor promueve una discusión preliminar en la cual, se destacan los conceptos de lugares, ideas, cosas y personas que generan en los participantes situaciones y ambientes típicamente nutritivos y gratificantes proporcionándoles motivos para actuar en la propia consecución de sus metas familiares, sociales y laborales.
2. Se pide que hagan un listado que sea lo más aproximado a estos factores estimulantes.
3. Se forman los subgrupos y se plantea que el objetivo del ejercicio es escribir, ensayar y representar una obra de teatro, utilizando diálogos, mímica y creatividad personal. El tema se construirá a partir de los listados de cada uno de los participantes, de tal manera que el resultado de la conjunción (duración máxima de 10 minutos en escena):

Presentación de la situación.

Planteamiento o tesis de la situación.

4. Solución o final de la situación.
5. Para diseñar la escenificación contará con 20 minutos.
6. Una condición importante es que todos los participantes de los subgrupos participen en la representación.

7. Otra, no menos importante, es que todas las obras tendrán el título de “Motivaciones de Logro” y, que deberán justificar tal nombre.
8. Al terminar las representaciones, se pasa a una discusión libre, en la cual, se analizan las representaciones y se trata de llegar a conclusiones confrontando origen y causa o tipo de motivos.
9. El instructor guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

**Materiales:** Hojas y lápices para cada participante, herramientas tecnológicas, meet

**Tiempo:** 90 minutos

## **ESCUDO DE ARMAS**

**Objetivos:** Motivar a que los alumnos construyan valores morales.

**Descripción:** Por medio de un grupo focal, se realizará la actividad por medio de la plataforma virtual Meet, donde cada estudiante construirá un escudo de valores que identifique al grupo deportivo al cual pertenece, así mismo esta actividad les recordará cual es la motivación que tienen de manera grupal.

### **Instrucciones:**

- 1- Se divide los participantes en subgrupos y se les explica que son parte de una familia de la Edad Media. Deben diseñar su propio escudo de armas en los que plasmarán sus valores y así poder comunicarlos a sus descendientes.



- 2- El formador le indicará a cada subgrupo que muestre su escudo en silencio y el resto deberá interpretar su significado.
- 3- Finalmente, cada alumno comenta brevemente los valores que ha querido plasmar en su escudo.

**Tiempo necesario:** 60 minutos aproximadamente.

**Recursos:** Plataforma Meet, y cada integrante desde sus casas Bolígrafos, folios y marcadores

## **EL DADO**

**Objetivos:** Motivarlos a la unión grupal deportiva

**Descripción:** Por medio de un taller participativo, se realizará la actividad por medio de la plataforma virtual Meet, donde cada estudiante responderá a una serie de preguntas que los hará reflexionar sobre la unión que construyeron como grupo deportivo.

### **Instrucciones:**

Se leda de manera individual un documento Word con las preguntas y las instrucciones de como poder responder.

Al responder cada pregunta se socializará por Meet las respuestas que cada uno dio y se hará una reflexión de las misma.

1. ¿Qué hace que el grupo se tambalee? ¿Hay algo que amenace la estabilidad del grupo?
2. ¿Nos comunicamos suficientemente en el grupo?

3. ¿Cómo solucionamos nuestros conflictos?
4. ¿Qué es lo que nos une como grupo?
5. ¿Sabemos pedir ayuda cuando estamos mal? ¿a quién recurrimos?
6. ¿Qué puedo aportar al grupo para una mejor relación?

**Tiempo necesario:** 45 minutos

**Recursos:** documentos Word. Lápiz, lapiceros y herramientas tecnológicas.

## **VENDETE**

**Objetivo:** motivarlos a reflexionar sobre las virtudes que tiene como deportistas

**Descripción:** Por medio de un taller participativo, los deportistas pondrán a funcionar su creatividad donde deben de inventarse algún anuncio para venderse a ellos mismos, lo que les supondrá reflexionar sobre sus cosas buenas, para que los demás los compren.

### **Instrucciones:**

1. Se les pide que creen algún anuncio donde se puedan vender a ellos mismo como deportistas.
2. Lo expondrán al frente de sus compañeros como si ellos fuesen los vendedores del jugador de futbol.
3. Otro compañero explicara Por qué compraría alguno de sus compañeros.
4. se reflexionará sobre las cualidades como futbolistas.

**Tiempo necesario:** 160 minutos

**Recursos:** Herramientas tecnológicas, creatividad

## **ALGUIEN COMO YO**

**Objetivo:** Motivar al entreno deportivo para lograr la meta de un jugador profesional

**Descripción:** Por medio de un taller participativo, el deportista deberá recopilar las cualidades que ha adquirido gracias a la persistencia y las herramientas de conocimiento que le ha brindado el Valledupar futbol club.

### **Instrucciones:**

1. Se le pide al deportista que realice un video para las categorías menores donde motiven a los niños a seguir practicando el futbol, explicándoles que aprendieron dentro de la escuela del Valledupar futbol club, que herramientas técnicas han aprendido para que estos niños no desistan de seguir en este deporte.
2. Luego se socializa de manera virtual.
3. se hace una reflexión para que comprendan en que han crecido como futbolista y que si dejan de perseverar no van a tener el físico adecuado para lograr la meta.

**Tiempo necesario:** 120 minutos

**Recursos:** Herramientas tecnológicas y plataformas virtuales.

### **¡IMPACTO!**

**Objetivo:** Reflexión sobre el impacto de nuestras acciones en las personas a nivel emocional y cómo se han sentido los voluntarios.

**Descripción:** por medio de talleres participativos, se les guiara a los futbolistas realizar una actividad dinámica donde con el grupo 1 serán neutro y con el grupo 2 tendrán como objetivo desanimarlos, esta ayudara a la reflexión de la importancia de la motivación que ellos se brinden entre sí como grupo.

**Instrucciones:**

- ✓ El dinamizador pedirá dos voluntarios, que dibujen un círculo en una cartulina y busque unas monedas luego se les pide que abandonen el encuentro virtual mientras se explican la dinámica al resto del grupo.
- ✓ Se divide el grupo en dos subgrupos. El grupo 1 debe animar y motivar al primer voluntario, al segundo voluntario lo tratarán de manera indiferente. El grupo 2 ha de actuar de una manera neutra ante el primer voluntario y desanimar al segundo.
- ✓ Entra el primer voluntario y se le pide que lance las monedas intentando que éstas entren en el círculo de la cartulina que se encuentra a unos 2 metros de distancia.
- ✓ Se repite con el segundo voluntario.
- ✓ Después deben realizar una reflexión sobre la importancia de motivarnos entre si para el buen funcionamiento del equipo

**Recursos:** moneda, un círculo en cartulina, meet, herramientas tic.

**Tiempo:** 120 minutos

**QUE TE MUEVE**

**Objetivo:**

Mostrar que la motivación es interna, pero los incentivos externos pueden iniciar la acción en los humanos.

**Descripción:** Por medio de un taller participativo, se les pedirá a los deportistas que realicen mis indicaciones según las instrucciones de la actividad para que esta tenga como finalidad, observar el conocimiento adquirido a través de las actividades anteriormente realizadas y así planteen cuáles son sus motivaciones internas y externas referente a la práctica deportiva.

**Instrucciones:**

Pasos a seguir:

1. Dado que la motivación es a menudo un lugar común, recalcaremos que la motivación se refiere a algo " interno, no externo, que da el motivo para hacer una cosa".  
Para ilustrarlo les diré al grupo "por favor levanten la mano derecha". Esperaremos un instante, le daremos las gracias y les preguntaremos: ¿Por qué hicieron eso? La respuesta será: "Porque usted nos lo dijo". "Porque dijo por favor", etc.
2. Después de tres o cuatro respuestas, les diré: muy bien. Ahora ¿me hacen el favor todos de ponerse de pie y levantar sus sillas?
3. Lo más probable es que nadie lo haga. Continúo: " Si les digo que aquel que levante una silla tiene una recompensa de 20 mil pesos, podría eso motivarlos para ponerse de pie y levantar su silla". Todavía, casi nadie se moverá, entonces les diremos: "facilítenme la dirección de su casa para hacerle llegar la recompensa por medio de un domicilio." (Por lo general, se levantarán dos o tres asientos y muy pronto los seguirán los demás.
4. Les haremos unas preguntas para su reflexión: ¿Por qué necesitó más esfuerzo para motivarlos la segunda vez? ¿Los motivó el dinero? ¿Cuál es la única forma real de motivar? Insistiremos en que la única forma de lograr que una persona haga algo, es hacer que lo desee.

**Materiales:** herramientas tecnológicas, meet.

**Tiempo:** 30 minutos

**CRONOGRAMA**

ACTIVIDAD	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. ESCALA DE MOTIVACIÓN DEPORTIVA (SMS/EMD)	■															
2. RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN		■														
3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS			■	■	■	■										
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN							■									
5. SONDEO DE MOTIVACIONES								■								
6. RUDY									■							
7. PLAN DE MEJORAMIENTO PERSONAL										■						
8. FOTOPROYECCION											■					
9. ADIVINA QUIEN SOY.												■				
10. LOS ASPECTOS DESTACADOS DE LA VIDA.													■			
11. LA VIDA A ESCENA													■			
12. ESCUDO DE ARMAS														■		
13. EL DADO															■	
14. VENDETE																■
15. ALGUIEN COMO YO																■
10. ¡IMPACTO!																■
11. QUÉ TE MUEVE																■

Fuente: Autor.

**LOGROS ALCANZADOS.**

**Tabla 35. Logros Alcanzados**

<b>Objetivo General</b>	Descripción de los niveles de motivación en los jóvenes pertenecientes a la categoría sub 20 de Valledupar Futbol Club	<b>100%</b>
	Se logró establecer en un el nivel de motivación por medio de la Escala de Motivación Deportiva (SMS/EMD) en futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub-17.	<b>100%</b>
<b>Objetivos Específicos</b>	Se logró realizar el análisis de los factores de la escala , encontrando que en los ítems de no motivación los jugadores presentan un nivel alto en la falta de capacidad para alcanzar los objetivos y tener éxito, lo que significa un dato muy significativo desde la parte emocional y anímica de los encuestados	<b>100%</b>
	Se logró aplicar la propuesta de estrategias de motivación para incentivar el rendimiento deportivo en futbolistas de la escuela del Valledupar futbol club pertenecientes a la categoría sub-17.	<b>100%</b>

**Fuente: Autor**

**IMPACTOS PERCIBIDOS POR EL ESTUDIANTE.**

La realización de este proyecto desde la psicología en el campo social tuvo gran aporte a nivel académico y laboral ya que este abrió la gama de los conocimientos que se tenía hacia el campo deportivo debido a que antes de la realización de esta intervención en la prestigiosa escuela del Valledupar futbol club se asumía que desde el campo social no se podría trabajar en el área deportiva; por lo tanto ésta investigación permitió instruirse en el tema de motivación deportiva y debido a la extensa revisión bibliográfica de dicho tema, ayudó así a el fortalecimiento del conocimiento en el área de la psicología del deporte; señalando la gran importancia de la labor de un psicólogo como parte de la construcción físico, técnica y táctica que debe tener un buen deportista; a nivel personal también fue influyente ya que la

realización de éste contribuyo de manera significativa a la pérdida del miedo al momento de hablar en público, enseñando al empoderamiento de las situaciones, a tener control hacia una población de género masculino , como también comprender la conducta que tienen los caballeros relacionada al ciclo vital en el que se encuentran.

### **LIMITACIONES.**

Debido al aislamiento social preventivo y obligatorio por la pandemia del Covid-19 se presentaron dificultades que afectaron la totalidad de los asistentes a los encuentros virtuales, ya que por pertenecer a un estrato socio económico de nivel bajo- medio no todos contaban con la facilidad de tener un celular, computador o Tablet, como tampoco contaban con una red de wifi hogar o datos móviles, como también se encontraban deportistas que su lugar de residencia son pueblos que no cuentan con buena capacidad de señal satelital, sin embargo las actividades se llevaron a cabo con los deportista que tenían la facilidad de acceso a herramientas virtuales.



## 9. CONCLUSIONES

Partiendo de los objetivos propuestos y de los resultados obtenidos, podemos afirmar que el uso de estrategias que fomenten la motivación al deporte desde un modelo cognitivo, resulta significativo para que los jóvenes sigan practicando el deporte.

Gracias a lo anterior se pudo realizar un acercamiento a fondo donde cada deportista identificó cuales son las variables motivacionales que existen, abriéndoles así una gama de expectativas donde le dieron de manera individual un orden a las ideas que los impulsan a la práctica deportiva, así mismo pudieron reorganizar dichas ideas y poder crear una lista de las motivaciones, clasificándolas en intrínsecas y extrínsecas que ellos tienen en referencia con el objetivo trazado en la práctica deportiva.

Los objetivos propuestos se alcanzaron de manera satisfactoria debido a que los resultados del componente motivacional, según los deportistas de la categoría sub17 del VFC, fue “positivo porque lograron percibir con certeza aquellos factores motivacionales que tenían divagando, como también afirman que se fortaleció la cohesión de grupo, la comunicación, la toma de decisiones y por último pero con gran importancia el afrontamiento positivo ante las adversidades”, además de la identificación del origen motivacional que se transformó desde un aspecto interno- individual y no externo materia, ya que estaban acostumbrados a obtener recompensas o castigos en función de las acciones deseada o no aceptadas.

La motivación cumple un papel fundamental en el aprendizaje y adquisición de habilidades motrices y por consiguiente en la práctica deportiva y el rendimiento del sujeto en todos los niveles, por tal razón es esencial la orientación en todas las etapas de la preparación deportiva ya que esta le permitirá lograr un nivel alto y así mismo alcanzar sus metas.

## **RECOMENDACIONES**

Cabe resaltar que los entrenadores juegan un papel muy importante para promover u obstaculizar la calidad de la participación de los deportistas por medio de las estrategias de entrenamiento que utilizan en sus entrenamientos y durante los partidos, por lo que se recomienda realizar programas para formar entrenadores capaces de genera patrones de conductas autónomos, adaptativos y saludables con los deportistas, formándoles el compromiso con el deporte.

Realizar encuentros significativos entre los dirigentes encargados de la formación deportiva del futbolista, para tener un conocimiento más a fondo de la situación de cada deportista dentro y fuera de la práctica para así tener un plan de organización realizando cambios estratégicos en caso de que sea necesario.

Fomentar el desarrollo del componente motivacional en todas las categorías deportivas de la escuela del Valledupar futbol club, con planes de entrenamiento que fortalezcan al deportista en situaciones adversas para que defiendan su postura como deportista teniendo claridad en que aspectos los motivan a la práctica deportiva.

## BIBLIOGRAFÍA

- Brito Armas, C. (2017). "PRÁCTICA DEPORTIVA: ENTRENANDO EN RESILIENCIA". *Psicología Evolutiva y de la Educación*. UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA, Cristóbal de La Laguna, España.
- Dávila Berrio , M., Martínez Mazo, L., & Fonnegra García, J. (s.f.). "Motivación hacia la práctica del fútbol en los jugadores que pertenecen a la escuela de fútbol Deportivo Independiente Medellín de la categoría 99 en el año 2014". *Facultad de Ciencias Humanas y Sociales*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, 2014.
- elpilon. (18 de sep de 2020). *elpilon.com.co*. Obtenido de "La historia del Valledupar F.C. contada con la pluma de EL PILÓN": <https://elpilon.com.co/la-historia-del-valledupar-f-c-contada-con-la-pluma-de-el-pilon/>
- Fernández, R., Yagüe, J., Molinero, O., Márquez, S., & Salguero, A. (2014). "Análisis de las diferencias motivacionales entre el fútbol 7 y el fútbol 11". *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 47-58.
- García Sandoval, J., & José Carlos, C. (2007). "LA MOTIVACIÓN HACIA LA PRÁCTICA DEPORTIVA EN ADOLESCENTES MEXICANOS: INICIO, MANTENIMIENTO Y ABANDONO". *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 41-60.
- GARCÍA SANDOVAL, J., CARACUEL, j., & CEBALLOS, O. (2014). "MOTIVACIÓN Y EJERCICIO FÍSICO DEPORTIVO: UNA AÑEJA RELACIÓN". *SOCIOTAM*, 71-88.

- García, A., & Remor, E. (2010). "Motivación de logro, indicadores de competitividad y rendimiento en un equipo de jugadores de fútbol de competición varones entre 14 y 24 años". *Univ. Psychol.*, 477-487.
- Gismondi, S. Y. (s.f.). "Factores motivacionales que intervienen en la práctica-no práctica de actividades físicas deportivas, en adolescentes de la localidad de Mayor Buratovich.". *Tesis Final*. Universidad Nacional de Rio Negro, 2016.
- Greco, V., & Gorostarzu, J. (s.f.). "MOTIVACIÓN EN EL DEPORTE Y SU INFLUENCIA EN LOS RESULTADOS LABORALES". *MAESTRIA EN DIRECCIÓN DE EMPRESAS*. UNIVERSIDAD DEL CEMA, Buenos Aires.
- Hernández Zamora , Z., Ehrenzweig Sánchez, Y., & Navarro Hernández, A. (2009). "Factores psicológicos, demográficos y sociales asociados al estrés y a la Personalidad Resistente en adultos mayores". *Pensamiento Psicológico*, 13-27.
- Naranjo Pereira, M. (2009). "MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO". *Educación* , 153-170.
- Pacheco, M., & Gómez, J. (Universidad Católica Boliviana). "CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y RENDIMIENTO DEPORTIVO. UN ESTUDIO EN JUGADORES BOLIVIANOS DE FÚTBOL PROFESIONAL". *Ajayu*, 1-26.
- Quero Virla, M. (2010). "Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach". *TELOS*, 248-252.
- Reynaga Estrada, P., García Santana, J., Jáuregui Ulloa, E., & Colunga Rodríguez, C. (2017). "Motivación al deporte en adultos y personas mayores que practican cachibol". *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 15-26.

Rodríguez Maya , D., & Ramos Ríos, C. (2008). "FACTORES MOTIVACIONALES EN LOS FUTBOLISTAS PREJUVENILES DE LA LIGA Y DE LA SELECCIÓN RISARALDA 2008 ". *FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA, PEREIRA.

Urrea, Á., & Guillén, F. (2016). "Motivación autodeterminada en deportistas colombianos con discapacidad visual". *Katharsi*, 131-155.

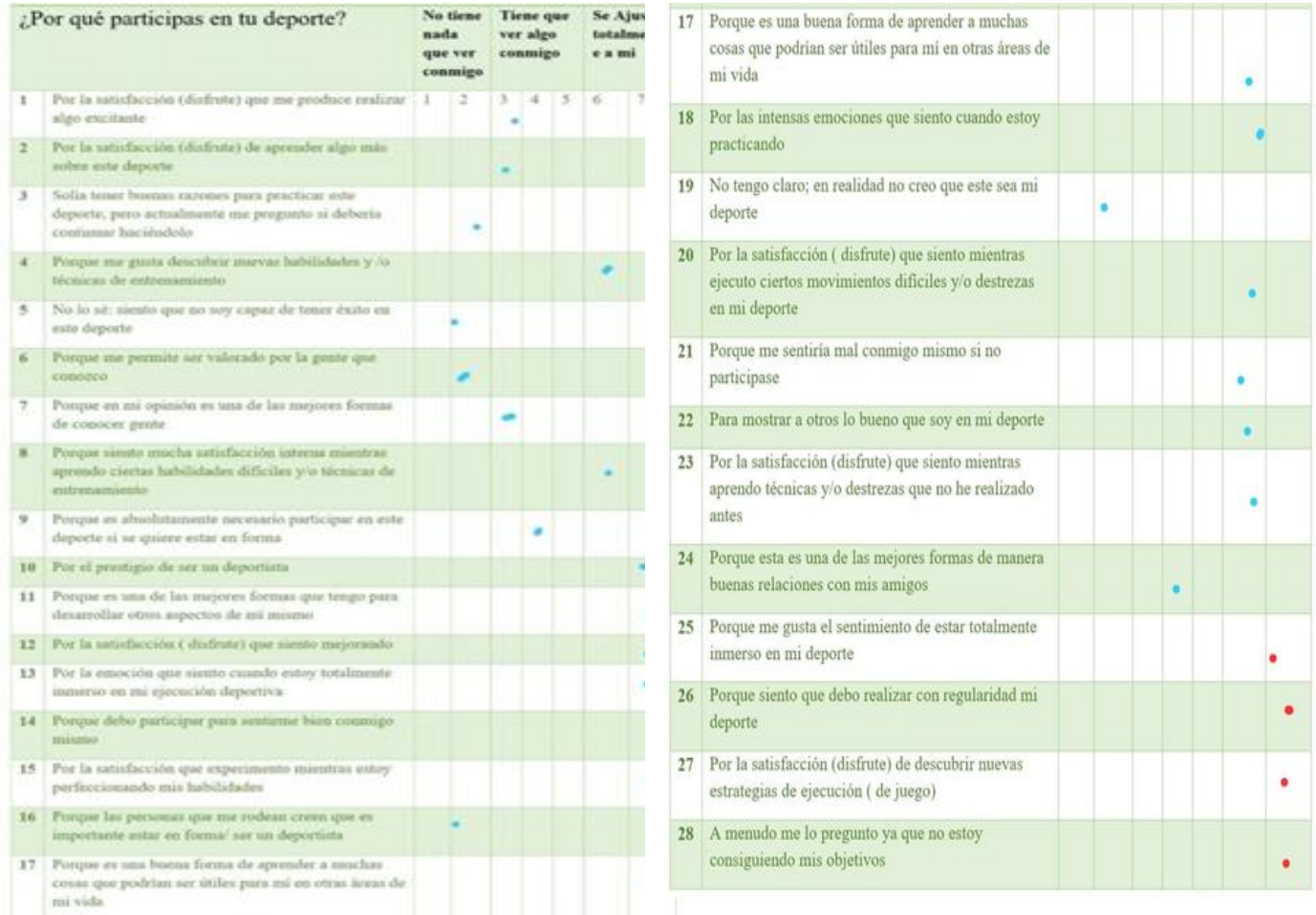
valleduparfc. (ene de 2021). *valleduparfc*. Obtenido de Valledupar Fútbol Club S.A.: <http://valleduparfc.com/>

Villamizar Reyes, M., Acosta Muñoz, J., Cuadros Molano, J., & Montoya, C. (2009). "Factores motivacionales de los futbolistas profesionales, como deportistas y clientes internos en Boyacá, Colombia". *International Journal of Psychological*, 148-157.

Zarauz Sancho, A., & Francisco Ruiz , J. (2014). "Análisis de la motivación en el atletismo: un estudio con veteranos". *Univ. Psychol.*, 501-515.



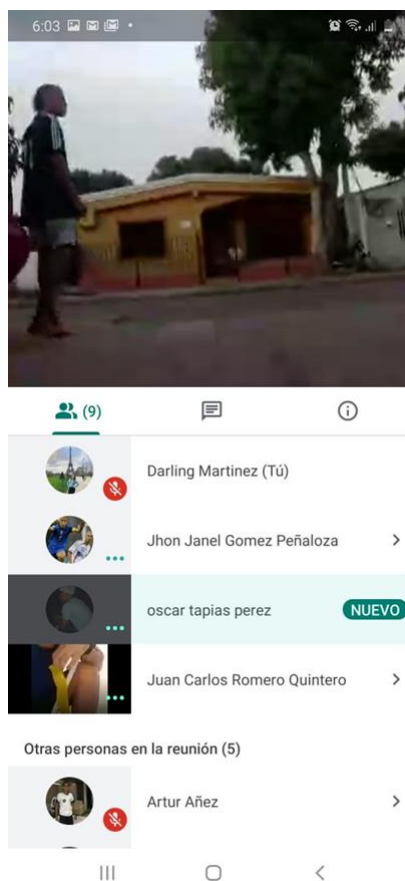
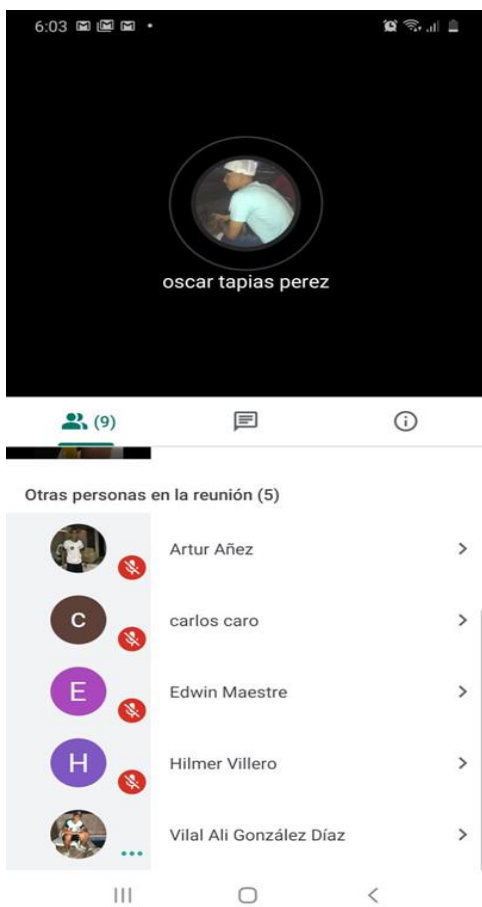
**Imagen 4. Puntuación de una de las encuestas de la escala de motivación deportiva SMS/EMD**



**Fuente: Autor.**

## ANEXO B. SONDEO DE MOTIVACIONES

**Imagen 5. Sondeo De Motivaciones**



**Fuente: Autor.**



## ANEXO C. RUDY

**Imagen 6. RUDY**

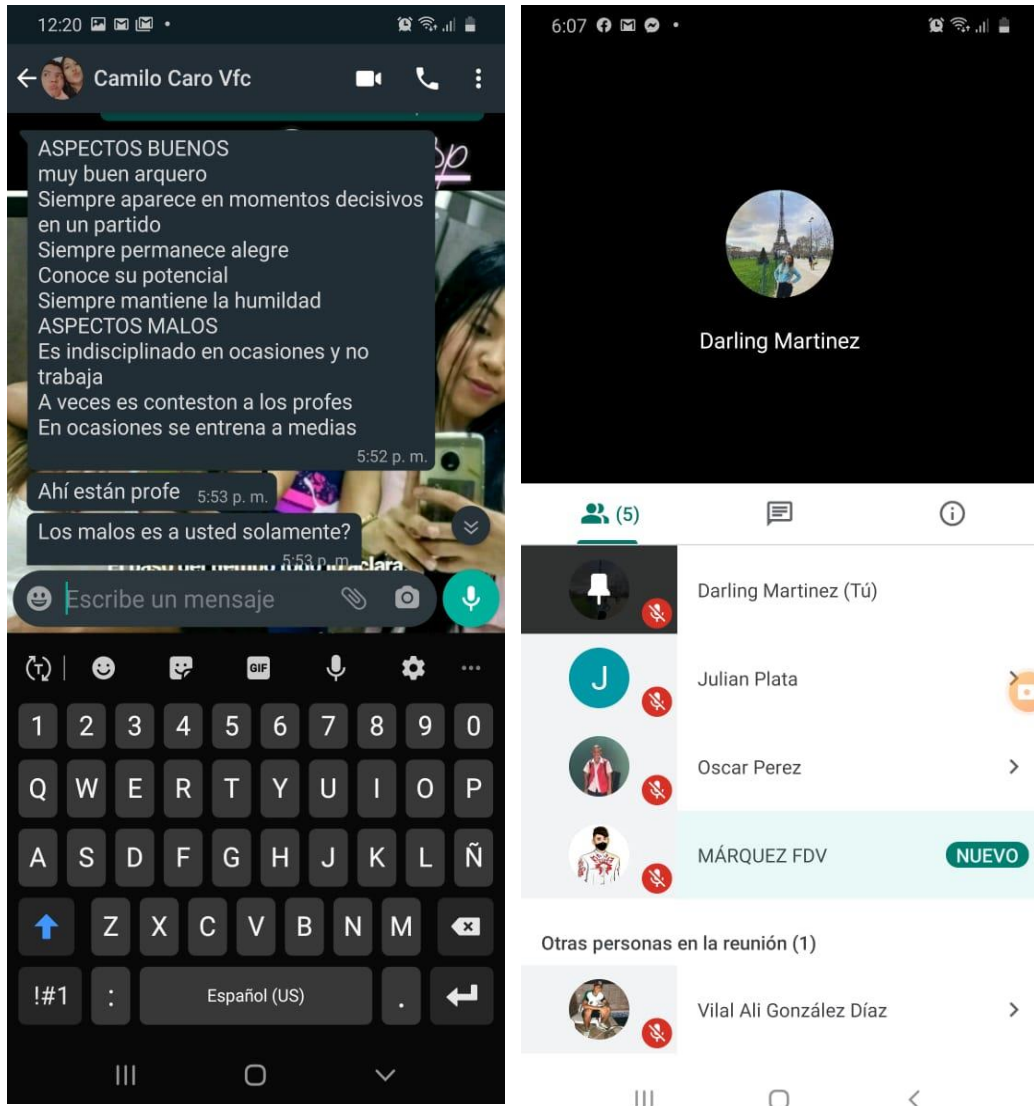
The image shows two screenshots of a quiz results page for a quiz named 'Rudy'. The top screenshot shows three participants: Samuel Arredondo, Julian Plata, and Andrés López. All three have achieved 100% accuracy (Precisión) and a score of 4000 (Puntuación). The bottom screenshot shows one participant, Artur Añez, who also achieved 100% accuracy and a score of 4000. The interface includes navigation tabs for 'Participantes', 'Preguntas', 'Resumen', and 'Temas', along with options to 'Imprimir' and 'Descargar'. Summary statistics for each quiz are shown in circular icons: 100% Precisión, 4 Preguntas, and 3 Participant Attempts for the top quiz, and 100% Precisión, 4 Preguntas, and 1 Participant Attempts for the bottom quiz.

Participant	Puntuación	Precisión	Acción
Samuel Arredondo (Sa...)	4000	100%	Correo electrónico a progenitor
Julian Plata (Julian Plata)	4000	100%	Correo electrónico a progenitor
Andrés López (Andrés ...)	4000	100%	Correo electrónico a progenitor
Artur Añez (Artur Añez)	4000	100%	Correo electrónico a progenitor

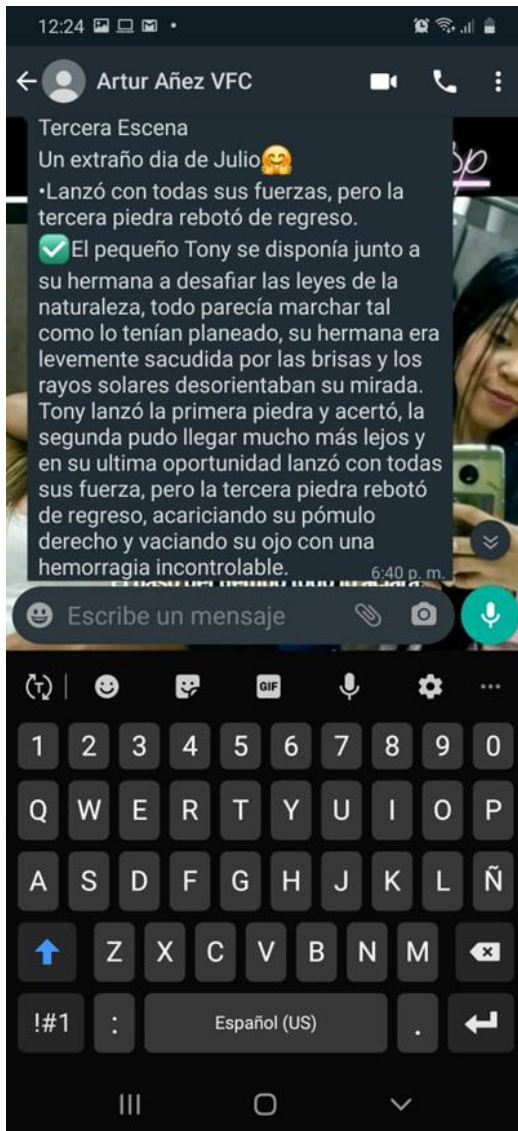
Fuente: Autor.

## ANEXO D. PLAN DE MEJORAMIENTO PERSONAL DEFECTO / CUALIDADES

**Imagen 7. Foto Proyección**

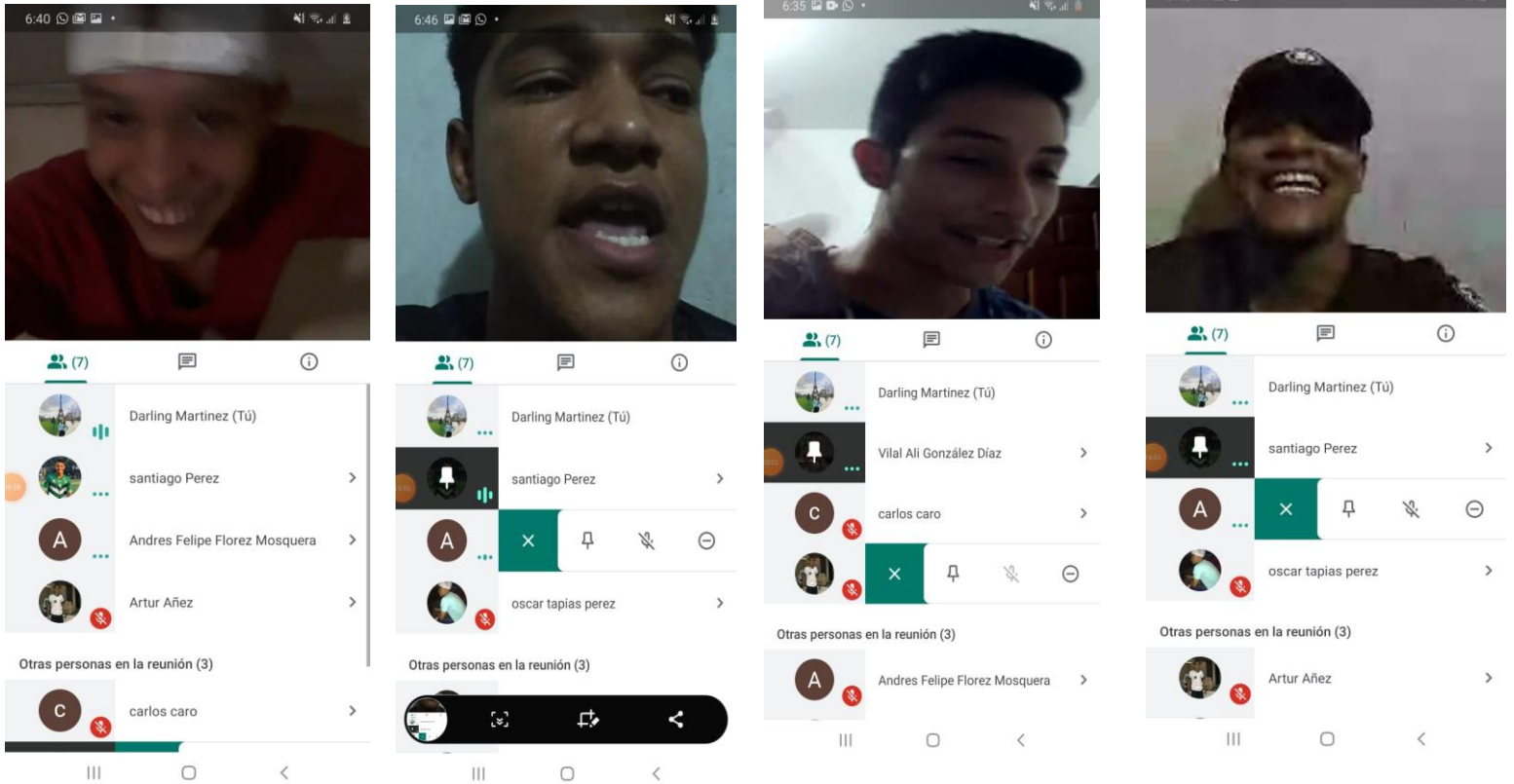


**Fuente: Autor**



## ANEXO E. ADIVINA QUIEN SOY

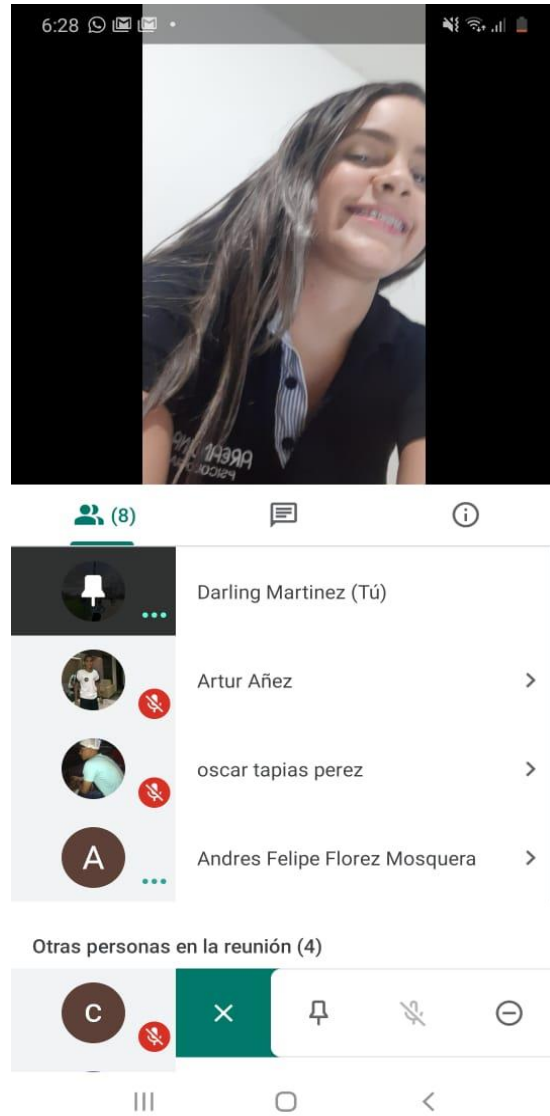
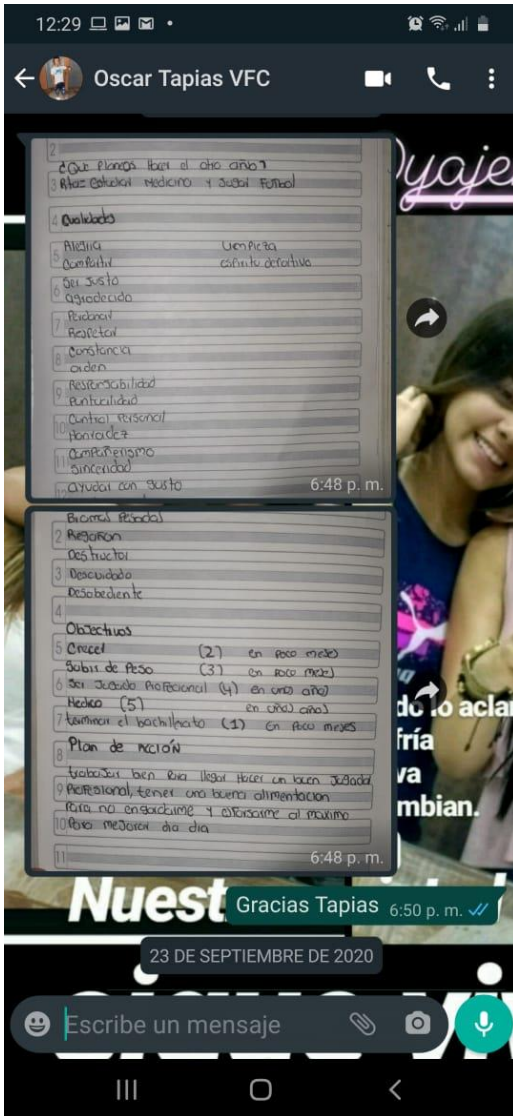
**Imagen 8. Adivina Quien Soy**



**Fuente: Autor.**

**ANEXO F. ASPECTOS DESTACADOS DE LA VIDA**

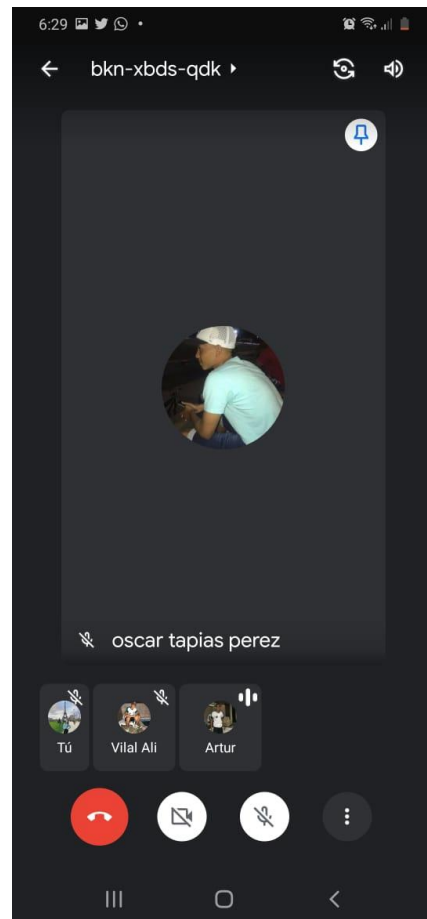
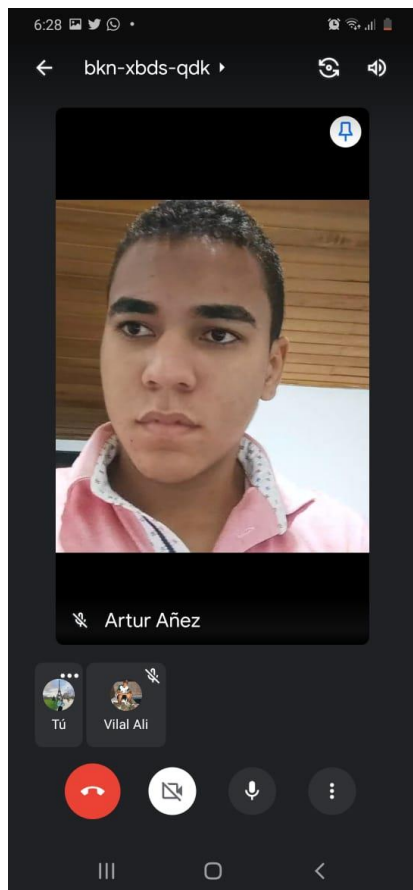
**Imagen 9. Aspectos Destacados De La Vida**



**Fuente: Autor.**

**ANEXO G. LA VIDA A ESCENA**

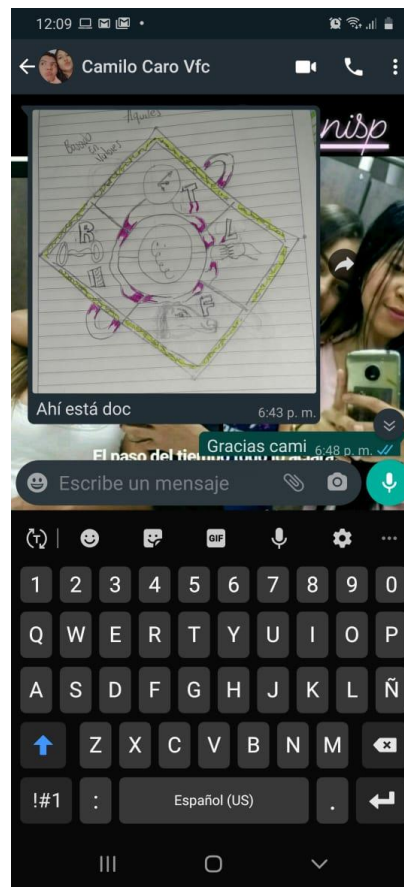
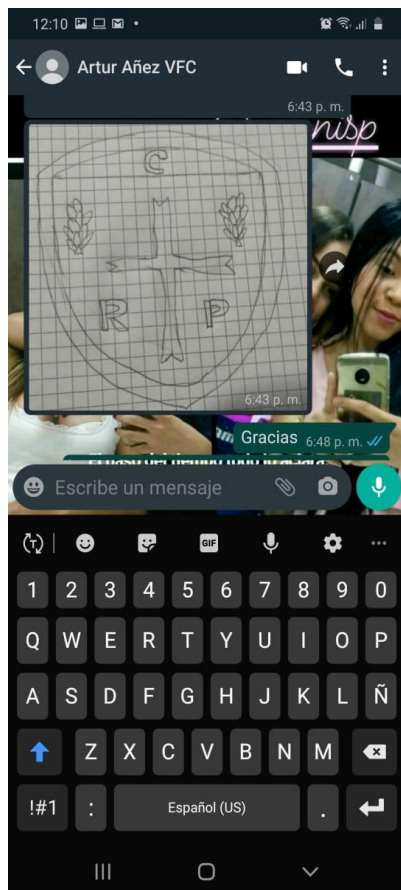
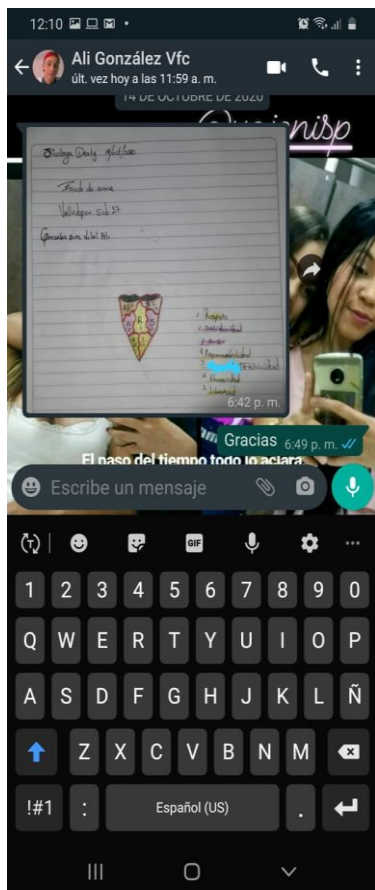
**Imagen 10. La Vida A Escena**



**Fuente: Autor.**

## ANEXO H. ESCUDO DE ARMAS

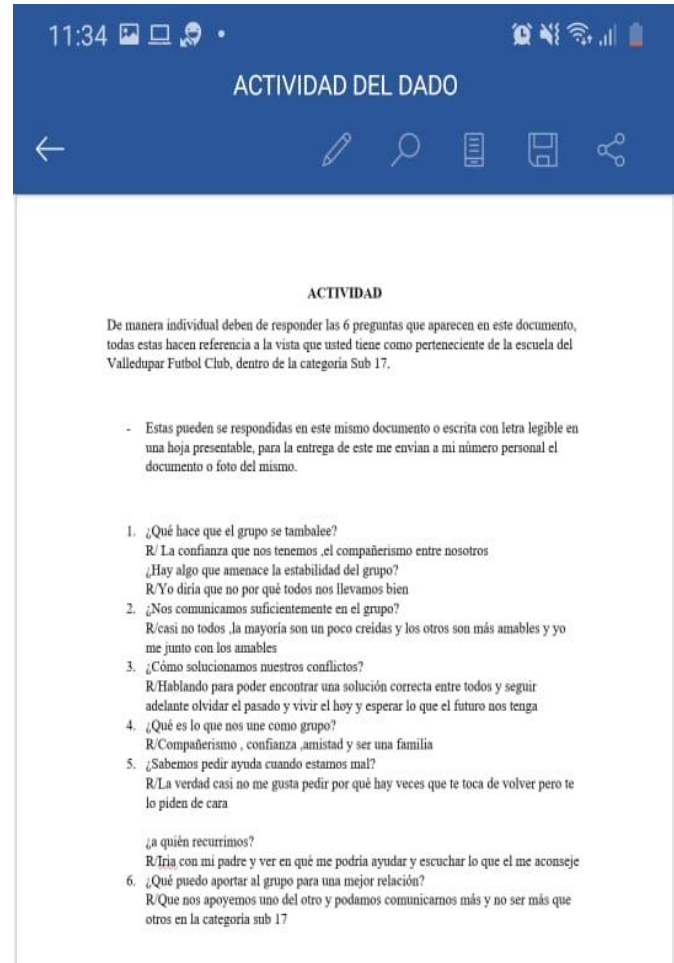
**Imagen 11. Escudo De Armas**



**Fuente: Autor.**

## ANEXO I. EL DADO

**Imagen 12. El Dado**



**Fuente: Autor.**



**ANEXO J. VENDETE**

**Imagen 13. VENDETE**

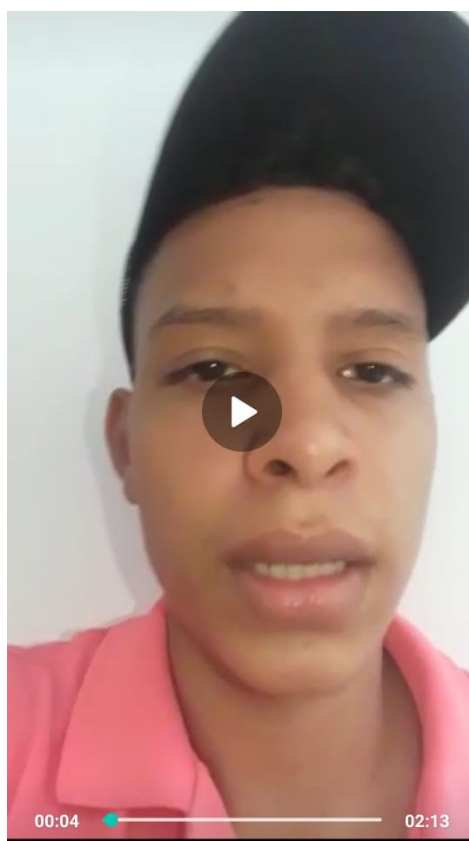


**Fuente: Autor.**



**ANEXO K. ALGUIEN COMO YO**

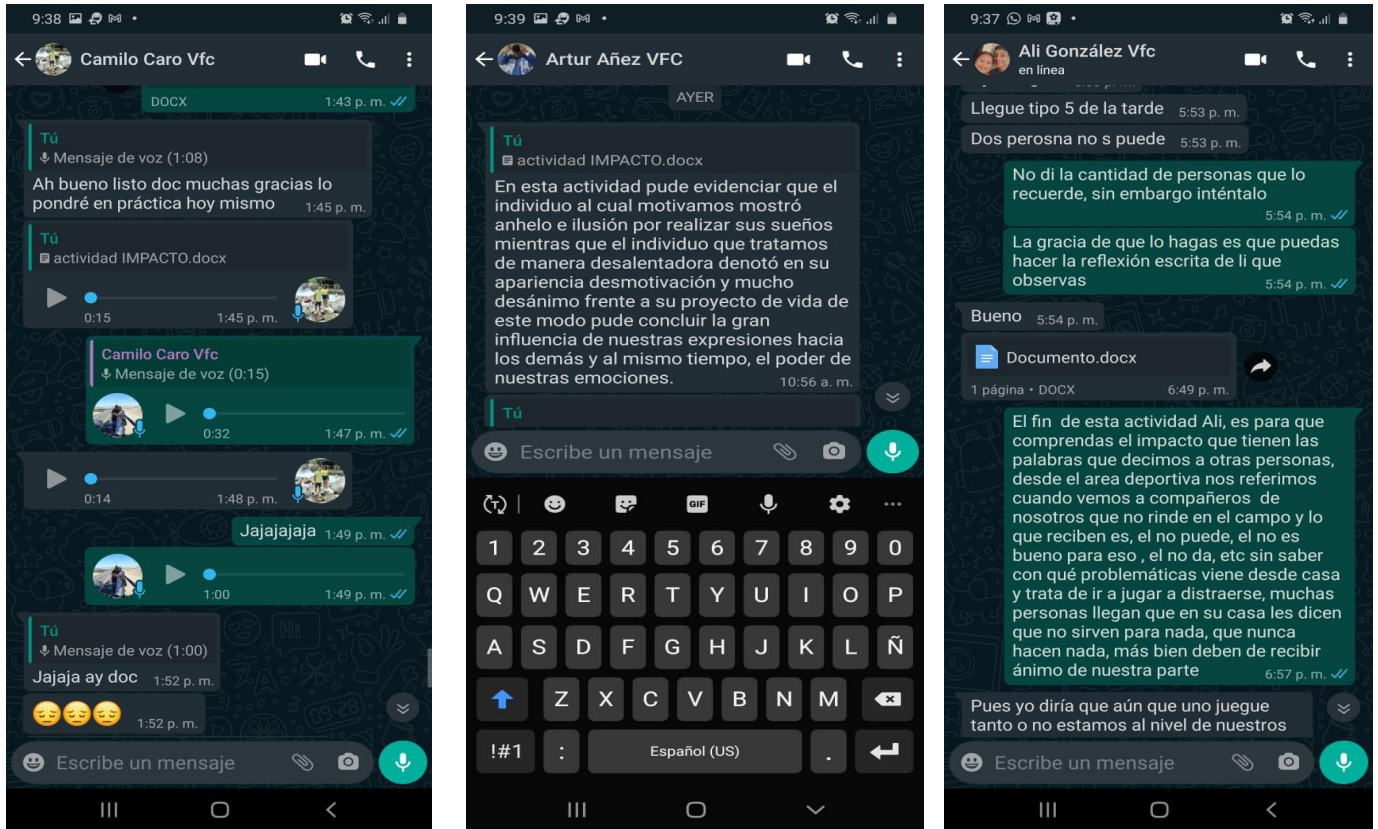
**Imagen 14. ALGUIEN COMO YO**



**Fuente. Autor.**

## ANEXO L. IMPACTO

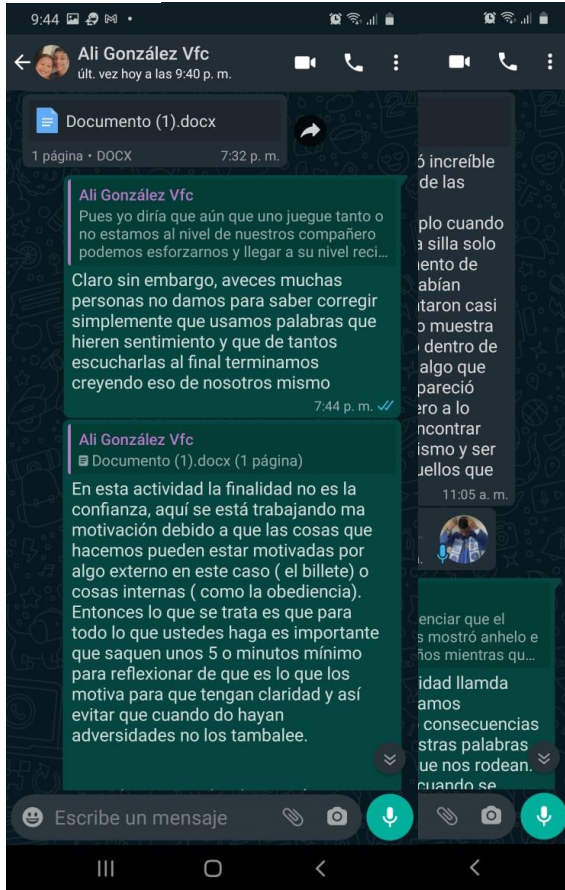
Imagen 15. IMPACTO



Fuente: Autor.

**ANEXO M. QUE TE MUEVE**

**Imagen 16. QUE TE MUEVE**



**Fuente: Autor.**



**Imagen 18. Ejemplo de hallar el Alpha de Cronbac Para factor de MI para conocer**

AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO
α (ALFA) =	0,833344192						
K (NUMERO DE ITEMS) =	4						
∑ Vi (VARIANZA DE CADA ITEM)=	7,078125						
Vt (VARIANZA TOTAL) =	21,77604167						

$$a = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

$$a = \left( \frac{K}{K-1} \right) * \left( 1 - \left( \frac{EVi}{Vt} \right) \right)$$

1. Llenar las respuestas del objeto de estudio

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																ITEMS
2	OBJETO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

Fuente: Autor.