

**Evaluación del impacto del ultimate frisbee como herramienta pedagógica para el
desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de noveno a undécimo de la
Institución Educativa Naranjal**

Sandra Yelitza Castelblanco Celis

Diana Catherine Cely Atuesta

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

2025

Agradecimientos

A Dios, por ser mi guía constante, por sostenerme en los momentos de duda y regalarme la fuerza necesaria para avanzar. A Ti encomiendo cada paso de este proceso y el propósito que hay detrás de él.

A mi amado esposo, Carlos Alfonso Bustos, por su paciencia infinita, por su apoyo incondicional, por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba. Gracias por tu voz de aliento en los días difíciles, por tu compañía silenciosa pero poderosa, por tu amor que ha sido refugio y motor en este camino. A mis hijos David, Santiago, Andrés y Juan Sebastián, quienes han sido la inspiración, apoyo y compromiso constante para alcanzar este sueño. Gracias por su ser parte de mis sueños y motivarme a ser mejor cada día.

A mis coequiperos de vida y estudio, “Familia”, gracias por estar presentes, por tender la mano cuando más lo necesitaba, por ayudarme con tareas, ideas y sonrisas que iluminaron los momentos de cansancio. Este logro es de Nosotros.

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo desarrollar un programa pedagógico basado en el ultimate frisbee, diseñado para integrarse en el currículo de educación física de la Institución Educativa Naranjal, en el Quindío, con un enfoque transversal que también impacte otras áreas académicas. Este deporte, caracterizado por su principio del espíritu de juego, fomenta valores como el respeto, la honestidad, la tolerancia, la resiliencia y la autocrítica, se aprovechará para abordar dos variables principales: las competencias socioemocionales y el ultimate frisbee como herramienta pedagógica. Las competencias socioemocionales se fundamentan en el modelo CASEL (2018), que identifica dimensiones clave como la autoconciencia, la autorregulación, las habilidades sociales, la toma de decisiones responsables y la conciencia social. Por otro lado, el ultimate frisbee, al ser un deporte inclusivo y participativo, destaca por su capacidad para enseñar habilidades como la autorregulación, el trabajo en equipo y la resolución autónoma de conflictos, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en contextos rurales donde las limitaciones estructurales y económicas dificultan su fortalecimiento. Esto último, en el contexto de la vereda Naranjal, donde las condiciones rurales representan múltiples barreras sociales, por lo que este programa busca transformar la educación física en un espacio interdisciplinario que no solo promueva la salud física, sino también el bienestar emocional y social de los estudiantes. La propuesta trasciende el enfoque tradicional de la asignatura al posicionarla como un eje transversal que contribuye al aprendizaje colaborativo, al fortalecimiento de la convivencia escolar y a la adquisición de competencias transferibles a otras áreas del currículo.

Palabras Clave: Competencias socioemocionales, ultimate frisbee, educación física, convivencia escolar, desarrollo juvenil.

Abstract

The present research aims to develop a pedagogical program based on ultimate frisbee, designed to be integrated into the physical education curriculum of the Naranjal Educational Institution in Quindío, with a cross-disciplinary approach that also impacts other academic areas. This sport, characterized by its principle of the Spirit of the Game, promotes values such as respect, honesty, tolerance, resilience, and self-criticism. It will be utilized to address two main variables: socio-emotional competencies and ultimate frisbee as a pedagogical tool. Socio-emotional competencies are based on the CASEL model (2018), which identifies key dimensions such as self-awareness, self-regulation, social skills, responsible decision-making, and social awareness. Furthermore, ultimate frisbee, as an inclusive and participatory sport, stands out for its ability to teach skills such as self-regulation, teamwork, and autonomous conflict resolution, which are essential for the comprehensive development of students, particularly in rural contexts where structural and economic limitations hinder their strengthening. This is especially relevant in the context of vereda Naranjal, where rural conditions represent multiple social barriers. Thus, this program seeks to transform physical education into an interdisciplinary space that not only promotes physical health but also fosters students' emotional and social well-being. The proposal goes beyond the traditional approach to the subject by positioning it as a cross-disciplinary axis that contributes to collaborative learning, the strengthening of school coexistence, and the acquisition of skills transferable to other curricular areas.

Keywords: Socio-emotional competencies, ultimate frisbee, physical education, school coexistence, youth development.

Tabla de Contenido

Introducción.....	11
Justificación.....	14
Objetivos.....	18
Planteamiento del Problema.....	19
Línea de Investigación.....	22
Marco Referencial.....	24
Marco Conceptual.....	29
Marco Legal.....	34
Aspectos Metodológicos.....	37
Programa Pedagógico.....	52
Resultados.....	63
Análisis de Resultados.....	84
Conclusiones	157
Referencias Bibliográficas.....	160
Apéndices.....	164

Lista de Figuras

Figura 1 Resultados de las encuestas Fase I	74
Figura 2 Resultados de las encuestas Fase I por dimensión.....	75
Figura 3 Resultados de las encuestas Fase II	78
Figura 4 Resultados de las encuestas Fase II	79
Figura 5 Resultados de las encuestas Fase III.....	81
Figura 6 Resultados de las encuestas Fase III por dimensión.....	82
Figura 7 Mejora competencias socioemocionales	87
Figura 8 Evolución de la percepción del programa	87
Figura 9 Distribución de las mejoras en las diferentes competencias.....	88
Figura 10 Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	93
Figura 11 Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	93
Figura 12 Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	94
Figura 13 Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	95
Figura 14 Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	96
Figura 15 Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4	100
Figura 16 Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4	100
Figura 17 Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	101
Figura 18 Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4	102
Figura 19 Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2	104
Figura 20 Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6	107
Figura 21 Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6	107
Figura 22 Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6	109
Figura 23 Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6	110
Figura 24 Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6	113
Figura 25 Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8	115
Figura 26 Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8	116
Figura 27 Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8	116
Figura 28 Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8	118
Figura 29 Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8	119
Figura 30 Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10	121
Figura 31 Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10	122
Figura 32 Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10	124

Figura 33 <i>Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10</i>	125
Figura 34 <i>Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10</i>	126
Figura 35 <i>Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14</i>	129
Figura 36 <i>Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14</i>	130
Figura 37 <i>Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14</i>	131
Figura 38 <i>Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14</i>	133
Figura 39 <i>Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14</i>	134
Figura 40 <i>Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17</i>	137
Figura 41 <i>Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17</i>	138
Figura 42 <i>Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17</i>	139
Figura 43 <i>Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17</i>	140
Figura 44 <i>Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17</i>	141
Figura 45 <i>Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20</i>	143
Figura 46 <i>Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20</i>	144
Figura 47 <i>Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20</i>	146
Figura 48 <i>Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20</i>	147
Figura 49 <i>Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20</i>	148

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Fases del proyecto</i>	39
Tabla 2 <i>Grupo de estudio</i>	41
Tabla 3 <i>Definición de las Variables</i>	42
Tabla 4 <i>Relación Variable – Dimensión - Pregunta</i>	43
Tabla 5 <i>Preguntas que componen la encuesta</i>	46
Tabla 6 <i>Resultados del proceso de validación</i>	49
Tabla 7 <i>Resultados observados para la realización de ajustes</i>	50
Tabla 8 <i>Resultados de la validación ajustada</i>	51
Tabla 9 <i>Programa pedagógico correspondiente a la Variable 1: Competencias Socioemocionales</i>	55
Tabla 10 <i>Programa pedagógico correspondiente a la Variable 2: Participación en el Programa</i>	56
Tabla 11 <i>Plan aula de la Fase 1</i>	59
Tabla 12 <i>Plan aula de la Fase 2</i>	60
Tabla 13 <i>Plan aula de la Fase I3</i>	62
Tabla 14 <i>Resultados de las Encuestas – Fase I</i>	73
Tabla 15 <i>Resultados de las Encuestas – Fase II</i>	77
Tabla 16 <i>Resultados de las Encuestas – Fase III</i>	80
Tabla 17 <i>Resultados obtenidos para la Variable 1, Dimensión 1: Empatía - Pregunta 1 y 2</i>	92
Tabla 18 <i>Resultados obtenidos para la Variable 1, Dim. 2: Resolución de conflictos - Pregunta 3 y 4</i> ..	98
Tabla 19 <i>Resultados obtenidos para la Variable 1, Dim. 2: Resolución de conflictos - Pregunta 3 y 4</i> .	106
Tabla 20 <i>Resultados obtenidos para la Variable 1, Dim. 4: Comunicación efectiva–Pregunta 7 y 8</i>	114
Tabla 21 <i>Resultados obtenidos Variable 1, Dim. 5: Autorregulación emocional – Pregunta 9 y 10</i>	120
Tabla 22 <i>Resultados obtenidos Variable 2, Dim. 1: Disposición inicial – Pregunta 11, 12, 13 Y 14</i>	128
Tabla 23 <i>Resultados obtenidos Variable 2, Dimensión 2: Compromiso y participación activa – Pregunta 15, 16 y 17</i>	135
Tabla 24 <i>Resultados obtenidos Variable 2, Dim. 3: Percepción impacto personal – Preg 18, 19 y 20</i> ..	142
Tabla 25 <i>Variable 1 - Respuestas por pregunta para cada fase</i>	150
Tabla 26 <i>Variable 1 – Porcentaje de respuestas por pregunta para las puntuaciones 1 y 2 fase inicial</i>	151
Tabla 27 <i>Variable 1 – Porcentaje de respuestas por pregunta para la puntuación 3</i>	151
Tabla 28 <i>Variable 1 – Porcentaje de respuestas por pregunta para las puntuaciones 4 y 5 en la fase intermedia y final</i>	152
Tabla 29 <i>Variable II - Respuestas por pregunta para cada fase</i>	153
Tabla 30 <i>Variable II – Porcentaje de respuestas por pregunta puntuaciones 1 y 2 fase inicial</i>	154

Tabla 31 <i>Variable II – Porcentaje de respuestas por pregunta para la puntuación 3</i>	155
Tabla 32 <i>Variable II – Porcentaje de respuestas por pregunta para las puntuaciones 4 y 5 en la fase intermedia y final</i>	155

Lista de Apéndices

Apéndice A. Validación de Instrumentos	164
Apéndice B. Programa Pedagógico	168

Introducción

El desarrollo de competencias socioemocionales ha adquirido una relevancia creciente en los procesos educativos, especialmente en contextos donde los estudiantes enfrentan desafíos relacionados con el acceso limitado a recursos y oportunidades. En Colombia, la educación rural enfrenta condiciones que dificultan el crecimiento integral de los jóvenes, haciendo necesario implementar programas que fortalezcan tanto el desarrollo cognitivo como el emocional. Este proyecto de investigación se enmarca en la Institución Educativa Naranjal, situada en la vereda Naranjal del departamento del Quindío, un entorno rural que refleja estas dificultades. La carencia de competencias socioemocionales, como la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, afecta directamente la convivencia escolar y el rendimiento académico, limitando el potencial de los estudiantes para afrontar los retos de la vida cotidiana y profesional.

La problemática abordada en este estudio radica en la insuficiencia de herramientas pedagógicas que promuevan el desarrollo socioemocional en la población estudiantil de esta institución. Si bien los enfoques tradicionales han priorizado las habilidades académicas, investigaciones recientes subrayan la importancia de integrar competencias socioemocionales en el currículo escolar para mejorar el bienestar de los estudiantes y su capacidad de interactuar positivamente en sus entornos. Goleman (1995) señala que habilidades emocionales, como la autorregulación y la empatía, son tan importantes como las cognitivas para el éxito académico y personal, y deben formar parte integral de la educación, especialmente en contextos vulnerables como las áreas rurales.

En este marco, el último frisbee emerge como una alternativa pedagógica innovadora. Este deporte colaborativo, jugado sin árbitros, permite a los estudiantes aprender a manejar sus emociones, resolver conflictos de manera autónoma y fortalecer el trabajo en equipo. Su

principio del "espíritu de juego" promueve el respeto mutuo y la autoevaluación, generando un ambiente ideal para el desarrollo de habilidades socioemocionales. Estudios como los de Watson & Vasiljevic (2016) destacan su eficacia en la promoción de estas competencias, lo que lo convierte en una herramienta viable en contextos educativos desafiantes. A través de su implementación, los estudiantes no solo mejoran su capacidad para interactuar de manera efectiva, sino que también desarrollan resiliencia, empatía y respeto, elementos fundamentales para una convivencia escolar armoniosa.

Este proyecto de investigación tiene como objetivo evaluar el impacto del último frisbee como herramienta pedagógica para desarrollar competencias socioemocionales en 50 estudiantes de noveno a undécimo grado de la Institución Educativa Naranjal. Mediante un enfoque metodológico mixto, que combina técnicas cualitativas y cuantitativas, se busca analizar el impacto de este deporte en el desarrollo emocional y social de los estudiantes. La investigación se estructura en varias fases: la identificación de las necesidades socioemocionales de los estudiantes, el diseño e implementación de un programa de último frisbee adaptado a estas necesidades y la evaluación de su efectividad.

El informe de investigación se organiza en capítulos que abordan las distintas dimensiones del proyecto. En la Justificación, se argumenta la importancia del desarrollo socioemocional en contextos rurales y se presenta el último frisbee como una solución viable. El Planteamiento del Problema explora los desafíos específicos de la institución en relación con las competencias socioemocionales, mientras que el Marco Teórico analiza las teorías fundamentales que sustentan el desarrollo socioemocional y el rol del deporte en este proceso. Además, el Marco Conceptual define los principales conceptos que guían el análisis, y el Marco Legal contextualiza el proyecto dentro de las normativas colombianas de educación y deporte.

Finalmente, en la Metodología se describe el enfoque mixto empleado para recolectar y analizar los datos, que incluye encuestas y entrevistas a estudiantes, docentes y directivos. Los capítulos de Resultados Esperados y Análisis de Resultados presentan las proyecciones y hallazgos obtenidos, junto con las conclusiones derivadas del impacto del ultimate frisbee en la vida escolar de los estudiantes.

Justificación

El presente estudio se justifica desde múltiples perspectivas: educativa, social y práctica, al abordar la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales de los estudiantes de la institución educativa Naranjal mediante la implementación del ultimate frisbee como herramienta pedagógica. En el contexto rural, donde las limitaciones estructurales y sociales afectan significativamente el desarrollo integral de los estudiantes, esta investigación responde a una problemática crítica que requiere atención urgente.

Competencias Socioemocionales en el Contexto Educativo

Las competencias socioemocionales son fundamentales para la formación integral de los estudiantes, ya que incluyen habilidades como la empatía, la autorregulación emocional, el trabajo en equipo y la toma de decisiones responsables. Según el modelo CASEL (2018), estas competencias se agrupan en cinco dimensiones clave: autoconciencia, autorregulación, conciencia social, habilidades de relación y toma de decisiones responsables. Estas habilidades no solo impactan positivamente el bienestar emocional de los estudiantes, sino que también son determinantes en su rendimiento académico y su interacción social.

En el contexto colombiano, el ministerio de educación nacional ha reconocido la relevancia de estas competencias a través de programas como el plan nacional de convivencia escolar (2017), que prioriza su desarrollo como estrategia para mejorar la convivencia y la calidad educativa. Sin embargo, en áreas rurales como la vereda Naranjal, persiste una brecha significativa en la implementación efectiva de estas políticas. Las dinámicas escolares en contextos vulnerables tienden a perpetuar problemas como el acoso escolar, la exclusión social y los conflictos interpersonales, exacerbados por la falta de recursos y oportunidades educativas complementarias.

No trabajar las competencias socioemocionales dentro de una asignatura específica y relegarlas a problemas aislados resulta en efectos negativos tanto a nivel individual como colectivo. Entre las consecuencias más comunes se encuentran el incremento de conductas disruptivas, la disminución del rendimiento académico y la perpetuación de patrones de exclusión social. Además, la ausencia de estas habilidades limita la capacidad de los estudiantes para adaptarse a los desafíos de la vida y contribuye a la fragmentación del tejido social escolar.

Ultimate Frisbee: Características y Potencial como Herramienta Pedagógica

El ultimate frisbee es un deporte colectivo que combina elementos de varios deportes tradicionales, como el baloncesto y el fútbol, pero con características únicas que lo convierten en una herramienta pedagógica innovadora. Entre sus principales particularidades se encuentran:

- Ausencia de árbitros: los jugadores son responsables de regular el juego, lo que fomenta la autorregulación, el respeto y el diálogo.
- Inclusión y equidad: es un deporte accesible para todas las edades, géneros y niveles de habilidad, promoviendo un entorno participativo.
- Espíritu de juego: este principio guía el comportamiento de los jugadores, priorizando valores como la honestidad, la empatía y la colaboración por encima de la competitividad.

El deporte, cuando se utiliza como herramienta pedagógica, trasciende su dimensión física para convertirse en un espacio de aprendizaje experiencial. Según UNESCO (2014), una herramienta pedagógica es cualquier recurso, estrategia o método que facilite el aprendizaje y promueva el desarrollo integral del estudiante. El ultimate frisbee cumple con estos criterios al integrar la actividad física con el desarrollo emocional y social en un entorno estructurado y motivador.

La capacidad del ultimate frisbee para convertirse en una herramienta pedagógica radica en su estructura y filosofía. La práctica del auto arbitraje, por ejemplo, fomenta habilidades críticas como la autorregulación y la resolución de conflictos, mientras que su énfasis en el trabajo en equipo desarrolla habilidades de comunicación y cooperación. Además, su naturaleza inclusiva permite abordar problemáticas de exclusión social, promoviendo un ambiente de aprendizaje equitativo.

Impacto del ultimate Frisbee en el Desarrollo Socioemocional

Watson & Vasiljevic (2016) destacan que el ultimate frisbee, a través de su énfasis en el espíritu de juego, promueve competencias como la empatía, la comunicación efectiva y la colaboración. Estos autores subrayan que este deporte no solo mejora la convivencia escolar, sino que también ofrece un marco para que los estudiantes desarrollen habilidades transferibles a otros aspectos de su vida, como la capacidad para resolver conflictos de manera autónoma y constructiva.

En el contexto colombiano, estudios como los de Bocanegra (2021) han evidenciado que la participación en actividades deportivas inclusivas, como el ultimate frisbee, tiene un impacto positivo en la cohesión grupal y el bienestar emocional de los estudiantes. Sin embargo, aún existe una limitada implementación de este deporte en áreas rurales, donde su potencial pedagógico podría ser especialmente relevante.

Innovación y Diferenciación del Proyecto

Este estudio propone una innovación en el ámbito educativo al integrar el ultimate frisbee como una estrategia transversal en la educación física, con el objetivo de fomentar el desarrollo socioemocional de los estudiantes. A diferencia de proyectos previos que se han centrado únicamente en el diseño de programas deportivos, esta investigación evaluará rigurosamente el

impacto del ultimate frisbee en el contexto rural, proporcionando evidencia empírica que respalde su inclusión formal en el currículo educativo.

Además, este enfoque ofrece una alternativa sostenible para abordar las necesidades específicas de las comunidades rurales, donde los recursos son limitados y las oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes son escasas. Al convertir el ultimate frisbee en una herramienta pedagógica, este proyecto no solo busca mejorar las competencias socioemocionales de los estudiantes, sino también transformar la educación física en un espacio de aprendizaje integral que impacte positivamente en el bienestar individual y colectivo.

Objetivos

Objetivo General

Evaluar el impacto de la implementación del ultimate frisbee como herramienta pedagógica en el área de educación física para mejorar las competencias socioemocionales de los 50 estudiantes de noveno a undécimo de la Institución Educativa Naranjal.

Objetivos Específicos

Diseñar un programa estructurado de sesiones de ultimate frisbee adaptado a las necesidades de los estudiantes de la Institución Educativa Naranjal.

Implementar de manera efectiva y sistemática el programa de ultimate frisbee, garantizando la participación y el compromiso de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

En el mundo entero, las competencias socioemocionales han adquirido una relevancia significativa debido a su papel en la construcción de sociedades más inclusivas, equitativas y pacíficas. La UNESCO (2017) subraya que estas habilidades no solo son fundamentales para el desarrollo personal, sino también para el progreso colectivo, ya que fomentan valores como la empatía, el respeto y la resolución pacífica de conflictos. Sin embargo, en muchas regiones, la educación tradicional sigue enfocada mayoritariamente en aspectos académicos, descuidando el desarrollo integral de los estudiantes.

A continuación, es importante destacar la situación en América Latina, la cual es aún más compleja. Esta región enfrenta altos índices de violencia interpersonal y desigualdad, lo que afecta gravemente a niños y jóvenes en edad escolar. De acuerdo con estudios del Banco Mundial (2020), las brechas educativas y sociales en América Latina dificultan la adquisición de habilidades esenciales para la convivencia y el desarrollo emocional. Además, contextos vulnerables como las zonas rurales son especialmente propensos a estas problemáticas, limitando las oportunidades de los estudiantes para un desarrollo integral.

De igual forma, en Colombia, esta realidad es palpable, particularmente en las áreas rurales, donde las instituciones educativas enfrentan desafíos relacionados con la escasez de recursos y estrategias pedagógicas innovadoras. Según el ministerio de educación nacional (2020), las competencias socioemocionales de los estudiantes son poco desarrolladas en contextos como el de la vereda Naranjal, en el departamento del Quindío. Esto se traduce en dinámicas escolares marcadas por conflictos interpersonales, bajo rendimiento académico y una limitada capacidad para trabajar en equipo.

El problema central en la Institución Educativa Naranjal radica en la insuficiencia de estrategias pedagógicas efectivas para fortalecer competencias socioemocionales en los 50 estudiantes de noveno a undécimo grado. Este grupo enfrenta dificultades como la falta de empatía, la incapacidad para resolver conflictos y la ausencia de habilidades para el trabajo colaborativo, por lo que estas carencias generan tensiones que afectan tanto la convivencia escolar como el rendimiento académico de los jóvenes.

Es decir, la falta de herramientas pedagógicas específicas, adaptadas al contexto rural de esta institución, limita la capacidad de los estudiantes para manejar sus emociones, establecer relaciones saludables y participar en dinámicas grupales positivas. Esto perpetúa un ambiente educativo conflictivo y restringe las oportunidades de crecimiento personal y académico. La falta de intervención en este ámbito no solo perjudica a los estudiantes y la comunidad escolar, sino que tiene implicaciones graves a nivel departamental y nacional, afectando la cohesión social y el desarrollo de una ciudadanía responsable y empática.

Las causas de esta problemática incluyen la ausencia de programas educativos innovadores que integren el desarrollo emocional y el deporte, la limitada disponibilidad de recursos materiales y la falta de formación docente en metodologías socioemocionales. Estas deficiencias se agravan en zonas rurales, donde las barreras estructurales dificultan la implementación de soluciones efectivas. Por otro lado, las consecuencias se reflejan en una convivencia escolar marcada por conflictos recurrentes, un desempeño académico deficiente y, a largo plazo, en ciudadanos menos preparados para enfrentar retos sociales y laborales.

Como aporte para solucionar esta situación, se propone evaluación del impacto del ultimate frisbee como herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias socioemocionales a 50 estudiantes de noveno a undécimo de la Institución Educativa Naranjal,

caracterizado por su "espíritu de juego", fomenta la empatía, el respeto y la resolución autónoma de conflictos, ofreciendo una herramienta pedagógica innovadora y eficaz. Al trabajar competencias como la autorregulación emocional y el trabajo en equipo, se espera transformar las dinámicas escolares, promoviendo una convivencia armónica y mejorando el rendimiento académico. Este modelo, además, puede ser replicado en otras instituciones de contextos similares, ampliando su impacto.

Finalmente, la pregunta que guía esta investigación es: ¿Cuál es el impacto de un programa estructurado de ultimate frisbee como herramienta pedagógica en el área de educación física sobre las competencias socioemocionales de los cincuenta (50) estudiantes de noveno a undécimo grado de la Institución Educativa Naranjal?

Línea de Investigación

La línea de investigación de este proyecto se inscribe en la educación y desarrollo humano, una de las líneas funcionales de la ECEDU, que se enfoca en la promoción de competencias socioemocionales, el bienestar estudiantil y el fortalecimiento de los entornos educativos. Este enfoque es particularmente relevante en el contexto de la Institución Educativa Naranjal, ubicada en una zona rural del Quindío, donde los desafíos socioeconómicos y la limitada oferta educativa influyen directamente en el desarrollo integral de los estudiantes.

El proyecto busca abordar de manera innovadora la carencia de competencias socioemocionales en los 50 estudiantes de noveno y undécimo mediante la implementación del ultimate frisbee como una herramienta pedagógica. Este deporte, que fomenta valores como la cooperación, la resolución de conflictos y el respeto mutuo, se alinea con los objetivos de desarrollo humano, que buscan no solo la formación académica, sino también el crecimiento personal y social de los estudiantes.

En este sentido, el proyecto se articula con los objetivos de la línea de investigación pedagogía, didáctica y currículo, al proponer un programa estructurado de sesiones de ultimate frisbee en el área de educación física, adaptado a las necesidades de los estudiantes. Al mismo tiempo, se enfoca en el desarrollo de competencias comunicativas y socioemocionales, pilares fundamentales de la educación integral que promueve esta línea.

La investigación también se integra en la línea de pedagogías mediadas, al utilizar el ultimate frisbee como una mediación pedagógica innovadora que transforma el ambiente educativo y fomenta un aprendizaje activo, autónomo y participativo. De esta manera, el proyecto no solo pretende mejorar la convivencia escolar y el rendimiento académico, sino

también proporcionar un modelo replicable que puede ser aplicado en otras instituciones rurales del país, contribuyendo a la inclusión y al desarrollo humano a través del deporte.

Este enfoque, coherente con las líneas de investigación de la ECEDU, busca generar conocimiento aplicado que responda a las necesidades específicas de las comunidades rurales, integrando soluciones prácticas y teóricas que fortalezcan el componente pedagógico y social en contextos educativos vulnerables.

Marco Referencial

El marco teórico de esta investigación se estructura en torno a los antecedentes internacionales, nacionales y contextuales del uso del deporte, particularmente del último frisbee, como herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias socioemocionales en contextos educativos. Asimismo, articula las principales teorías relacionadas con la inteligencia emocional, el deporte como medio formativo, y la integración de competencias socioemocionales en la educación física.

Antecedentes Internacionales

El uso del deporte para fomentar competencias socioemocionales ha sido ampliamente estudiado a nivel internacional. Diversas investigaciones destacan que los deportes colaborativos, como el último frisbee, mejoran habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Siedentop (2002), en su estudio sobre el desarrollo moral a través del deporte, subraya cómo las actividades deportivas contribuyen a la formación de valores fundamentales como el respeto, la honestidad y la responsabilidad.

Watson & Vasiljevic (2016) realizaron un estudio sobre el último frisbee, destacando su efectividad para fomentar la cooperación y la autorregulación en contextos educativos. Según los autores, el principio del espíritu de juego, inherente a este deporte, permite a los estudiantes desarrollar habilidades esenciales para la convivencia pacífica y la autogestión. Este enfoque refuerza el rol del deporte como herramienta educativa que trasciende el ámbito físico y promueve la formación integral.

Adicionalmente, el informe de la UNESCO (2014) sobre educación y deporte resalta la importancia de incluir actividades físicas en el currículo escolar para fortalecer competencias sociales y emocionales, especialmente en contextos vulnerables. La inclusión del deporte en los

programas escolares no solo mejora la salud física de los estudiantes, sino que también impacta positivamente en su desarrollo emocional y social.

Antecedentes Nacionales

En Colombia, la ley general de educación (Ley 115 de 1994) establece que la educación debe promover el desarrollo integral de los estudiantes, lo que incluye competencias sociales y emocionales. Este marco legal posiciona a la educación física como un espacio clave para fomentar valores y habilidades que contribuyan a la convivencia y la paz social.

El plan nacional de deporte y recreación (2019) también destaca la necesidad de integrar actividades deportivas para fortalecer el desarrollo integral en el sistema educativo. En este contexto, el ultimate frisbee ha emergido como un deporte alternativo que, al ser inclusivo y basado en principios de respeto y equidad, se alinea con las metas educativas del país.

Estudios nacionales, como el de Ortega & Del Rey (2013), resaltan que las escuelas rurales enfrentan desafíos específicos en el desarrollo socioemocional de los estudiantes debido a la falta de recursos y actividades extracurriculares. El ultimate frisbee, con su bajo requerimiento de infraestructura y su enfoque en la autorregulación, se presenta como una solución práctica para abordar estas carencias.

Antecedentes Contextuales

La Institución Educativa Naranjal, ubicada en un contexto rural del Quindío, enfrenta limitaciones típicas de las áreas rurales, como la falta de recursos educativos y actividades complementarias. Estas restricciones impactan negativamente en el desarrollo de competencias socioemocionales, afectando tanto el rendimiento académico como el bienestar emocional de los estudiantes.

En este contexto, la implementación del ultimate frisbee se propone como una herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar y desarrollar habilidades como la empatía, la colaboración y la resolución de conflictos. Este deporte, caracterizado por su énfasis en el espíritu de juego y el auto arbitraje, ofrece un enfoque accesible y efectivo para abordar los desafíos específicos de la institución.

El programa nacional de convivencia escolar (2017) también ha señalado la importancia de iniciativas que fortalezcan las competencias socioemocionales como estrategia para mejorar la calidad educativa, especialmente en contextos rurales. El ultimate frisbee, al combinar actividad física con el desarrollo de valores y habilidades sociales, se presenta como una alternativa pedagógica innovadora y sostenible.

Teoría de la Inteligencia Emocional y Competencias Socioemocionales

La teoría de la inteligencia emocional, desarrollada por Goleman (1995), es fundamental para comprender el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Según Goleman, la inteligencia emocional incluye habilidades como la autoconciencia, la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales, las cuales son esenciales para la interacción efectiva con el entorno y el bienestar personal.

En contextos educativos, estas competencias tienen un impacto directo en la convivencia escolar y el rendimiento académico, ya que permiten a los estudiantes gestionar sus emociones, resolver conflictos y establecer relaciones positivas. En el contexto rural de la vereda Naranjal, donde las limitaciones estructurales pueden acentuar los problemas de convivencia, el fortalecimiento de estas habilidades es crucial para el desarrollo integral de los estudiantes.

El Deporte como Medio Formativo

El deporte ha sido reconocido como una herramienta clave para el desarrollo integral de los estudiantes. Siedentop (2002) resalta que las actividades deportivas no solo fortalecen la condición física, sino que también promueven valores y habilidades fundamentales para la vida en comunidad, como la cooperación, el respeto y la responsabilidad.

En la educación física, el deporte se convierte en un espacio donde los estudiantes pueden practicar habilidades socioemocionales en un entorno controlado y seguro. Este enfoque permite que el deporte trascienda su función recreativa y se convierta en una plataforma educativa integral.

Ultimate Frisbee: Un Enfoque Pedagógico Innovador

El ultimate frisbee se distingue de otros deportes por su énfasis en el espíritu de juego, un principio que promueve la autorregulación, la comunicación efectiva y el respeto mutuo. Al no contar con árbitros, este deporte exige que los jugadores gestionen las disputas de manera autónoma, lo que refuerza competencias como la autogestión emocional y la resolución de conflictos.

Watson & Vasiljevic (2016) destacan que el ultimate frisbee fomenta la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, convirtiéndolo en una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo socioemocional. Además, su naturaleza inclusiva lo hace especialmente adecuado para contextos rurales, donde los recursos son limitados y se busca maximizar el impacto educativo de las actividades extracurriculares.

Análisis Crítico

Aunque la literatura respalda el uso del ultimate frisbee como herramienta pedagógica, su implementación requiere un enfoque adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes.

Durlak et al. (2011) señalan que la efectividad de los programas de desarrollo socioemocional depende de su correcta ejecución y contextualización.

En áreas rurales como la vereda Naranjal, donde los estudiantes pueden no estar familiarizados con los principios del auto arbitraje, el ultimate frisbee representa tanto una oportunidad como un desafío. Para garantizar su éxito, es necesario desarrollar estrategias pedagógicas que acompañen el proceso de implementación y aseguren que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para beneficiarse plenamente del deporte.

Integración de Competencias Socioemocionales en la Educación Física

La educación física, al incorporar actividades colaborativas como el ultimate frisbee, ofrece un espacio ideal para desarrollar competencias socioemocionales. Ortega & Del Rey (2013) argumentan que este enfoque fomenta habilidades como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos, necesarias para una convivencia escolar armoniosa.

El ultimate frisbee, al promover un entorno inclusivo y respetuoso, se alinea con los objetivos educativos de formar ciudadanos responsables y comprometidos. Su implementación en la Institución Educativa Naranjal busca transformar la educación física en un espacio de aprendizaje integral, donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades clave para su vida académica y personal.

Marco Conceptual

El marco conceptual de esta investigación articula los fundamentos teóricos y prácticos que sustentan la implementación del ultimate frisbee como herramienta pedagógica en la educación física, con el propósito de fortalecer las competencias socioemocionales y promover la convivencia en estudiantes de contextos rurales. Los principales conceptos que estructuran esta propuesta incluyen educación física, herramientas pedagógicas, competencias socioemocionales, convivencia escolar y el ultimate frisbee como estrategia transformadora.

Educación Física: Más Allá del Movimiento

La educación física es un área esencial dentro del currículo escolar, con un enfoque que trasciende el desarrollo de habilidades motrices para abarcar dimensiones cognitivas, emocionales y sociales. Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), esta área contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo no solo hábitos saludables, sino también valores y competencias necesarias para la vida. En este sentido, la educación física se convierte en un espacio privilegiado para abordar los desafíos educativos, especialmente en contextos rurales donde la práctica deportiva puede ser una herramienta transformadora.

La importancia de la educación física radica en su capacidad para construir aprendizajes significativos a través de actividades prácticas y colaborativas que permitan desarrollar habilidades críticas, como el trabajo en equipo, la resiliencia y la empatía (UNESCO, 2017). Este enfoque integral refuerza la idea de que el deporte y la actividad física no solo son un medio para el bienestar físico, sino también un vehículo para la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con su comunidad.

Herramientas Pedagógicas: Innovación para el Aprendizaje:

Una herramienta pedagógica es cualquier recurso o estrategia utilizada para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante. Estas herramientas deben adaptarse al contexto educativo, ser inclusivas y fomentar la participación de los estudiantes (UNESCO, 2017). En este marco, el ultimate frisbee se presenta como una herramienta pedagógica única debido a su carácter auto arbitrado y su énfasis en el espíritu de juego, principios que promueven la autorregulación, la comunicación asertiva y el respeto mutuo.

El diseño de herramientas pedagógicas basadas en deportes como el ultimate frisbee permite integrar dimensiones emocionales, físicas y sociales del aprendizaje. Según Watson & Vasiljevic (2016), esta integración fomenta un aprendizaje activo y experiencial, en el cual los estudiantes desarrollan habilidades prácticas que trascienden el aula, impactando en su vida cotidiana y en su relación con los demás.

Competencias Socioemocionales: Base del Desarrollo Integral:

Las competencias socioemocionales son fundamentales para la formación integral de los estudiantes. Según CASEL (2018), estas competencias incluyen habilidades como:

- Autoconciencia: reconocimiento de emociones propias y su impacto en el comportamiento.
- Autorregulación: gestión de emociones e impulsos de manera constructiva.
- Conciencia social: capacidad de empatizar con otros y comprender sus perspectivas.
- Habilidades de relación: construcción de relaciones saludables y colaborativas.
- Toma de decisiones responsables: evaluación ética y social de las acciones.

Estas competencias no solo son esenciales para el bienestar personal, sino que también contribuyen a la convivencia escolar y al éxito académico de los estudiantes (Durlak et al., 2011). En contextos rurales, donde las barreras estructurales y sociales son más pronunciadas, el fortalecimiento de estas habilidades puede ser clave para superar conflictos y promover entornos educativos más inclusivos y democráticos.

Convivencia Escolar: Clave para el Aprendizaje:

La convivencia escolar es el eje sobre el cual se construyen relaciones interpersonales positivas dentro del contexto educativo. Según Ortega & Del Rey (2013), una convivencia armónica favorece la cohesión grupal, reduce la violencia y mejora el rendimiento académico. Sin embargo, en comunidades rurales, las limitaciones de recursos y la falta de programas de apoyo pueden dificultar la creación de ambientes escolares seguros y colaborativos.

En este contexto, el deporte, y particularmente el ultimate frisbee, se convierte en una herramienta efectiva para transformar la convivencia escolar. Su énfasis en la resolución de conflictos mediante el diálogo, la autorregulación y el respeto mutuo, lo posiciona como un vehículo ideal para fomentar relaciones positivas entre los estudiantes y construir una cultura de paz en las escuelas.

Ultimate Frisbee: Una Herramienta Pedagógica Transformadora:

El ultimate frisbee es un deporte colectivo que combina aspectos físicos, sociales y emocionales en su práctica. Su característica principal es el espíritu de juego, un principio que prioriza la autorregulación, la cooperación y el respeto sobre la competitividad (WFDF, 2021). Esto lo diferencia de otros deportes y lo convierte en una estrategia pedagógica innovadora.

- Auto arbitraje: la ausencia de árbitros fomenta la autorregulación y el respeto mutuo.

- Inclusión y equidad: equipos mixtos y reglas simples hacen del ultimate frisbee un deporte accesible para todos los estudiantes.
- Énfasis en valores: el respeto, la honestidad y la cooperación son valores centrales del juego.

Diversos estudios han demostrado la efectividad del ultimate frisbee para fortalecer competencias socioemocionales y reducir conductas agresivas en entornos escolares. Por ejemplo, investigaciones realizadas en Bogotá evidenciaron que la implementación de este deporte disminuyó las agresiones físicas y verbales entre estudiantes, promoviendo una comunicación más asertiva y fortaleciendo la cohesión grupal (Giraldo & Ramírez, 2016).

Entornos de Aprendizaje: Contextos Rurales y su Transformación:

En contextos rurales como la Vereda Naranjal, las limitaciones de infraestructura y recursos representan desafíos significativos para la educación. Sin embargo, estos contextos también ofrecen oportunidades para innovar mediante estrategias pedagógicas adaptadas a las realidades locales. El ultimate frisbee, al no requerir grandes inversiones en equipamiento, es una solución viable para implementar programas deportivos que integren el desarrollo físico y emocional de los estudiantes.

La implementación de este deporte en entornos rurales puede transformar la educación física en un espacio de aprendizaje integral, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos de su entorno con resiliencia, empatía y colaboración.

Relación entre las Variables:

La interacción entre las competencias socioemocionales y el ultimate frisbee se da en un marco de aprendizaje activo y experiencial. Mientras las competencias socioemocionales representan el objetivo educativo, el ultimate frisbee actúa como el medio para alcanzarlo,

proporcionando un espacio práctico donde los estudiantes pueden desarrollar y aplicar estas habilidades en situaciones reales. Esta relación permite que el deporte trascienda su función recreativa y se convierta en una herramienta transformadora para la educación y la convivencia escolar.

Marco Legal

El marco legal que sustenta este proyecto de investigación, centrado en la implementación del ultimate frisbee en la educación física como herramienta para mejorar las competencias socioemocionales de los estudiantes en la Institución Educativa Naranjal, se fundamenta en diversas normativas nacionales e internacionales que regulan la educación y el deporte en Colombia. Estas leyes no solo proporcionan la base para la inclusión del deporte en el currículo escolar, sino que también refuerzan la importancia del desarrollo integral de los estudiantes en términos cognitivos, emocionales y sociales.

La ley general de educación (ley 115 de 1994) establece claramente que uno de los fines de la educación es el desarrollo integral, lo que incluye el fortalecimiento de valores como la empatía, la convivencia pacífica y la resolución de conflictos, todos ellos fundamentales en este proyecto. Esta ley justifica la implementación de programas deportivos en las instituciones educativas, reforzando la educación física como un espacio clave no solo para el desarrollo físico, sino también para la formación de competencias socioemocionales, que son cruciales para el bienestar de los estudiantes. El ultimate frisbee, con su enfoque en el respeto mutuo y la resolución de conflictos sin intervención externa, se ajusta perfectamente a estos principios educativos.

Por otro lado, la ley del deporte (ley 181 de 1995) complementa este enfoque al destacar que el deporte es un derecho fundamental de todos los ciudadanos, y su práctica debe promover tanto el desarrollo físico como la formación en valores. El artículo 2 de esta ley refuerza la importancia del deporte como un vehículo para la integración social, la promoción de la salud y el desarrollo de competencias que van más allá de lo físico. En este contexto, el ultimate frisbee no solo cumple con estos objetivos, sino que su metodología de auto arbitraje fomenta

competencias emocionales esenciales, como la empatía, la responsabilidad y la cooperación, aspectos centrales del proyecto.

El decreto 1860 de 1994, por su parte, proporciona un marco específico que permite estructurar y justificar la inclusión del ultimate frisbee dentro del programa de educación física, alineado con el objetivo de mejorar las competencias socioemocionales de los estudiantes. Esta normativa garantiza que el programa propuesto tenga una base sólida en términos de legalidad, al asegurar que la formación física no se limite al desarrollo corporal, sino que también abarque aspectos emocionales y sociales, fundamentales en el entorno escolar.

En cuanto a las normativas internacionales, la convención sobre los derechos del niño (1989) ratificada por Colombia, refuerza la obligación de garantizar una educación que promueva el pleno desarrollo físico, mental y emocional de los estudiantes. El proyecto de implementación del ultimate frisbee se alinea con este compromiso, ya que se enfoca en proporcionar a los niños un entorno de aprendizaje que fomente tanto su crecimiento emocional como social, lo cual es esencial para su formación integral. El deporte, al estar basado en principios como el "espíritu de juego", es un vehículo ideal para cumplir con estos objetivos.

Además, la resolución 8430 de 1993, que regula la investigación en Colombia, establece los principios éticos que deben seguirse en cualquier estudio que involucre seres humanos. Esta resolución es crucial para asegurar que los procedimientos de recolección de datos, la participación voluntaria y la confidencialidad estén garantizados durante todo el proceso de implementación del proyecto. Asegura también que los estudiantes y sus familias estén plenamente informados y que su bienestar sea protegido en todo momento.

Finalmente, la sentencia t-483 de 2003 de la Corte Constitucional de Colombia, que reafirma el derecho de los estudiantes a una educación que promueva su desarrollo integral,

subraya la legitimidad del proyecto, al reconocer la importancia del deporte y la recreación como componentes esenciales de la formación física y emocional de los estudiantes. Esta sentencia refuerza la obligación del estado y de las instituciones educativas de asegurar que los estudiantes tengan acceso a programas que promuevan su bienestar físico, mental y emocional, aspectos que son abordados directamente en esta propuesta a través del ultimate frisbee.

A través de un análisis crítico de estas normativas, se identifica que, aunque las leyes existentes proporcionan un marco legal sólido, aún existen vacíos en cuanto a la regulación y promoción específica de deportes alternativos como el ultimate frisbee dentro del sistema educativo. Esto sugiere la necesidad de un reconocimiento más formalizado de estos deportes, lo que podría contribuir a su mayor integración en el currículo escolar y a la creación de políticas específicas que impulsen su uso como herramientas pedagógicas.

El cumplimiento de todas las normativas éticas y legales aplicables garantiza que el proyecto de investigación se llevará a cabo de manera responsable y respetuosa de los derechos de los estudiantes. La resolución 8430 de 1993 y el compromiso con las autoridades escolares aseguran que el proceso sea riguroso, protegiendo tanto la privacidad como el bienestar de los participantes. De esta forma, el proyecto se enmarca en un contexto legal sólido que legitima y apoya su implementación, permitiendo un impacto positivo en los estudiantes y en el entorno educativo de la Institución Educativa Naranjal.

Aspectos Metodológicos

En el presente proyecto de investigación se desarrollan una serie de procedimientos, técnicas y estrategias que buscan asegurar la rigurosidad y efectividad del proceso de recolección, organización y análisis de la información, fundamentales para alcanzar los objetivos planteados. A continuación, se detalla cada uno de estos aspectos:

Tipo y Enfoque de Investigación

El presente proyecto de investigación, que busca diseñar, implementar y evaluar un programa de sesiones de ultimate frisbee dirigido a 50 estudiantes de noveno a undécimo grado en la Institución Educativa Naranjal, adopta un enfoque mixto. Este enfoque integra métodos cuantitativos y cualitativos para proporcionar una visión integral del fenómeno estudiado, capturando tanto los cambios medibles en las competencias socioemocionales como las experiencias y percepciones de los participantes.

El enfoque mixto está respaldado por la necesidad de combinar datos numéricos y contextuales para comprender de manera más profunda el impacto del programa. Los datos cuantitativos, recolectados a través de encuestas, miden el nivel de competencias socioemocionales antes, durante y después de la intervención. Paralelamente, los métodos cualitativos, como entrevistas semiestructuradas y observaciones directas, ofrecen una perspectiva detallada y contextual sobre las experiencias de los estudiantes y docentes implicados (Creswell & Plano, 2018). Esta integración de métodos fortalece la validez de los resultados y facilita una comprensión holística del impacto del programa.

Además, el proyecto adopta un enfoque participativo, involucrando activamente a los actores clave de la comunidad educativa, como estudiantes, el profesor de educación física y otros miembros del personal escolar, en las fases de diseño e implementación del programa. Este

enfoque, inspirado en la investigación-acción participativa, asegura que el programa responda a las características, necesidades y contexto específico de los participantes (Reason & Bradbury, 2008). La participación fomenta el compromiso de los actores involucrados, promoviendo la sostenibilidad de los cambios introducidos y aumentando la aplicabilidad del programa en otros contextos similares.

En cuanto al tipo de investigación, este es de carácter experimental. Se manipula la variable independiente (el programa de ultimate frisbee) para evaluar su impacto en la variable dependiente (competencias socioemocionales de los estudiantes). Este diseño experimental permite establecer relaciones causales entre la intervención y los resultados observados. Además, el diseño longitudinal garantiza que los cambios en las competencias socioemocionales puedan ser analizados a lo largo del tiempo, brindando una comprensión del impacto sostenido del programa.

Es por lo anterior que este proyecto se inscribe dentro de la investigación aplicada, dado su énfasis en resolver necesidades concretas de la comunidad educativa y promover el desarrollo socioemocional de los estudiantes a través de una actividad adaptada a su contexto escolar (Van de Ven & Johnson, 2006). Este enfoque práctico no solo busca generar conocimiento, sino también ofrecer una solución efectiva y replicable para abordar desafíos similares en otros entornos educativos.

Diseño de Investigación

El diseño de esta investigación es experimental y longitudinal, enfocado en evaluar el impacto del programa de ultimate frisbee sobre las competencias socioemocionales de estudiantes de noveno a undécimo grado. La población objetivo está constituida por 50 estudiantes, quienes participarán en todas las etapas del estudio. El enfoque experimental permite

manipular la variable independiente, el programa, para analizar sus efectos en la variable dependiente, las competencias socioemocionales, evaluando tanto los resultados inmediatos como los cambios sostenidos en el tiempo.

Para la recolección de datos, se emplearán cuestionarios que medirán las competencias socioemocionales antes, durante y después de la intervención. También se realizarán entrevistas semiestructuradas dirigidas a algunos estudiantes seleccionados para profundizar en sus percepciones. Las encuestas recogerán opiniones del grupo completo sobre el impacto percibido del programa, mientras que las observaciones durante las sesiones proporcionarán evidencia del desarrollo de habilidades específicas como empatía, trabajo en equipo y regulación emocional.

El procedimiento comenzará con una fase de diagnóstico para establecer una línea base de las competencias socioemocionales de los participantes. Posteriormente, se implementará el programa a través de sesiones organizadas y, finalmente, se realizarán evaluaciones en distintos momentos para monitorear la evolución de las competencias en el tiempo. El análisis de datos combinará técnicas cuantitativas, como pruebas estadísticas para identificar cambios significativos, y cualitativas, como el análisis de contenido de entrevistas y observaciones, para proporcionar un panorama completo del impacto del programa. Lo anterior, plasmado en la siguiente tabla:

Tabla 1

Fases del proyecto

Fase	Actividad	Descripción
Fase 1: Diagnóstico Inicial	Diseño de instrumentos	Diseñar los instrumentos a aplicar en cada fase del estudio, incluyendo cuestionarios, entrevistas y guías de observación.

Fase	Actividad	Descripción
	Validación de instrumentos	Revisar los instrumentos con expertos para garantizar claridad, pertinencia y adecuación. Aplicar una prueba piloto para realizar ajustes necesarios.
	Aplicación de instrumentos preprograma	Administrar cuestionarios estructurados para evaluar competencias socioemocionales iniciales (empatía, trabajo en equipo, regulación emocional). Realizar entrevistas semiestructuradas y observaciones directas.
	Análisis de los instrumentos	Examinar los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico para identificar patrones iniciales y áreas de mejora antes de la implementación del programa.
Fase 2: Programa ultimate Frisbee	Elaboración del programa	Diseñar un programa estructurado con sesiones prácticas y reflexivas enfocadas en competencias como empatía, autorregulación y trabajo en equipo, integrando los principios del "espíritu de juego" característicos del ultimate frisbee.
Fase 3: Implementación del programa	Realización de sesiones	Llevar a cabo sesiones deportivas y reflexivas regularmente, observando dinámicas grupales, comportamientos y desarrollo emocional. Registrar observaciones de campo detalladas durante cada sesión.
	Monitoreo intermedio	Aplicar encuestas y entrevistas en la etapa intermedia del programa para evaluar avances en las competencias socioemocionales y detectar posibles dificultades.
	Recolección de datos post-implementación	Reaplicar cuestionarios y realizar entrevistas semiestructuradas para evaluar cambios significativos en las competencias socioemocionales de los estudiantes.
Fase 4: Evaluación Final	Análisis de resultados	<p>- Cuantitativo: Realizar pruebas estadísticas (t de Student o ANOVA) para comparar los resultados iniciales, intermedios y finales.</p> <p>- Cualitativo: Analizar las entrevistas y observaciones mediante codificación temática utilizando herramientas como ATLAS.ti.</p>
	Triangulación de datos	Integrar los hallazgos cuantitativos y cualitativos (encuestas, entrevistas, observaciones) para obtener una visión completa y validada del impacto del programa en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.
Fase 5: Informe y Socialización	Elaboración del informe final	Documentar los resultados del estudio, incluyendo análisis estadísticos y cualitativos. Resaltar logros, impactos observados y recomendaciones para futuras implementaciones.

Fase	Actividad	Descripción
	Elaboración de conclusiones	Desarrollar conclusiones fundamentadas que resuman los hallazgos clave del estudio y su relación con los objetivos planteados.
	Socialización de resultados	Presentar los hallazgos a la comunidad educativa (estudiantes, docentes, directivos) a través de talleres o reuniones, destacando el impacto del programa y ofreciendo recomendaciones para mejorar la convivencia escolar y el aprendizaje socioemocional.

Nota: Se describe cada una de las fases que compone el desarrollo del presente proyecto.

Población y Muestra

Población

La población objetivo está compuesta por 50 estudiantes de noveno a undécimo grado de la Institución Educativa Naranjal, situada en una zona rural del Quindío, Colombia. Los participantes tienen edades entre 11 y 23 años, los cuales están distribuidos como se muestra en la Tabla 2. La muestra incluye el 100% de la población matriculada en estos grados, asegurando una representación completa. Este enfoque permite maximizar la relevancia de los resultados y optimizar los recursos disponibles para el estudio.

Tabla 2

Grupo de estudio

GRADO	No. Alumnos	Femenino	Masculino	Edades			
				11 y 12	13 y 14	14, 15 y 16	16 >
9	28	17	11	1	17	8	2
10	14	7	7	0	1	14	0
11	10	4	6	0	0	3	7

Nota. La tabla presenta la distribución del grupo de estudio según el grado escolar, número de alumnos, sexo (femenino y masculino) y rangos de edad (11 y 12, 13 y 14, 14, 15 y 16, y mayores de 16 años).

Muestra

Para este estudio se tomó el 100% de la población, es decir, los 50 estudiantes. Este enfoque censal garantiza que los resultados reflejen la realidad de toda la comunidad estudiantil involucrada en el programa, optimizando así la relevancia y la aplicabilidad de los hallazgos.

Técnicas de Recolección de Información

El presente capítulo describe de manera detallada las técnicas de recolección de información seleccionadas para evaluar el impacto del programa de ultimate frisbee en el desarrollo de competencias socioemocionales de los estudiantes de noveno a undécimo grado en la Institución Educativa Naranjal. Las técnicas fueron elegidas y diseñadas considerando el enfoque mixto del estudio, que combina métodos cualitativos y cuantitativos, para garantizar una evaluación integral del fenómeno.

Diseño de Instrumentos

Los instrumentos fueron diseñados con base en la matriz de operacionalización de variables, garantizando que cada pregunta esté alineada con las dimensiones, indicadores y objetivos del estudio, en este sentido, a continuación, se presenta la tabla que presenta dicha información.

Tabla 3

Definición de las Variables

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Habilidades socioemocionales	Nivel de desarrollo de habilidades como empatía, trabajo en equipo y regulación emocional.	Empatía, Trabajo en equipo, Regulación emocional	Comprensión emocional, colaboración, control de emociones.	Encuestas, observaciones.

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Confianza personal	Grado de seguridad en las habilidades y autonomía para actuar en diferentes contextos.	Autoeficacia, Autonomía	Seguridad personal, independencia.	Encuestas, entrevistas.
Comunicación efectiva	Capacidad de expresar y comprender ideas de forma clara y efectiva.	Expresión, Escucha activa	Claridad en ideas, atención a los demás.	Encuestas, observaciones.
Manejo de conflictos	Capacidad para resolver problemas y llegar a acuerdos en situaciones grupales.	Resolución, Negociación	Solución de problemas, acuerdos satisfactorios.	Encuestas, entrevistas.
Disposición hacia el programa	Interés y motivación por participar en actividades del programa de último frisbee.	Participación, Percepción	Motivación, impacto percibido del programa.	Encuesta

Nota. Se presentan las variables con sus respectivas dimensiones e indicadores de logro, además de los instrumentos con los que se evaluarán.

De igual manera, en la siguiente tabla se establece la relación entre las preguntas con las dimensiones y variables.

Tabla 4

Relación Variable – Dimensión - Pregunta

Variable	Dimensión	Indicador	Pregunta	Escala de Medición
Habilidades socioemocionales	Empatía	Capacidad para comprender emociones de otros	¿Con qué frecuencia identificas cómo se sienten tus compañeros en situaciones grupales?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
	Trabajo en equipo	Colaboración y contribución al objetivo grupal	¿Qué tan frecuente ayudas a tus compañeros a lograr metas comunes durante actividades en grupo?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
	Regulación emocional	Control de emociones en situaciones desafiantes	¿Con qué frecuencia logras controlar tus emociones	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)

Variable	Dimensión	Indicador	Pregunta	Escala de Medición
Confianza personal	Autoeficacia	Seguridad para enfrentar desafíos	cuando enfrentas conflictos o dificultades? ¿Qué tan seguro(a) te sientes de poder superar desafíos en actividades grupales como el ultimate frisbee?	Escala Likert (1: Muy inseguro - 5: Muy seguro)
	Autonomía	Capacidad de actuar independientemente	¿Qué tan a menudo tomas decisiones por ti mismo sin depender de los demás?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
Comunicación efectiva	Expresión de ideas	Claridad al expresar opiniones	¿Qué tan frecuentemente logras expresar tus ideas claramente durante las actividades grupales?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
	Escucha activa	Capacidad de atender y comprender a otros	¿Qué tan frecuente escuchas con atención las opiniones de tus compañeros durante las actividades?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
Manejo de conflictos	Resolución de conflictos	Estrategias para resolver desacuerdos	¿Con qué frecuencia buscas soluciones justas a los problemas que surgen entre tus compañeros?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
	Negociación	Capacidad para llegar a acuerdos	¿Qué tan frecuente llegas a acuerdos satisfactorios con tus compañeros cuando hay desacuerdos?	Escala Likert (1: Nunca - 5: Siempre)
Disposición hacia el programa	Participación en actividades	Interés y disposición para participar	¿Qué tan motivado(a) te sientes para participar en las actividades del programa de ultimate frisbee?	Escala Likert (1: Nada motivado - 5: Muy motivado)
	Percepción del programa	Opinión sobre el impacto del programa	¿Crees que el programa de ultimate frisbee está ayudando a mejorar tus habilidades socioemocionales?	Escala Likert (1: En desacuerdo total - 5: Totalmente de acuerdo)

Nota. Se presentan las preguntas que responden a las dimensiones, que a su vez componen las variables definidas.

Instrumentos a Aplicar

Encuestas Estructuradas. Las encuestas estructuradas son la principal técnica cuantitativa utilizada para recolectar datos numéricos sobre las competencias socioemocionales de los estudiantes. Estas permiten medir cambios específicos antes, durante y después de la implementación del programa. Las características de este instrumento se describen a continuación.

Escala de respuesta. Se utiliza una escala tipo Likert de 1 a 5, que permite evaluar la frecuencia, intensidad o percepción de los estudiantes en relación con las dimensiones establecidas en la matriz de operacionalización.

Las escalas de respuesta utilizadas en la encuesta se seleccionaron para proporcionar una variedad de opciones que permitieran a los estudiantes expresar sus percepciones y experiencias de manera precisa. Desde respuestas que indican niveles de frecuencia o habilidad (por ejemplo, "Nunca" a "Varias veces a la semana" y "Muy baja" a "Muy alta") hasta respuestas que reflejan actitudes y disposición (por ejemplo, "Muy dispuesto" a "Nada dispuesto"), las escalas de respuesta ofrecen un rango completo de opciones para los encuestados.

Ámbitos evaluados. Participación deportiva, habilidades socioemocionales (empatía, autorregulación, trabajo en equipo), comunicación efectiva, confianza personal y manejo de conflictos.

Público dirigido. Se aplica al grupo de estudio, es decir, a los 50 estudiantes.

Preguntas estructuradas. Las preguntas están diseñadas con base en las variables, dimensiones e indicadores definidos, tal como se muestra a continuación.

Tabla 5*Preguntas que componen la encuesta*

Dimensión	Pregunta
1	1. ¿Con qué frecuencia te pones en el lugar de los demás para entender sus sentimientos?
	2. ¿Te resulta fácil identificar cómo se sienten otras personas al observar su lenguaje corporal o expresiones?
2	3. ¿Qué tan a menudo resuelves conflictos sin recurrir a la agresión verbal o física?
	4. ¿Qué estrategias sueles usar cuando tienes un desacuerdo con alguien?
3	5. ¿Qué tan cómodo te sientes trabajando en equipo con tus compañeros?
	6. ¿Cómo describirías tu capacidad para escuchar y respetar las opiniones de otros miembros del equipo?
4	7. ¿Qué tan a menudo expresas tus ideas de forma clara y escuchas atentamente a otros?
	8. ¿Con qué frecuencia consideras que logras transmitir tus ideas de manera efectiva a los demás?
5	9. ¿Qué tan frecuentemente logras controlar tus emociones en situaciones difíciles?
	10. ¿Qué tan frecuentemente logras calmarte cuando estás bajo presión?

Nota. La tabla presenta las preguntas que conforman la encuesta aplicada, organizadas según cinco dimensiones de análisis. Cada ítem corresponde a aspectos relacionados con la empatía, la resolución de conflictos, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el manejo de emociones.

Entrevista Semiestructurada. Las entrevistas semiestructuradas son empleadas como técnica cualitativa para explorar las percepciones, experiencias y opiniones de los estudiantes sobre el programa. Este enfoque permite profundizar en aspectos subjetivos que no pueden

captarse a través de encuestas. Las características de este instrumento se describen a continuación.

Temáticas abordadas. Se exploran temas como la percepción del programa, experiencias individuales y grupales, y cambios observados en sus competencias socioemocionales.

Flexibilidad. Aunque cuentan con un guion base, las entrevistas permiten adaptarse a las respuestas del participante para profundizar en puntos clave.

Observación Directa. La observación directa se utiliza durante las sesiones del programa de ultimate frisbee para registrar interacciones grupales, dinámicas de equipo y comportamientos asociados a las competencias socioemocionales.

Estructura. Se utiliza una guía de observación basada en las dimensiones e indicadores definidos (empatía, regulación emocional, liderazgo, etc.).

Registro en tiempo real. Se documentan interacciones espontáneas durante las actividades del programa.

Ámbitos de observación. Trabajo en equipo, resolución de conflictos, comunicación y comportamientos proactivos.

Público dirigido. Se seleccionaron 36 participantes clave, incluyendo estudiantes, profesores de educación física, orientadores educativos, profesores de otras áreas, el coordinador y/o el rector de la institución educativa. La selección se basó en criterios específicos y se documentó en el protocolo de investigación

Validación de Instrumentos y Resultados

Este capítulo detalla el proceso de validación de los instrumentos diseñados para evaluar las dos variables principales del estudio: Competencias Socioemocionales y Desempeño en el Juego de ultimate frisbee. El enfoque incluyó la revisión experta, la aplicación de pruebas piloto

y el análisis estadístico y cualitativo para garantizar la fiabilidad, validez y pertinencia de las herramientas. El análisis completo de la validación de instrumentos se encuentra en el Apéndice A.

Objetivo de la Validación

Garantizar que los instrumentos permitan recolectar datos precisos y relevantes, alineados con las dimensiones e indicadores definidos para cada variable:

Variables Analizadas

Competencias Socioemocionales. Dimensiones que se dividen en: empatía, comunicación efectiva, trabajo en equipo, regulación emocional.

Indicadores: reconocimiento de emociones, resolución de conflictos, liderazgo.

Desempeño en el Juego de ultimate frisbee. Dimensiones que se dividen en habilidades técnicas, tácticas y deportivas.

Indicadores. Manejo del disco, conocimiento de reglas, trabajo en equipo aplicado al juego.

Proceso de Validación

Revisión por Expertos. Panel interdisciplinario de cinco expertos en educación física, pedagogía, y psicología educativa.

Metodología. Cada experto evaluó los instrumentos con base en los siguientes criterios:

Claridad. Comprensibilidad del lenguaje.

Relevancia. Alineación con los objetivos y dimensiones.

Adecuación cultural. Adaptación al contexto rural.

Fiabilidad. Capacidad para obtener datos consistentes.

Resultados de la Evaluación

Los resultados del proceso de validación se encuentran representados en la siguiente tabla.

Tabla 6

Resultados del proceso de validación

Criterio	Encuestas (1-5)	Entrevistas (1-5)	Observaciones (1-5)
Claridad	4.6	4.7	4.5
Relevancia	4.8	4.7	4.6
Adecuación cultural	4.7	4.8	4.6
Fiabilidad	4.9	4.8	4.7

Nota. La tabla presenta los resultados del proceso de validación de un instrumento, con base en tres métodos: encuestas, entrevistas y observaciones. Se evalúan cuatro criterios (claridad, relevancia, adecuación cultural y fiabilidad), utilizando una escala de valoración de 1 a 5 puntos.

Ajustes Realizados. Los Ajustes realizados se resumen en los siguientes tres apartados.

- Simplificación del lenguaje en preguntas técnicas.
- Inclusión de ejemplos en las encuestas para facilitar la comprensión.
- Especificación de indicadores en las guías de observación.

Prueba Piloto

Esta prueba piloto consistió en la aplicación de encuestas en sesiones grupales, y, entrevistas en pequeños grupos e individualmente; los cuales, abarcaban un total de 20 estudiantes (10 de noveno y 10 de décimo grado) durante actividades de ultimate frisbee, enfocadas en habilidades técnicas y socioemocionales.

Resultados Observados

Los resultados observados para la realización de ajustes se encuentran representados en la siguiente tabla.

Tabla 7

Resultados observados para la realización de ajustes

Aspecto Evaluado	Encuestas	Entrevistas	Observaciones
Comprensión	90%	85%	88%
Tiempo promedio	15 minutos	25 minutos	Sesión completa
Retroalimentación	Términos técnicos simplificados.	Preguntas reorganizadas.	Indicadores clarificados.

Nota. La tabla muestra los resultados observados en encuestas, entrevistas y observaciones para realizar ajustes al instrumento. Se evaluaron tres aspectos: comprensión, tiempo promedio de aplicación y tipo de retroalimentación recibida, relacionada con simplificación de términos, reorganización de preguntas y clarificación de indicadores.

Análisis de Resultados

Los datos obtenidos durante la prueba piloto fueron analizados estadística y cualitativamente como se muestra a continuación:

Análisis Estadístico. Los valores de consistencia Interna (Alfa de Cronbach) de las encuestas sobre competencias socioemocionales fue de 0.87 (alta fiabilidad); así como de las encuestas sobre desempeño en el juego fue de 0.85.

Análisis Cualitativo. Para las entrevistas se identificaron percepciones positivas sobre el impacto del programa en la regulación emocional y el liderazgo. Además, las sugerencias de los participantes permitieron mejorar la estructura de las preguntas. Asimismo, se evidenció un progreso notable en habilidades técnicas y tácticas relacionadas con el ultimate frisbee.

Resultados de la Validación

Los instrumentos fueron refinados para maximizar su claridad y pertinencia. Se garantizaron niveles óptimos de confiabilidad y validez, dando los siguientes resultados:

Tabla 8

Resultados de la validación ajustada

Instrumento	Facilidad de Uso	Confiabilidad (α)	Tiempo Promedio
Encuestas	Excelente	0.87	15 minutos
Entrevistas	Muy buena	N/A	25 minutos
Observaciones	Excelente	N/A	Sesión completa

Nota. La tabla presenta los resultados de la validación ajustada de tres instrumentos, especificando para cada uno la facilidad de uso percibida, la confiabilidad y el tiempo promedio requerido para su aplicación.

Ajustes Finales

Se realizaron los siguientes ajustes a los instrumentos de aplicación:

- **Encuestas:** se realiza una redacción más simplificada y se unifica el uso de escalas.
- **Entrevistas:** se reorganiza la temática y se reduce términos redundantes.
- **Guías de Observación:** inclusión de descriptores específicos para habilidades tácticas y socioemocionales.

Conclusión

La validación confirmó que los instrumentos son pertinentes y eficaces para evaluar las competencias socioemocionales y el desempeño técnico en ultimate frisbee. Este proceso garantiza que los datos recopilados reflejen con precisión los objetivos del programa, aportando bases sólidas para el análisis del impacto.

Programa Pedagógico

En primera instancia, se menciona que el plan pedagógico del programa ultimate frisbee para el desarrollo de competencias socioemocionales aquí mostrado, presenta solo los criterios más representativos, y, el documento completo se encuentra en el Apéndice B. Ahora bien, este programa pedagógico busca ofrecer una estructura clara y coherente que permita a los estudiantes de octavo a undécimo grado de la Institución Educativa Naranjal adquirir habilidades socioemocionales mientras desarrollan habilidades técnicas y tácticas del ultimate frisbee. Este plan ha sido diseñado con base en los objetivos del proyecto de investigación, los lineamientos del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y las necesidades específicas de los estudiantes, teniendo en cuenta su contexto sociocultural y educativo.

A través de tres fases—introducción, desarrollo y consolidación—y en un periodo de cinco meses, el programa incluirá dos sesiones semanales de 60 minutos cada una. Estas sesiones estarán organizadas en torno a temas específicos que integran variables clave como las competencias socioemocionales y la participación de los estudiantes en el programa. Además, cada sesión está alineada con los objetivos pedagógicos y las dimensiones teóricas del proyecto, asegurando que las actividades prácticas promuevan no solo el aprendizaje técnico, sino también el fortalecimiento de valores y habilidades sociales.

La propuesta metodológica para el programa de ultimate frisbee se fundamenta en tres estilos de enseñanza: descubrimiento guiado, resolución de problemas y libre exploración. Estos estilos son los más adecuados para un enfoque pedagógico basado en problemas, ya que promueven el aprendizaje activo, la autonomía y el desarrollo integral de los estudiantes. De esta forma, el estudiante asume un rol activo al buscar soluciones creativas a las situaciones planteadas. El docente presenta un estímulo inicial, y el estudiante explora diversas respuestas

donde todas válidas y reforzadas positivamente; de esta forma, se permite a los estudiantes resolver problemas cognitivos y motrices con la orientación del docente, favoreciendo el aprendizaje progresivo y autónomo.

Metodología

La propuesta pedagógica diseñada para el desarrollo del ultimate frisbee integra actividades prácticas y teóricas, orientadas a generar un proceso progresivo de aprendizaje y cambio basado en un diagnóstico inicial de las necesidades y problemáticas del grupo. Estas actividades se estructuran mediante clases didácticas que responden a un enfoque de investigación-acción educativa, cuyo objetivo principal es mejorar la práctica docente a través de la identificación y priorización de necesidades pedagógicas, la planificación de estrategias y la implementación de acciones orientadas a resolver estas situaciones.

En este contexto, el estilo de enseñanza basado en la resolución de problemas, sustentado por Mosston (1986), juega un papel crucial en la dinámica pedagógica. Este enfoque sitúa al estudiante como protagonista del proceso de aprendizaje, iniciando el descubrimiento y exploración de soluciones a problemas planteados en relación con las temáticas del ultimate frisbee. Dos objetivos fundamentales de este estilo guían la propuesta:

- Alcanzar un nivel de seguridad afectiva: esto permite a los estudiantes y al docente superar las respuestas convencionales y explorar ideas innovadoras y significativas dentro del marco de aprendizaje.
- Desarrollar la habilidad para verificar y organizar soluciones: los estudiantes aprenden a identificar problemas, evaluar soluciones potenciales y estructurarlas para cumplir propósitos específicos en contextos prácticos.

De manera complementaria, se incluye el estilo recíproco de enseñanza de Mosston (1989), que fomenta relaciones sociales sólidas entre los estudiantes. Este enfoque asigna a los alumnos la responsabilidad de observar y analizar errores durante las actividades, lo que promueve el apoyo mutuo, la honestidad, y la colaboración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicación Práctica

En las sesiones, el ultimate frisbee no solo actúa como una herramienta deportiva, sino también como un medio para trabajar competencias socioemocionales como la empatía, la autorregulación emocional, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Los estudiantes, al asumir roles activos en la observación y retroalimentación, desarrollan habilidades como la autocrítica constructiva y el apoyo grupal. Este enfoque busca afianzar valores esenciales como el respeto, la solidaridad y la honestidad, fundamentales tanto en el deporte como en la vida cotidiana.

Estrategias Implementadas

Son cuatro las estrategias implementadas para el presente programa pedagógico, las cuales son presentadas a continuación:

- Diagnóstico inicial: evaluación de las problemáticas pedagógicas y sociales del grupo para priorizar necesidades.
- Clases didácticas: sesiones progresivas que integran elementos prácticos y teóricos relacionados con el ultimate frisbee.
- Resolución de problemas: los estudiantes abordan situaciones reales del juego, identifican soluciones y las implementan bajo la orientación del docente.

- Estilo recíproco: asignación de roles en los que los estudiantes evalúan el desempeño de sus compañeros y brindan retroalimentación constructiva.

Resultados Esperados

La implementación de estas actividades, fundamentadas en estilos de enseñanza dinámicos y participativos, busca:

- Fortalecer las competencias técnicas y tácticas del ultimate frisbee.
- Desarrollar habilidades socioemocionales clave, mejorando la convivencia escolar y la resolución de conflictos.
- Fomentar la autonomía en el aprendizaje mediante la exploración y el descubrimiento guiado.
- Consolidar valores como la honestidad, la empatía y el trabajo en equipo, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Estructura General

El programa pedagógico diseñado para implementar el ultimate frisbee como herramienta pedagógica en la Institución Educativa Naranjal sigue una estructura cuidadosamente planificada que permite trabajar tanto aspectos técnicos del deporte como el desarrollo de competencias socioemocionales. La estructura se divide en tres fases principales: introducción, desarrollo y consolidación, garantizando una progresión lógica y coherente en el aprendizaje, así como se muestra en las siguientes matrices.

Tabla 9

Programa pedagógico correspondiente a la Variable 1: Competencias Socioemocionales

Dimensión	Fase	Duración	Temáticas para Trabajar	Objetivos Pedagógicos	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
Empatía	Introducción	1 mes (8 sesiones)	- Historia del ultimate frisbee y el "espíritu de juego".	- Reconocer la importancia de la empatía mediante dinámicas grupales.	- Juegos introductorios enfocados en trabajo colaborativo. - Discusión sobre valores del juego.	- Encuestas iniciales sobre empatía. - Observación en dinámicas grupales.
Resolución de Conflictos	Desarrollo	3 meses (24 sesiones)	- Habilidades socioemocionales: resolución de conflictos. - Estrategias de juego para minimizar conflictos en equipo.	- Aplicar técnicas de resolución de conflictos en dinámicas y juegos reales.	- Talleres prácticos y simulaciones de conflictos en partidos. - Reflexión escrita por estudiantes sobre experiencias y aprendizajes.	- Notas de campo sobre resolución efectiva. - Reflexiones escritas por los estudiantes.
Trabajo en Equipo	Desarrollo	3 meses (24 sesiones)	- Estrategias de juego: ofensivas (stack vertical y horizontal).	- Fomentar el trabajo en equipo en contextos tácticos y de juego.	- Simulaciones aplicando tácticas ofensivas y defensivas. - Ejercicios colaborativos con asignación de roles. - Juegos que requieran comunicación constante.	- Registro de desempeño grupal durante simulaciones. - Evaluaciones de cohesión y efectividad grupal. - Observación directa de interacción en juegos.
Comunicación Efectiva	Desarrollo	3 meses (24 sesiones)	- Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	- Mejorar la comunicación durante dinámicas y partidos.	- Retroalimentación grupal sobre efectividad de la comunicación. - Reflexión individual sobre aprendizaje emocional.	- Encuestas de autoevaluación. - Reflexiones escritas de los estudiantes.
Autorregulación Emocional	Consolidación	1 mes (8 sesiones)	- Evaluación y reflexión grupal.	- Promover la autorregulación emocional mediante análisis del desempeño.	- Retroalimentación grupal en partidos completos.	- Registro de retroalimentación grupal y autocrítica.

Nota. Se presenta la matriz correspondiente a la variable 1 organizada por dimensiones que responde al programa pedagógico.

Tabla 10

Programa pedagógico correspondiente a la Variable 2: Participación en el Programa

Dimensión	Fase	Duración	Temáticas Para Trabajar	Objetivos Pedagógicos	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
Disposición Inicial	Introducción	1 mes (8 sesiones)	- Historia del ultimate frisbee y el "espíritu de	- Motivar la participación inicial	- Presentación interactiva del programa y sus metas.	- Encuestas iniciales sobre motivación y disposición.

Dimensión	Fase	Duración	Temáticas Para Trabajar	Objetivos Pedagógicos	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
Compromiso y Participación	Desarrollo	3 meses (24 sesiones)	juego".	mediante el conocimiento de los valores.	- Juegos introductorios para explorar el trabajo en equipo.	- Observación de la interacción inicial en las dinámicas.
			- Fundamentos técnicos avanzados (hammer, posicionamiento). - Estrategias de juego.	- Garantizar el compromiso mediante prácticas regulares y progresivas.	- Prácticas regulares de habilidades avanzadas y tácticas complejas. - Partidos adaptados con roles asignados a cada jugador.	- Registro de asistencia constante. - Observación del nivel de participación en dinámicas grupales.
Impacto Personal	Consolidación	1 mes (8 sesiones)	- Evaluación y reflexión final sobre aprendizajes personales.	- Reflexionar sobre el impacto del programa en su desarrollo personal.	- Encuestas y dinámicas de reflexión grupal sobre impacto percibido. - Torneo interno con roles de liderazgo asignados.	- Análisis cualitativo de reflexiones escritas. - Observaciones sobre liderazgo y organización en el torneo.

Nota. Se presenta la matriz correspondiente a la variable 2 organizada por dimensiones que responde al programa pedagógico.

Mecanismos de Evaluación

En esta propuesta pedagógica, la evaluación se diseña no como un mecanismo para medir únicamente capacidades físicas, sino como una herramienta para fortalecer habilidades socioemocionales y valores como la convivencia, el respeto y la tolerancia. El objetivo no es priorizar el rendimiento físico individual, sino proporcionar un espacio donde los estudiantes puedan aprender a conocer su cuerpo y sus capacidades, desarrollar la coordinación y lateralidad, y, al mismo tiempo, interiorizar aspectos sociológicos y axiológicos que los preparen para interactuar de manera ética y respetuosa en un contexto social. Por, lo que se evaluarán los estudiantes en función de su disposición y evolución en su actuar, así, como el estado emocional que vayan experimentando los estudiantes durante el desarrollo del programa.

Parámetros de Evaluación

Los mecanismos de evaluación contemplados en esta propuesta están alineados con los objetivos generales y específicos del programa, promoviendo la participación y el compromiso de los estudiantes. Los parámetros principales son:

- **Asistencia:** es fundamental garantizar una participación constante para el éxito del proceso educativo. La asistencia regular permite al estudiante involucrarse de manera integral en las actividades y dinámicas propuestas.
- **Participación:** se valora el interés, la actitud positiva y la disposición activa durante las sesiones. Más allá del desempeño físico, se busca fomentar la interacción respetuosa, el trabajo en equipo y la autorregulación emocional.
- **Autoevaluación:** se promueve la reflexión personal sobre el aprendizaje y el progreso. Este aspecto fomenta la autonomía y el sentido crítico, permitiendo que los estudiantes identifiquen sus fortalezas y áreas de mejora, además de reflexionar sobre su impacto en el grupo.

Enfoque Evaluativo

La evaluación no es concebida como un fin en sí mismo, sino como un medio para enriquecer el proceso formativo. Cada parámetro está diseñado para incentivar el desarrollo de habilidades y valores fundamentales, en concordancia con el enfoque pedagógico del proyecto. Este enfoque fomenta no solo el aprendizaje individual, sino también la construcción de un ambiente colectivo basado en la inclusión, la empatía y la colaboración.

De esta forma, la evaluación en este programa se convierte en una herramienta transformadora, que no solo mide el progreso, sino que también motiva, guía y apoya el desarrollo integral de los estudiantes en el contexto de la educación física.

Características Clave

Algunas de las características clave del programa metodológico es la duración de cada sesión, la cual dura 60 minutos, estructurados en actividades teóricas, prácticas y de reflexión. Asimismo, los escenarios para llevar a cabo las actividades serán canchas abiertas para actividades prácticas y zonas de reflexión para debates y retroalimentaciones; acompañado de herramientas o instrumentos como frisbees, conos, cronómetros, hojas para reflexiones, pizarras, entre otros, que permitirán el desenvolvimiento de las sesiones de una forma positiva.

Plan de Aula

A continuación, se presentan los planes aulas para cada una de las sesiones a realizar durante el desarrollo del programa. Dichos planes, se desarrollaron a partir de las recomendaciones del docente de educación física, el instructor de ultimate frisbee y, las disposiciones de la Institución Educativa.

Fase 1: Introducción (Sesiones 1 a 4)

Objetivo de la Fase. Motivar la participación inicial, establecer el marco de valores del "espíritu de juego" y desarrollar habilidades básicas de cooperación y empatía.

Tabla 11

Plan aula de la Fase 1

Sesión	Temática Principal	Duración	Recursos	Escenario	Objetivo Pedagógico	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
1	Introducción al "espíritu de juego".	60 minutos	Frisbees, cartelera, marcadores.	Salón para reflexión y respeto, cancha.	Reconocer la importancia del respeto, la empatía y la cooperación en el juego.	- Reflexión grupal sobre el respeto y honestidad. - Dinámicas introductorias de pases y trabajo colaborativo.	- Participación en actividades y reflexión grupal. - Observación del docente durante las dinámicas.

Sesión	Temática Principal	Duración	Recursos	Escenario	Objetivo Pedagógico	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
2	Empatía y Cooperación en el Deporte.	60 minutos	Frisbees, conos para delimitar áreas de juego.	Cancha abierta.	Aplicar la empatía para mejorar la cohesión en equipos deportivos.	- Juegos de integración en pequeños grupos con énfasis en comunicación efectiva.	- Encuestas breves sobre percepción de empatía.
3	Resolución de Conflictos en el Juego.	60 minutos	Frisbees, hojas para reflexiones individuales.	Cancha y zona de reflexión.	Introducir estrategias básicas para resolver conflictos en dinámicas grupales.	- Simulación de conflictos comunes en partidos y reflexión posterior.	- Reflexiones escritas sobre estrategias aplicadas.
4	Comunicación Efectiva: Herramienta para el Trabajo.	60 minutos	Frisbees, pizarra para discutir señales no verbales.	Cancha abierta.	Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal en contextos de juego.	- Juegos de pases en los que solo se permite el uso de señales acordadas previamente.	- Observación del docente durante las actividades de comunicación.

Nota. Se presenta el plan aula de la Fase 1

Fase 2: Desarrollo (Sesiones 5 a 12)

Objetivo de la Fase. Consolidar habilidades técnicas avanzadas, fortalecer el trabajo en equipo y promover estrategias de resolución de conflictos y manejo emocional.

Tabla 12

Plan aula de la Fase 2

Sesión	Temática Principal	Duración	Recursos	Escenario	Objetivo Pedagógico	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
5	Trabajo en Equipo: Estrategias Colaborativas.	60 minutos	Frisbees, conos para delimitar áreas.	Cancha abierta.	Fomentar la cohesión grupal mediante estrategias tácticas ofensivas y defensivas.	- Prácticas de formaciones tácticas (stack vertical y horizontal).	- Registro del nivel de cohesión grupal en dinámicas de juego.

Sesión	Temática Principal	Duración	Recursos	Escenario	Objetivo Pedagógico	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
6	Manejo de Estrés en el Juego.	60 minutos	Frisbees, reloj o cronómetro.	Cancha abierta y zona de reflexión.	Desarrollar habilidades de control emocional frente a escenarios de presión.	- Simulaciones de partidos con tiempo limitado y desventajas numéricas.	- Reflexiones individuales sobre estrategias utilizadas.
7	Técnicas Avanzadas: Hammer y Posicionamiento.	60 minutos	Frisbees, pizarra para dibujar formaciones.	Cancha abierta.	Mejorar habilidades técnicas avanzadas para el juego competitivo.	- Prácticas de lanzamiento tipo hammer y cortes en parejas. - Partidos con pausas para dar feedback en tiempo real entre compañeros.	- Dominio técnico observado durante las prácticas.
8	Retroalimentación Constructiva en Equipos.	60 minutos	Frisbees, hojas para feedback.	Cancha abierta y zona de reflexión.	Promover la retroalimentación como herramienta para mejorar el desempeño grupal.	- Juegos con conflictos simulados, exigiendo mediación y diálogo para resolverlos. - Juegos con cambios inesperados en reglas o roles para evaluar la adaptación emocional.	- Participación en la retroalimentación grupal.
9	Comunicación y Resolución de Conflictos.	60 minutos	Frisbees, conos para delimitar áreas de juego.	Cancha abierta.	Aplicar la comunicación efectiva para resolver problemas en contextos competitivos.	- Juegos con cambios inesperados en reglas o roles para evaluar la adaptación emocional.	- Observación directa de las estrategias aplicadas por los estudiantes.
10	Control Emocional en Partidos Competitivos.	60 minutos	Frisbees, cronómetro, hojas para reflexiones.	Cancha abierta y zona de reflexión.	Integrar habilidades emocionales en escenarios de alta presión y tiempo limitado.	- Juegos con discusión previa de estrategias tácticas en equipo. - Partidos supervisados con roles específicos asignados a cada jugador (líder, mediador, estratega).	- Reflexión escrita sobre manejo emocional en la sesión.
11	Planificación Táctica para el Trabajo en Equipo.	60 minutos	Frisbees, pizarra para diseñar tácticas.	Cancha abierta.	Diseñar estrategias ofensivas y defensivas colaborativas en equipos pequeños.	- Juegos con discusión previa de estrategias tácticas en equipo. - Partidos supervisados con roles específicos asignados a cada jugador (líder, mediador, estratega).	- Observación del docente sobre la efectividad de las estrategias.
12	Evaluación Técnica y Trabajo en Equipo.	60 minutos	Frisbees, rúbricas de evaluación.	Cancha abierta y zona de reflexión.	Evaluar habilidades técnicas avanzadas y cohesión grupal en dinámicas de juego real.	- Juegos con discusión previa de estrategias tácticas en equipo. - Partidos supervisados con roles específicos asignados a cada jugador (líder, mediador, estratega).	- Autoevaluación escrita sobre el desempeño técnico y grupal.

Nota. Se presenta el plan aula de la Fase 2

Fase 3: Consolidación (Sesiones 13 a 16)

Objetivo de la Fase. Integrar habilidades técnicas y socioemocionales en escenarios competitivos y reflexionar sobre el impacto del programa.

Tabla 13*Plan aula de la Fase 3*

Sesión	Temática Principal	Duración	Recursos	Escenario	Objetivo Pedagógico	Actividades Clave	Indicadores de Evaluación
13	Reflexión y Evaluación Inicial del Impacto Personal.	60 minutos	Hojas para reflexiones, marcador y cartelera.	Zona de reflexión.	Identificar aprendizajes clave adquiridos durante las sesiones anteriores.	- Reflexiones grupales y autoevaluaciones sobre el impacto del programa en habilidades individuales.	- Reflexiones escritas y encuestas grupales.
14	Organización del Torneo Interno.	60 minutos	Frisbees, pizarra para planificar roles y estrategias.	Cancha abierta y salón de planeación.	Planificar roles y estrategias para el torneo final del programa.	- Distribución de responsabilidades: líder, mediador, logística.	- Observación directa del compromiso y liderazgo durante la planificación.
15	Ejecución del Torneo Interno (Parte 1).	60 minutos	Frisbees, conos, marcador para puntajes.	Cancha abierta.	Aplicar las habilidades técnicas y socioemocionales en un contexto competitivo real.	- Participación en el torneo, respetando las reglas y valores del "espíritu de juego".	- Observación directa y registro del desempeño en el torneo.
16	Ejecución del Torneo Interno (Parte 2) y Reflexión Final.	60 minutos	Frisbees, hojas para reflexiones finales.	Cancha abierta y zona de reflexión.	Evaluar el impacto global del programa en el desarrollo técnico y emocional de los estudiantes.	- Cierre del torneo con reflexión grupal sobre logros y aprendizajes adquiridos.	- Análisis cualitativo de las reflexiones finales.

Nota. Se presenta el plan aula de la Fase 3

Resultados

Este capítulo presenta los hallazgos detallados del proyecto, organizados en función de las fases de implementación y los instrumentos de recolección de datos aplicados en la Institución Educativa Naranjal. El objetivo es analizar el impacto del programa de ultimate frisbee en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los 50 estudiantes de noveno, noveno, décimo y undécimo grado, proporcionando así una visión integral de los cambios y progresos observados en las distintas etapas.

Resultados Entrevistas – Fase I

A continuación se presentan las respuestas más representativas obtenidas para cada una de las preguntas. Las fichas llenadas por los estudiantes con la información completa, se encuentra en el “Anexo: entrevistas”, compartidas en la carpeta drive adjunta con este documento.

Pregunta: ¿Qué tanto conoces sobre el ultimate frisbee?

- Había escuchado algo en redes sociales sobre este deporte, pero nunca entendí cómo se jugaba. Lo que más me llamó la atención fue que es un deporte donde los jugadores deben resolver las situaciones entre ellos sin árbitros. Creo que eso requiere mucha honestidad y respeto, y me parece algo muy interesante.
- No sabía nada del ultimate frisbee hasta que nos explicaron de qué se trata. Me parece interesante que no haya árbitros y que todo se base en la comunicación entre los jugadores. Es algo que no se ve en otros deportes y me parece que puede enseñarnos mucho.
- Nunca había oído hablar de este deporte. Me llamó la atención que no tenga árbitros y que dependa de la honestidad de los jugadores. Eso lo hace diferente y creo que puede ser un gran reto aprenderlo.

- Había escuchado algo sobre este deporte, pero nunca supe cómo se juega. Ahora que lo explicaron, me parece genial que todo dependa de la honestidad y la comunicación entre los jugadores. Es algo único.

Pregunta: ¿Qué tan dispuesto(a) estás a trabajar en equipo?

- Me gusta la idea de trabajar en equipo porque siento que uno aprende mucho de los demás. Aunque a veces es difícil cuando las opiniones son diferentes, creo que eso también puede ser una oportunidad para mejorar la forma en que nos comunicamos y resolvemos los problemas juntos.

- Me gusta trabajar con otras personas porque siento que el esfuerzo compartido es más valioso. Aunque reconozco que a veces cuesta ponerse de acuerdo, creo que esas diferencias son oportunidades para aprender a respetar y escuchar.

- Me gusta la idea de trabajar en equipo, aunque a veces es complicado porque no siempre todos estamos de acuerdo. Sin embargo, creo que, si aprendemos a respetarnos, podemos hacer un buen trabajo juntos.

- Me gusta trabajar con otras personas porque se pueden lograr cosas mejores cuando todos colaboran. A veces es difícil ponerse de acuerdo, pero creo que puedo aprender a manejar mejor esas situaciones.

Pregunta: ¿Qué habilidades consideras importantes para resolver conflictos en equipo?

- La paciencia y la empatía son claves. Si no entendemos lo que siente o piensa la otra persona, es muy fácil que el conflicto se haga más grande. También creo que es importante ser claro al explicar lo que uno siente, pero sin ofender ni imponer.

- Lo más importante es saber escuchar sin interrumpir y tratar de entender la posición del otro. También creo que hay que ser paciente y buscar una solución que sea justa para todos.

- Creo que lo principal es tener calma y hablar con respeto. También es importante escuchar a los demás y no pensar solo en lo que uno quiere.

- Lo más importante es escuchar y no enojarse rápido. También hay que ser claro al hablar y no dejar que las cosas pequeñas se conviertan en problemas grandes.

Pregunta: ¿Cómo te sientes respecto a aprender un deporte no tradicional?

- Me emociona bastante porque creo que es una oportunidad para hacer algo diferente. Los deportes tradicionales están bien, pero probar algo nuevo te abre la mente y te reta a aprender cosas que no habías considerado antes.

- Me siento emocionado porque no es algo común y siempre es interesante probar cosas nuevas. Además, parece que el ultimate frisbee tiene un enfoque diferente, no solo en lo físico, sino también en lo mental.

- Estoy emocionado porque no es algo que se practique mucho. Me gusta la idea de aprender algo nuevo que me rete a pensar de forma diferente y a salir de mi zona de confort.

- Me emociona mucho porque siempre me han gustado los retos. Creo que será divertido y una buena oportunidad para aprender algo diferente.

Pregunta: ¿Qué esperas mejorar o aprender al participar en el programa de ultimate frisbee?

- Quiero aprender a trabajar mejor en equipo, especialmente a ser más paciente y escuchar a mis compañeros. A veces me cuesta esperar mi turno para hablar o aceptar que no siempre tengo la razón, y creo que este programa me puede ayudar a mejorar esas cosas.

- Espero aprender a ser más tolerante y a comunicarme mejor con mis compañeros.

También quiero divertirme y descubrir si soy bueno en este deporte.

- Me gustaría aprender a ser más paciente y a resolver problemas sin enojarme.

También quiero mejorar mi capacidad para trabajar en equipo y confiar más en los demás.

- Espero aprender a trabajar mejor con mis compañeros, ser más paciente y a manejar mejor los desacuerdos. También quiero mejorar en cómo me comunico en situaciones difíciles.

Pregunta: ¿Cómo manejarías un desacuerdo con un compañero durante una actividad?

- Primero intentaría entender su punto de vista y después le explicaría cómo veo yo las cosas. Creo que es importante no reaccionar con enojo, porque eso solo empeora la situación. Si no logramos ponernos de acuerdo, buscaría la ayuda del profesor para que nos guíe a resolverlo.

- Trataría de calmarme y escuchar lo que mi compañero tiene que decir. Creo que es importante no tomarse las cosas personales y tratar de encontrar una solución juntos.

- Intentaría hablar con calma y buscar una solución en la que ambos estemos de acuerdo. Si no se puede resolver entre nosotros, creo que pediría ayuda al profesor.

Pregunta: ¿Qué tan comprometido(a) estás a participar activamente en el programa?

- Estoy muy motivado porque siento que este deporte no solo será divertido, sino que también me ayudará a mejorar en cosas importantes como la comunicación y la paciencia. Quiero asistir a todas las sesiones y aprovechar esta experiencia al máximo.

- Estoy comprometido al 100%. Creo que esta es una oportunidad única y quiero aprovecharla para aprender y mejorar como persona y como compañero.

- Estoy muy comprometido. Quiero aprovechar esta oportunidad para aprender algo diferente y mejorar en muchos aspectos, no solo en el deporte.
- Estoy muy comprometido. Quiero aprender todo lo que pueda y disfrutar de esta experiencia, porque creo que me ayudará en muchas cosas más allá del deporte.

Resultados Entrevistas – Fase II

A continuación se presentan las respuestas más representativas obtenidas para cada una de las preguntas. las fichas llenadas por los estudiantes con la información completa, se encuentra en el “Anexo: entrevistas”, compartidas en la carpeta drive adjunta con este documento.

Pregunta: ¿Cómo ha cambiado tu percepción del ultimate frisbee desde que empezaste el programa?

- Al principio pensaba que solo era lanzar un disco, pero ahora veo que es un deporte en el que necesitas mucha estrategia y comunicación con tu equipo. También me ha enseñado a ser más honesto y a confiar en los demás.
- Pensaba que era solo un juego, pero ahora me doy cuenta de que es mucho más que eso. Es un deporte que te obliga a pensar, comunicarte y respetar a los demás. Me ha hecho ver lo importante que es trabajar en equipo.
- Al principio no me interesaba mucho, pero ahora veo que es un deporte muy completo. No solo aprendes a jugar, sino también a trabajar en equipo y a ser más responsable con los demás.
- Al principio no entendía por qué era importante aprender este deporte, pero ahora veo que enseña mucho más que solo lanzar un disco. Es una forma de aprender a confiar, a respetar y a colaborar con los demás.

- Pensaba que era solo un juego más, pero ahora veo que enseña cosas importantes como el respeto, la honestidad y el trabajo en equipo. Es un deporte diferente y eso lo hace interesante.

Pregunta: ¿Qué tan cómodo(a) te sientes trabajando en equipo durante las actividades?

- Me siento más cómodo que antes. Al principio me costaba porque no todos pensamos igual, pero con las actividades he aprendido a escuchar más y a ser paciente cuando no estamos de acuerdo.

- Ahora me siento mucho más cómodo. Antes me daba miedo decir lo que pensaba porque temía que los demás no estuvieran de acuerdo, pero he aprendido que las ideas de todos son importantes.

- Me siento mucho más cómodo. Antes me costaba confiar en los demás, pero ahora sé que todos podemos aportar algo y eso hace que el equipo sea más fuerte.

Pregunta: ¿Cómo has manejado los conflictos o desacuerdos con tus compañeros durante el programa?

- He tratado de hablar calmadamente y escuchar lo que los demás tienen que decir. Antes me frustraba rápido, pero ahora intento entender a los demás antes de reaccionar.

- Trato de hablar y escuchar antes de enojarme. En una actividad, mi compañero y yo no estábamos de acuerdo, pero lo solucionamos hablando con calma y buscando una solución que funcionara para ambos.

- Trato de hablar con calma y explicar mi punto de vista sin imponerlo. Si no llegamos a un acuerdo, le pido ayuda al profesor o a otro compañero para que nos dé su opinión.

- He intentado hablar primero con la persona con la que no estoy de acuerdo. Si no funciona, trato de pedir ayuda a otro compañero o al profesor para que nos ayuden a resolverlo.

Pregunta: ¿Qué habilidades consideras que has mejorado al participar en el programa?

- Creo que he mejorado en la paciencia y en la forma en que me comunico con los demás. También siento que soy más respetuoso con las opiniones de mis compañeros, incluso si no estoy de acuerdo.
- He mejorado mucho en escuchar a los demás y en controlar mi frustración cuando algo no sale como quiero. También siento que soy más respetuoso con las ideas de los demás.
- He mejorado mi paciencia y mi capacidad de escuchar. También siento que ahora puedo comunicarme mejor y explicar mis ideas sin imponerlas.

Pregunta: ¿Qué desafíos has encontrado al trabajar en equipo y cómo los has superado?

- A veces es difícil cuando alguien no coopera o no está de acuerdo con el grupo. Lo he superado tratando de ser más claro al explicar mis ideas y buscando soluciones juntos.
- El mayor desafío ha sido cuando algunos compañeros no participan o no escuchan. Lo he superado hablando con ellos y tratando de incluirlos más en las actividades.

Pregunta: ¿Qué aspectos del programa te han parecido más útiles para mejorar tus habilidades sociales?

- Las dinámicas en las que debemos resolver conflictos como equipo me han ayudado mucho. También las discusiones al final de las actividades, donde todos compartimos lo que aprendimos, me han hecho reflexionar sobre cómo actuar mejor.
- Las actividades en las que trabajamos como equipo y las reflexiones después de jugar. Me han ayudado a darme cuenta de cómo puedo mejorar mi actitud con los demás.
- Las actividades en equipo donde tenemos que resolver problemas juntos han sido muy útiles. También las reflexiones al final de las sesiones me han ayudado a darme cuenta de cómo puedo mejorar.

Pregunta: ¿Qué esperas lograr o mejorar en lo que queda del programa?

- Espero seguir mejorando mi comunicación y aprender a confiar más en mi equipo. También quiero disfrutar más el juego y ser más paciente cuando algo no sale bien.
- Quiero aprender a confiar más en mis compañeros y a manejar mejor mis emociones cuando algo no sale como espero. También quiero disfrutar más del juego y seguir mejorando como persona.
- Quiero seguir mejorando mi paciencia y aprender a manejar mejor los desacuerdos. También quiero disfrutar más de las actividades y trabajar mejor con mis compañeros.
- Espero seguir mejorando mi capacidad de trabajar en equipo y manejar mejor mis emociones. También quiero aprender a ser un mejor compañero dentro y fuera del juego.
- Quiero seguir aprendiendo a confiar en mis compañeros y a ser más paciente. También quiero disfrutar más del juego y seguir mejorando como persona.

Resultados Entrevistas – Fase III

A continuación se presentan las respuestas más representativas obtenidas para cada una de las preguntas. Las fichas llenadas por los estudiantes con la información completa, se encuentra en el “Anexo: Entrevistas”, compartidas en la carpeta drive adjunta con este documento.

Pregunta: ¿Cómo describirías tu experiencia en el programa de ultimate frisbee?

- Fue increíble. Al principio no sabía qué esperar, pero aprendí mucho sobre trabajar en equipo y cómo manejar los desacuerdos de una manera respetuosa.
- Fue una experiencia muy enriquecedora. Me enseñó mucho más que solo un deporte; aprendí a comunicarme mejor y a trabajar en equipo de una forma respetuosa y honesta.

- Fue una experiencia muy especial. Aprendí mucho sobre cómo trabajar con los demás y cómo resolver problemas de manera tranquila. También me gustó que siempre se trabajó en equipo.
- Fue una experiencia diferente y muy educativa. Me ayudó a ser más consciente de la importancia de trabajar con otras personas y de respetar las opiniones de los demás. También disfruté mucho jugar algo nuevo.
- Ahora soy más colaborativo. Antes me costaba aceptar ideas distintas a las mías, pero aprendí que escuchar y trabajar juntos siempre da mejores resultados.

Pregunta: ¿Qué cambios has notado en la forma en que trabajas en equipo?

- Ahora siento que soy más paciente y que me esfuerzo por escuchar a mis compañeros. Antes quería imponer mis ideas, pero aprendí que es mejor trabajar juntos.
- Ahora escucho más a mis compañeros y trato de incluirlos en todo. Antes solía ignorar algunas opiniones, pero aprendí que cuando todos participamos, logramos mejores resultados.
- Ahora soy más colaborativo y escucho más a los demás. Antes quería hacer todo a mi manera, pero aprendí que trabajar juntos es más eficiente y divertido.
- Antes me frustraba rápido y me alejaba. Ahora trato de hablar primero con la persona, entender su punto de vista y buscar una solución entre los dos.

Pregunta: ¿Cómo manejas ahora los conflictos en comparación con antes?

- Ahora trato de hablar y entender el punto de vista de los demás antes de dar mi opinión. Si no estamos de acuerdo, busco una solución que sea justa para todos.
- Trato de hablar primero con calma y escuchar lo que la otra persona tiene que decir. Si no llegamos a un acuerdo, buscamos una solución juntos sin pelear.

- Trato de hablar primero con la otra persona y escuchar lo que piensa. Si no llegamos a un acuerdo, busco una solución que funcione para todos.

Pregunta: ¿Qué habilidades sientes que has desarrollado o fortalecido durante el programa?

- Mejoré mucho mi comunicación y mi tolerancia. También aprendí a ser más honesto y a resolver problemas sin enojarme.

- Mejoré mi paciencia y mi capacidad para comunicarme de manera efectiva. También aprendí a manejar mis frustraciones y a ser más tolerante.

- Mejoré en la paciencia, en mi forma de comunicarme y en cómo resuelvo conflictos. También aprendí a valorar más las opiniones de los demás.

Pregunta: ¿Qué aprendiste del programa que crees que puedes aplicar fuera del deporte?

- Aprendí a respetar más a las personas y a ser más colaborativo. Estas son cosas que puedo usar en la escuela, en mi casa y con mis amigos.
- Aprendí a resolver problemas de forma tranquila y a trabajar mejor con las personas. Esto me servirá en la escuela, en mi casa y en cualquier lugar donde necesite colaborar.
- Aprendí a trabajar mejor en equipo y a manejar los desacuerdos de forma respetuosa. Esto me ayudará mucho en la escuela y en mi vida diaria.

Pregunta: ¿Recomendarías el programa a otros estudiantes? ¿Por qué?

- Claro que sí. Es una forma diferente y divertida de aprender cosas importantes como la honestidad y el trabajo en equipo. Además, te ayuda a mejorar como persona.
- Claro que sí. Es una experiencia que no solo te enseña a jugar, sino que también te ayuda a crecer como persona y a entender la importancia de los valores.
- Sí, porque te enseña cosas importantes que no siempre aprendes en las clases normales. Es una experiencia que ayuda mucho tanto en el deporte como en la vida.

Resultados Encuestas– Fase I

La Fase Inicial está diseñada para construir una base sólida en la implementación del programa, identificando el estado actual de competencias socioemocionales clave antes de su desarrollo. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en esta fase, organizados de acuerdo con los instrumentos de recolección de información aplicados:

Tabla 14

Resultados de las Encuestas – Fase I

Pregunta	Puntuación				
	1	2	3	4	5
Pregunta 1	2	25	12	11	0
Pregunta 2	4	17	18	11	0
Pregunta 3	3	24	17	6	0
Pregunta 4	3	20	19	7	1
Pregunta 5	6	24	13	7	0
Pregunta 6	3	17	23	6	1
Pregunta 7	7	17	19	7	0
Pregunta 8	1	18	23	7	1
Pregunta 9	6	20	16	8	0
Pregunta 10	0	16	24	9	1
Pregunta 11	1	4	12	29	4
Pregunta 12	1	5	9	30	5
Pregunta 13	0	4	14	24	8
Pregunta 14	1	3	11	27	8
Pregunta 15	0	5	15	14	16
Pregunta 16	0	5	13	20	12
Pregunta 17	0	5	14	17	14
Pregunta 18	0	4	11	27	8
Pregunta 19	0	3	12	25	10
Pregunta 20	0	3	11	23	13

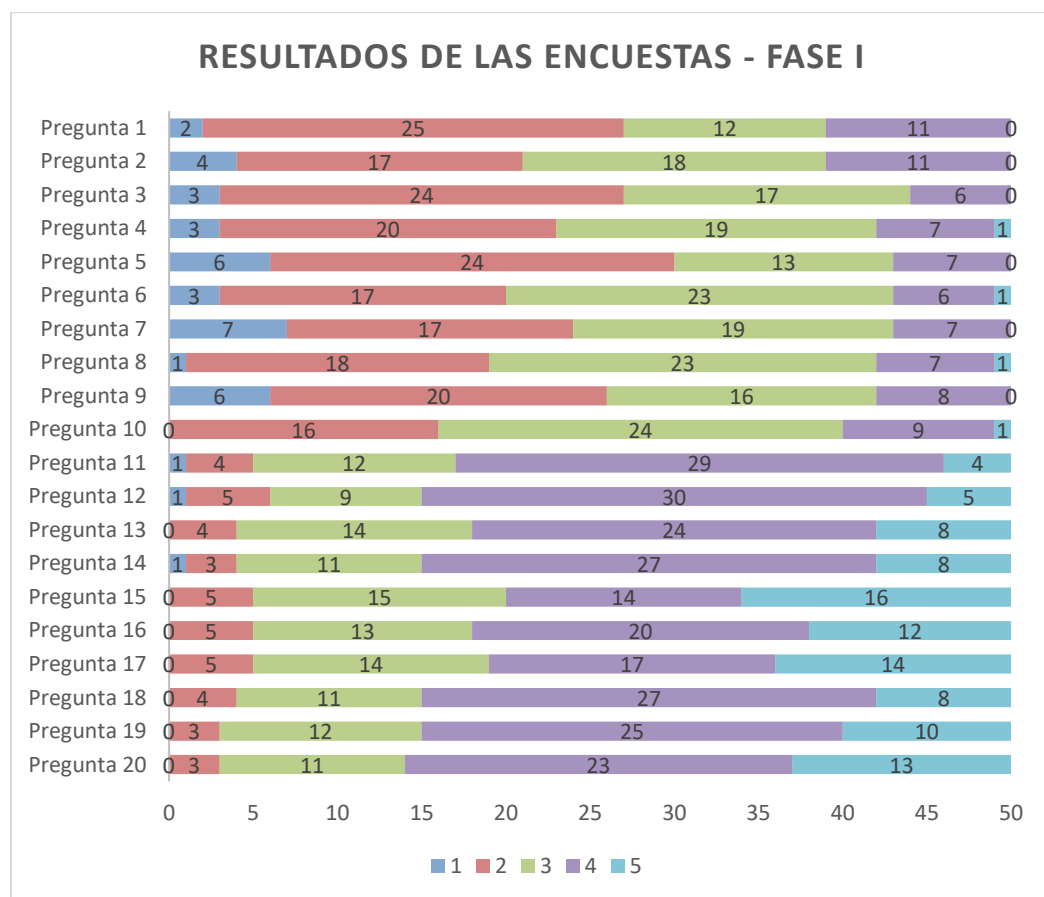
Nota. Registro de puntuación por pregunta para cada uno de los estudiantes en las encuestas de la Fase I.

De igual forma, en la Figura 1 se presenta los resultados arrojados por las encuestas, pero de forma ilustrativa, esto, con el fin de facilitar su visualización y posterior análisis de los datos.

Los colores presentados en el gráfico representan el valor de la puntuación marcado en la encuesta, donde (de derecha a izquierda) el azul oscuro representa el 1 (nunca/nada/ninguna); el naranja representa el 2 (casi nunca/poco/rara vez/menos del 50%); el verde representa el 3 (algo/a veces/alrededor del 50%); el azul claro representa el 4 (casi siempre / frecuentemente /bastante/más del 50%), y; el rosado 5 (siempre/mucho/muy dispuesto/cerca del 100%).

Figura 1

Resultados de las encuestas Fase I



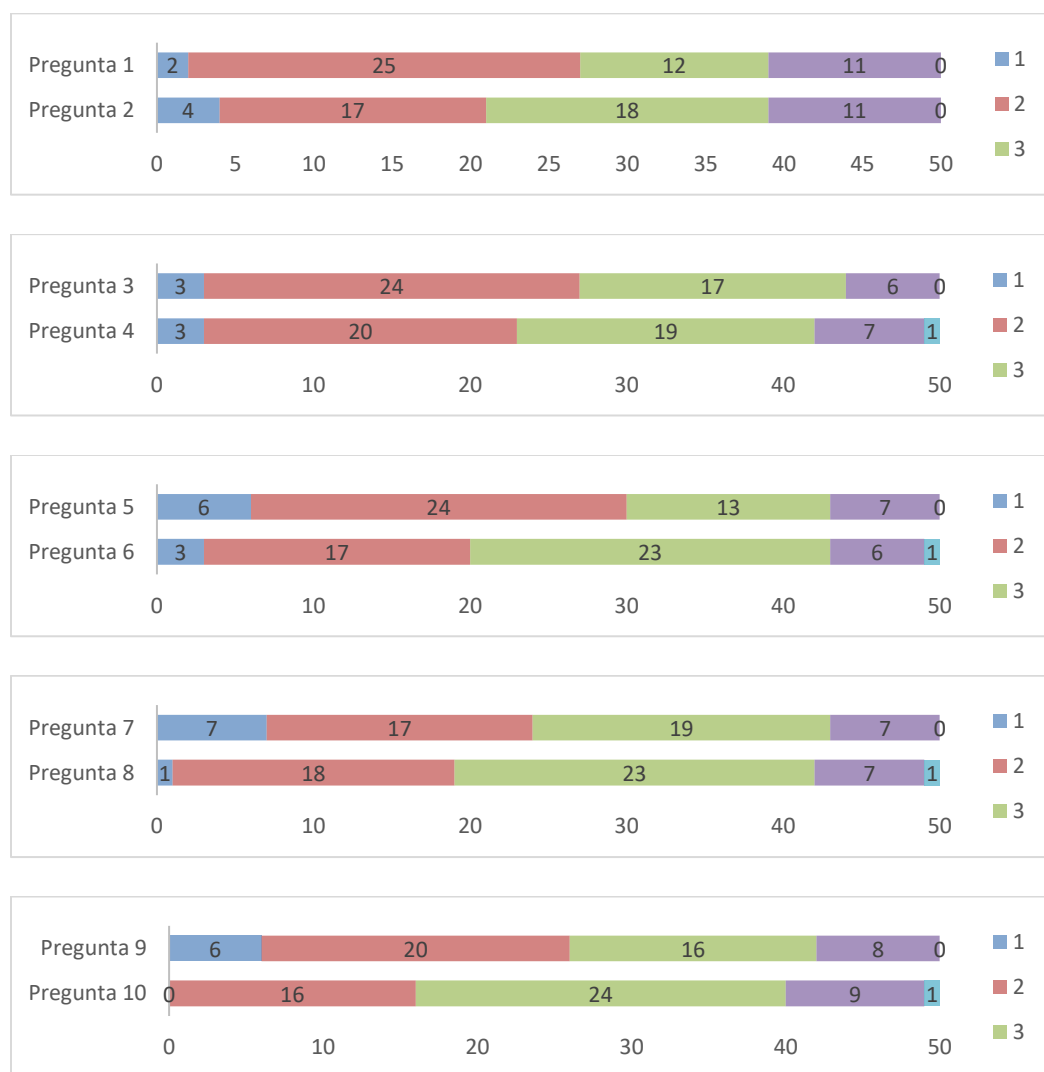
Nota. Se presenta los resultados agregados de la primera fase de encuestas. Incluye datos generales sobre las respuestas obtenidas, mostrando tendencias iniciales.

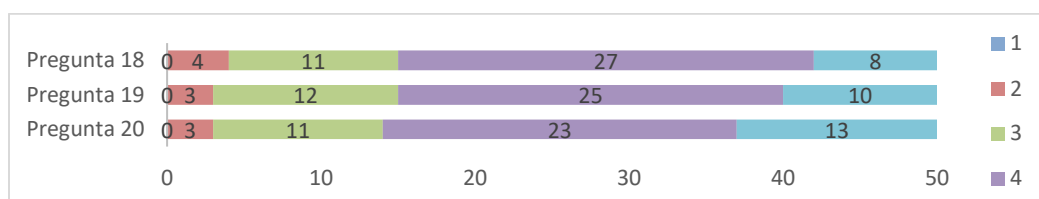
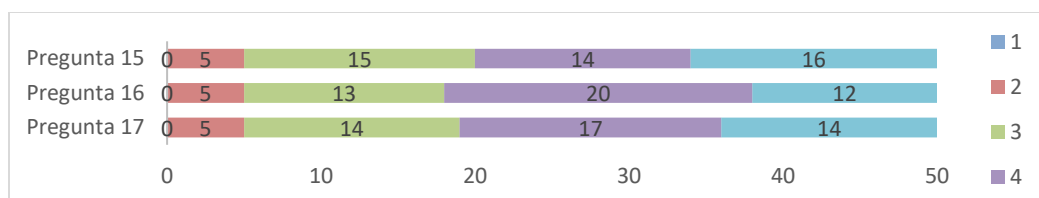
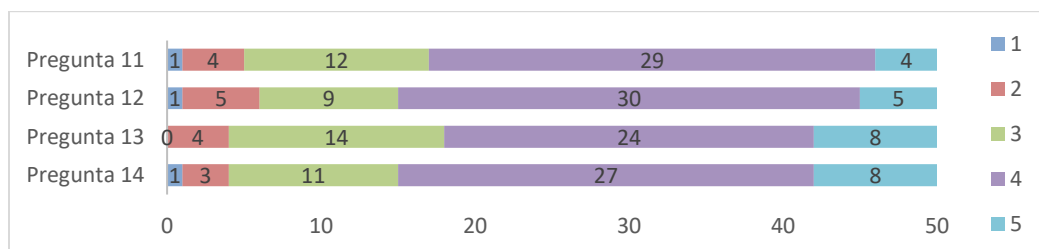
Asimismo, los gráficos presentados a continuación, presentan la misma información recopilada pero segmentada por el grupo de preguntas que componen cada dimensión, es decir,

la pregunta 1 y 2 corresponde a la Empatía; 3 y 4 corresponde a la Resolución de conflictos; 5 y 6 corresponde a Trabajo en equipo; 7 y 8 corresponde a Comunicación efectiva; 9 y 10 corresponde a Autorregulación emocional; 11, 12, 13 y 14 corresponde a Disposición inicial; 15, 16 y 17 corresponde a Compromiso y participación activa, y; 18, 19 y 20 corresponde a Percepción del impacto personal.

Figura 2

Resultados de las encuestas Fase I por dimensión





Nota. Desglose de los resultados de la Fase I, organizado por dimensiones evaluadas. Permite comparar el desempeño o percepción en cada categoría.

Resultados Encuestas – Fase II

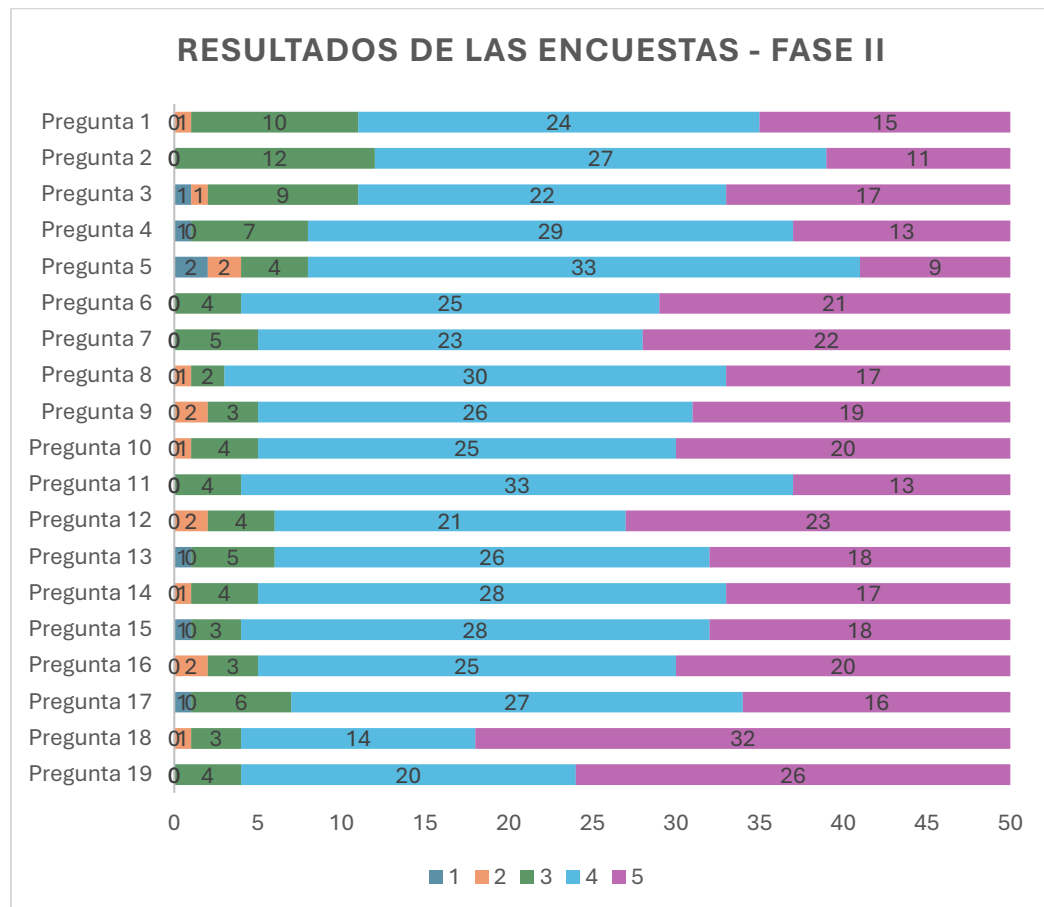
En esta evaluación intermedia, con el 50% del programa implementado en estudiantes de los grados 9°, 10° y 11° de la Institución Educativa Naranjal, se ha logrado capturar la percepción y los avances en competencias socioemocionales que el último frisbee promueve, tales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la autoconfianza y la reducción de conflictos interpersonales. Los resultados obtenidos en las encuestas realizadas se presentan en la Tabla 15, en la cual, se registra la puntuación registrada por pregunta y se destaca la mayor cantidad de registros que se obtuvieron en la fase II.

Tabla 15*Resultados de las Encuestas – Fase II*

PREGUNTA	Puntuación				
	1	2	3	4	5
Pregunta 1	0	1	10	24	15
Pregunta 2	0	0	12	27	11
Pregunta 3	1	1	9	22	17
Pregunta 4	1	0	7	29	13
Pregunta 5	2	2	4	33	9
Pregunta 6	0	0	4	25	21
Pregunta 7	0	0	5	23	22
Pregunta 8	0	1	2	30	17
Pregunta 9	0	2	3	26	19
Pregunta 10	0	1	4	25	20
Pregunta 11	0	0	4	33	13
Pregunta 12	0	2	4	21	23
Pregunta 13	1	0	5	26	18
Pregunta 14	0	1	4	28	17
Pregunta 15	1	0	3	28	18
Pregunta 16	0	2	3	25	20
Pregunta 17	1	0	6	27	16
Pregunta 18	0	1	3	14	32
Pregunta 19	0	0	4	20	26

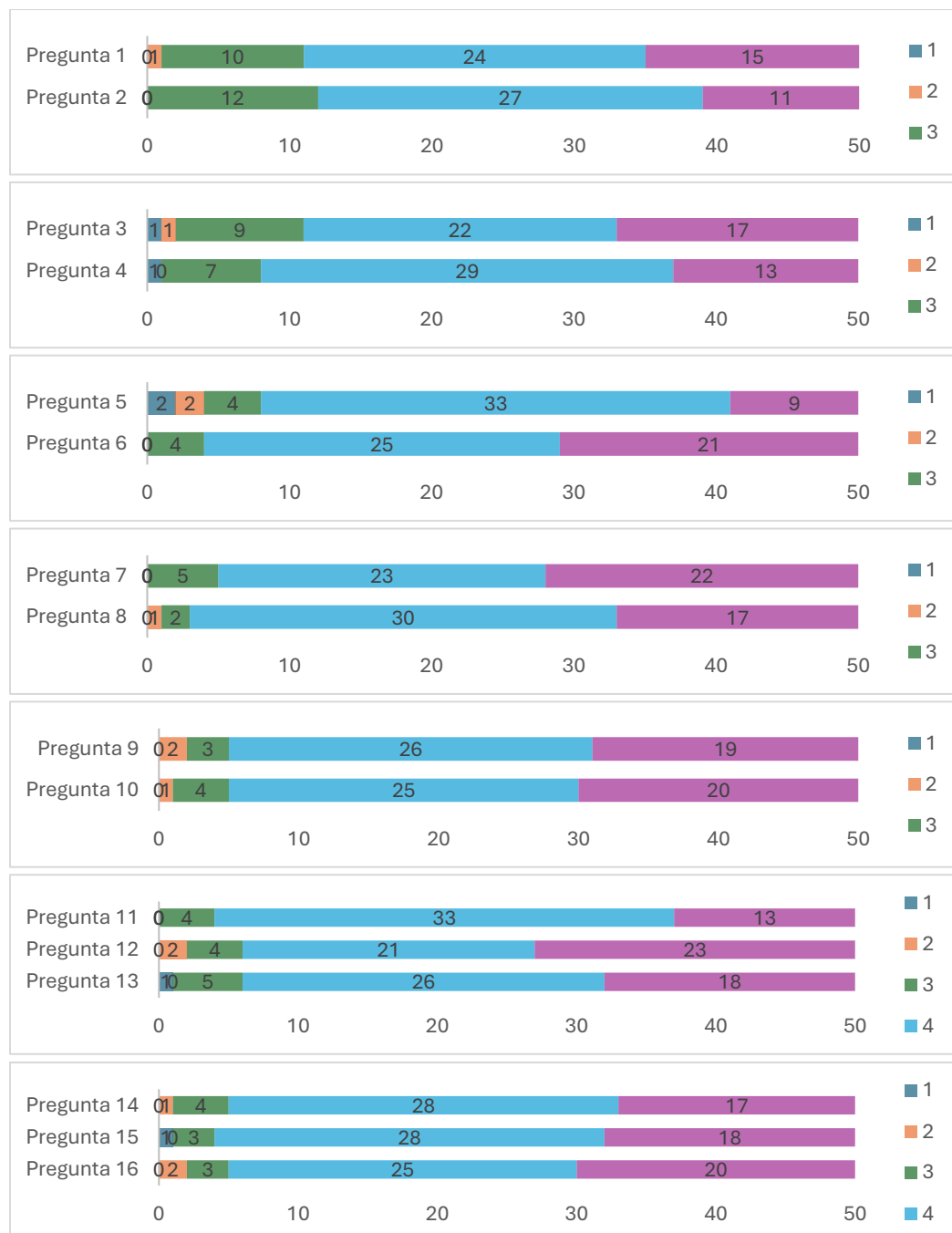
Nota: Registro de puntuación por pregunta para cada uno de los estudiantes en las encuestas de la Fase II.

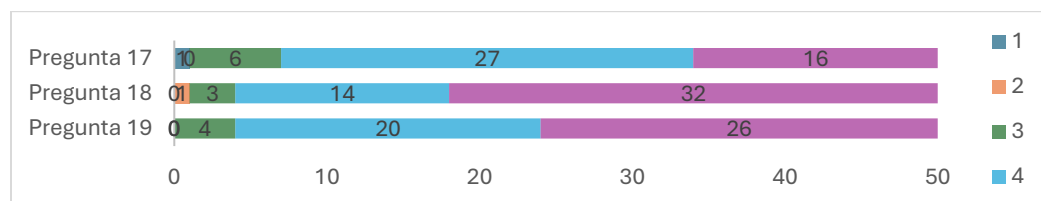
De igual forma, en la figura 3 se presenta los resultados arrojados por las encuestas, pero de forma ilustrativa, esto, con el fin de facilitar su visualización y posterior análisis de los datos. Los colores presentados en el gráfico representan el valor de la puntuación marcado en la encuesta, donde (de derecha a izquierda) el azul oscuro representa el 1 (nunca/nada/ninguna); el naranja representa el 2 (casi nunca/poco/rara vez/menos del 50%); el verde representa el 3 (algo/a veces/alrededor del 50%); el azul claro representa el 4 (casi siempre/frecuentemente/bastante/más del 50%), y; el rosado 5 (siempre/mucho/muy dispuesto/cerca del 100%).

Figura 3*Resultados de las encuestas Fase II*

Nota. Se presenta los resultados agregados de la segunda fase de encuestas.

Asimismo, los gráficos presentados a continuación, presentan la misma información recopilada pero segmentada por el grupo de preguntas que componen cada dimensión, es decir, la pregunta 1 y 2 corresponde a la empatía; 3 y 4 corresponde a la resolución de conflictos; 5 y 6 corresponde a trabajo en equipo; 7 y 8 corresponde a comunicación efectiva; 9 y 10 corresponde a autorregulación emocional; 11, 12 y 13 corresponde a disposición inicial; 14, 15 y 16 corresponde a Compromiso y participación activa, y; 17, 18 y 19 corresponde a Percepción del impacto personal.

Figura 4*Resultados de las encuestas Fase II por dimensión*



Nota. Muestra los resultados de la segunda fase de encuestas, segmentados por dimensiones.

Resultados Encuestas – Fase III

Los resultados obtenidos en las encuestas realizadas se presentan en la tabla 16 en la cual, se registra la puntuación registrada por pregunta y se destaca la mayor cantidad de registros que se obtuvieron en la fase III.

Tabla 16

Resultados de las Encuestas – Fase III

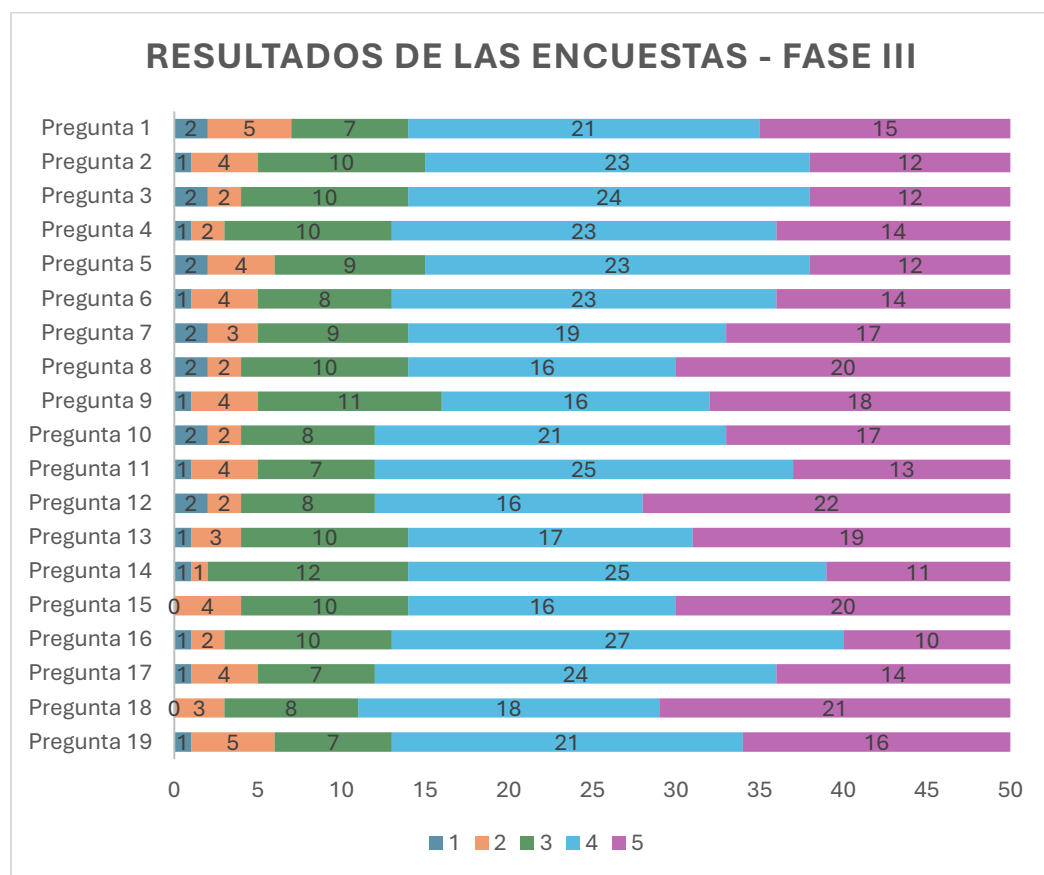
PREGUNTA	Puntuación				
	1	2	3	4	5
Pregunta 1	2	5	7	21	15
Pregunta 2	1	4	10	23	12
Pregunta 3	2	2	10	24	12
Pregunta 4	1	2	10	23	14
Pregunta 5	2	4	9	23	12
Pregunta 6	1	4	8	23	14
Pregunta 7	2	3	9	19	17
Pregunta 8	2	2	10	16	20
Pregunta 9	1	4	11	16	18
Pregunta 10	2	2	8	21	17
Pregunta 11	1	4	7	25	13
Pregunta 12	2	2	8	16	22
Pregunta 13	1	3	10	17	19
Pregunta 14	1	1	12	25	11
Pregunta 15	0	4	10	16	20
Pregunta 16	1	2	10	27	10
Pregunta 17	1	4	7	24	14
Pregunta 18	0	3	8	18	21
Pregunta 19	1	5	7	21	16

Nota: Registro de puntuación por pregunta para cada uno de los estudiantes en las encuestas de la Fase III.

De igual forma, en la figura 5 se presenta los resultados arrojados por las encuestas, pero de forma ilustrativa, esto, con el fin de facilitar su visualización y posterior análisis de los datos. los colores presentados en el gráfico representan el valor de la puntuación marcado en la encuesta, donde (de derecha a izquierda) el azul oscuro representa el 1 (nunca/nada/ninguna); el naranja representa el 2 (casi nunca/poco/rara vez/menos del 50%); el verde representa el 3 (algo/a veces/alrededor del 50%); el azul claro representa el 4 (casi siempre/frecuentemente/bastante/más del 50%), y; el rosado 5 (siempre/mucho/muy dispuesto/cerca del 100%).

Figura 5

Resultados de las encuestas Fase III

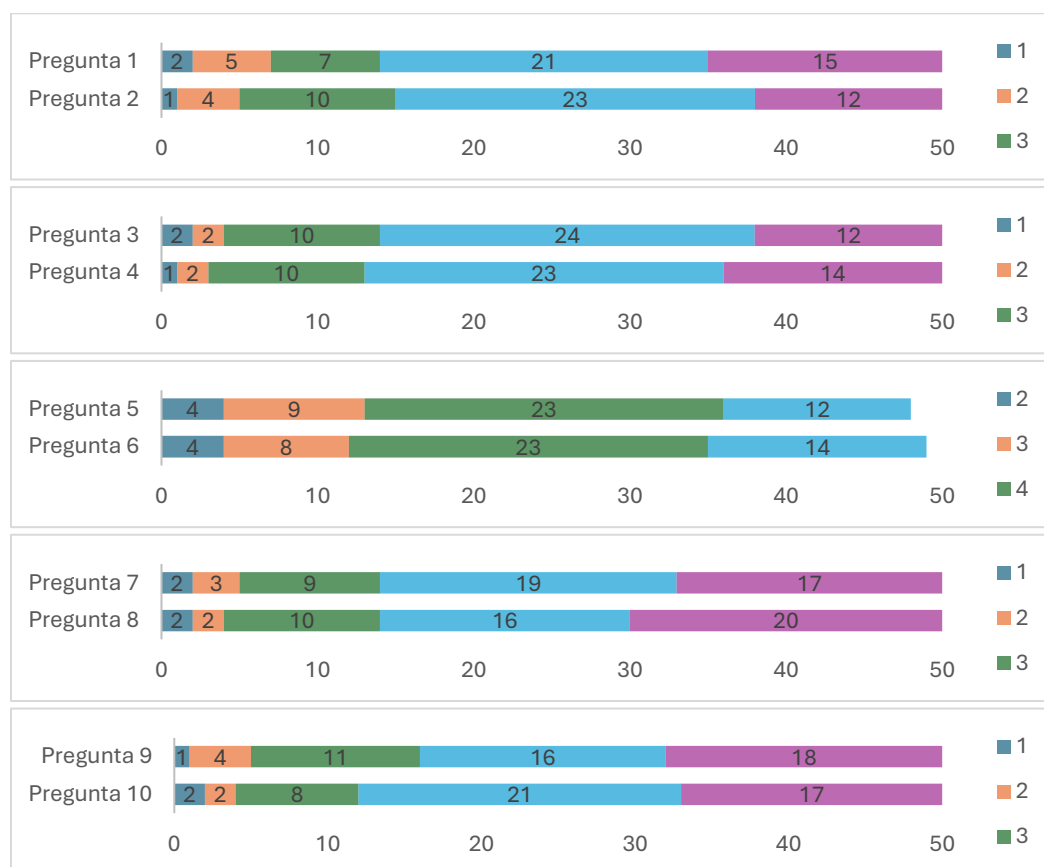


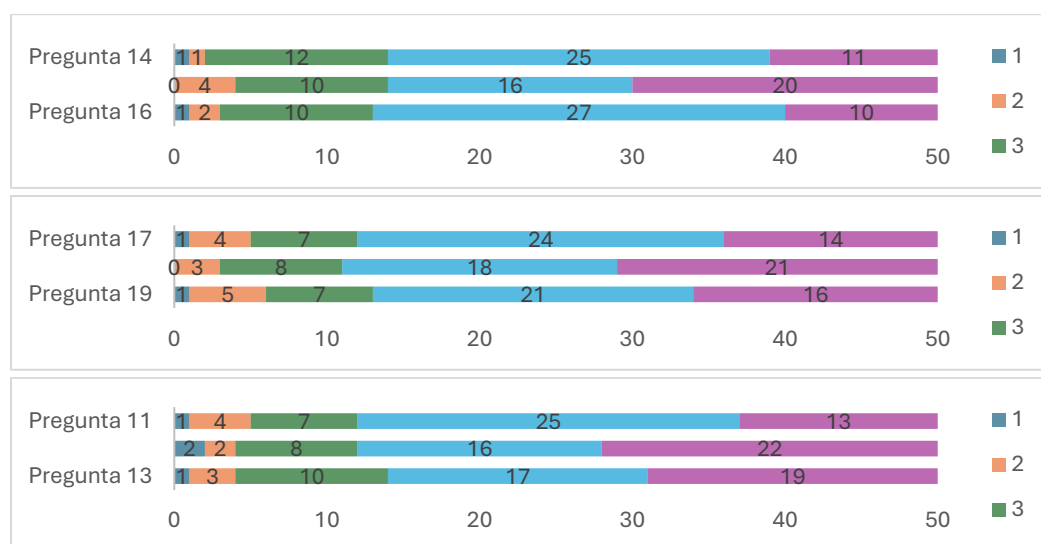
Nota. Representación gráfica de los datos consolidados de la tercera fase de encuestas. Refleja la evolución final del estudio.

Asimismo, los gráficos presentados a continuación, presentan la misma información recopilada pero segmentada por el grupo de preguntas que componen cada dimensión, es decir, la pregunta 1 y 2 corresponde a la empatía; 3 y 4 corresponde a la resolución de conflictos; 5 y 6 corresponde a trabajo en equipo; 7 y 8 corresponde a comunicación efectiva; 9 y 10 corresponde a autorregulación emocional; 11, 12 y 13 corresponde a disposición; 14, 15 y 16 corresponde a compromiso y participación activa, y; 17, 18 y 19 corresponde a percepción del impacto personal.

Figura 6

Resultados de las encuestas Fase III por dimensión





Nota. Detalle de los resultados de la Fase III, clasificados por dimensiones.

Análisis de Resultados

Con el fin de analizar de la mejor manera la totalidad de los datos, se analizan los resultados obtenidos a través de las encuestas para cada una de las dos variables y, los datos obtenidos a través de las entrevistas y encuestas realizadas.

Análisis Entrevistas – Fase I

El análisis de la ficha inicial permite establecer un diagnóstico sobre las percepciones, actitudes y disposiciones de los estudiantes hacia el ultimate frisbee antes de la implementación del programa. Esta información es esencial para diseñar estrategias pedagógicas y asegurar la efectividad del programa en el desarrollo de competencias socioemocionales.

Hallazgos Clave

Percepción Inicial del ultimate frisbee. La mayoría de los estudiantes perciben el ultimate frisbee como un deporte recreativo y de baja complejidad, describiéndolo como 'lanzar un disco'. Existe un conocimiento limitado sobre su potencial pedagógico.

Disposición a Participar. Con más del 95%, los estudiantes dicen tener una buena o excelente disposición en la participación durante el programa.

Competencias Socioemocionales Iniciales. Se evidencian tres competencias socioemocionales entre el grupo de estudio a destacar.

- **Empatía:** Variaciones en la capacidad de escuchar y valorar las perspectivas de los demás;
- **Resolución de Conflictos:** Predominio de la evasión o confrontación como estrategias principales;
- **Trabajo en Equipo:** Dificultades para coordinar esfuerzos hacia metas comunes.

Observaciones del Encuestador. Si bien los resultados de las entrevistas se muestran consistentes, es importante tener en cuenta que al no ser anónimas y presentarlas en frente del docente, los estudiantes pueden llegar a sentirse comprometidos a la hora de responder. Ahora bien, de forma general todos los estudiantes mostraron interés por aprender del deporte, donde una minoría, presentó un bajo interés.

Análisis Entrevistas – Fase II

El análisis de la ficha intermedia o fase II permite establecer un diagnóstico sobre las percepciones, actitudes y disposiciones de los estudiantes hacia el último frisbee durante la implementación del programa. Esta información es esencial para diseñar estrategias pedagógicas y asegurar la efectividad del programa en el desarrollo de competencias socioemocionales.

Hallazgos Clave

Mejoras en Competencias Socioemocionales. Se evidencian cuatro competencias socioemocionales entre el grupo de estudio que destacablemente mejoraron.

- **Empatía:** el 20% de los estudiantes reportaron una mejor comprensión y valoración de las perspectivas ajenas.
- **Resolución de Conflictos:** una mejora moderada del 15%, con estudiantes demostrando estrategias más pacíficas para resolver problemas.
- **Trabajo en Equipo:** la mejora más significativa (+25%), reflejando mayor colaboración, comunicación y cohesión grupal.
- **Autorregulación Emocional:** mejora incremental del 10%, indicando la necesidad de intervenciones más prolongadas en esta área.

Participación en el Programa. El programa mantuvo una tasa de participación promedio del 85%, con un 90% de retención de estudiantes inscritos. Con percepciones positivas que aumentaron del 50% al inicio al 85% hacia el final de la fase.

Perspectivas Cualitativas. Los estudiantes reportaron una mejor capacidad para escuchar y valorar las contribuciones de sus compañeros. De igual forma, las observaciones destacaron enfoques más pacíficos y colaborativos para manejar desacuerdos; con comentarios frecuentes que incluyeron 'He aprendido a escuchar más' y 'Ahora confío más en mis compañeros.'

Desafíos y Áreas de Mejora. Con una mejora del 10%, la autorregulación emocional requiere actividades específicas para ayudar a los estudiantes a manejar sus emociones.

Impacto General. El programa demostró un éxito medible en el desarrollo de habilidades socioemocionales, particularmente en el trabajo en equipo y la empatía. Los estudiantes mostraron mayor compromiso y expresaron reflexiones positivas sobre su experiencia.

Análisis Entrevistas – Fase III

El análisis de la ficha inicial permite establecer un diagnóstico sobre las percepciones, actitudes y disposiciones de los estudiantes hacia el último frisbee después de la implementación del programa. Esta información es esencial para diseñar estrategias pedagógicas y asegurar la efectividad del programa en el desarrollo de competencias socioemocionales.

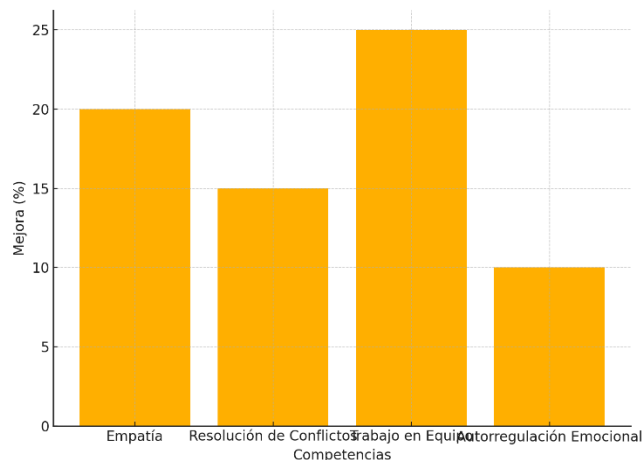
Hallazgos Clave

Mejoras en Competencias Socioemocionales. El gráfico muestra las mejoras porcentuales en las competencias socioemocionales clave. El trabajo en equipo destacó con la

mayor mejora (25%), seguido por la empatía (20%) respecto a la fase anterior, asimismo, la resolución de conflictos y la autorregulación emocional también mostraron avances importantes.

Figura 7

Mejora competencias socioemocionales

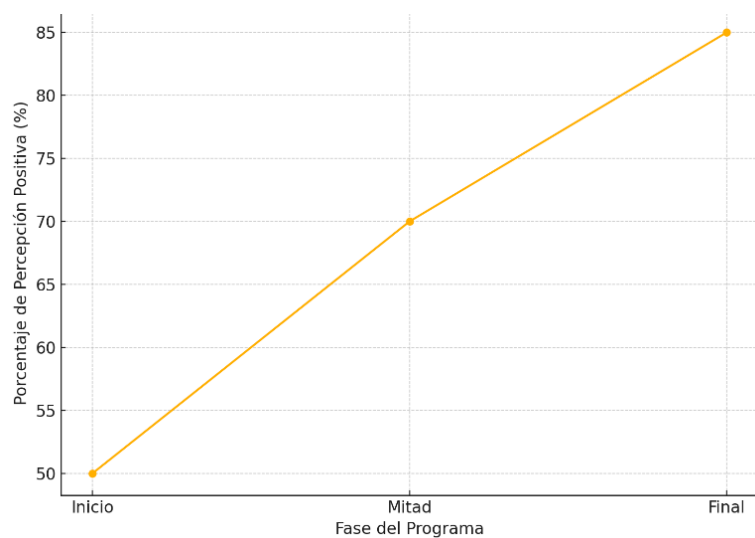


Nota. Ilustra el progreso en habilidades socioemocionales tras la intervención. Las barras representan el porcentaje de mejora por competencia.

Evolución de la Percepción del Programa. El gráfico ilustra la percepción positiva de los estudiantes sobre el programa a lo largo del tiempo. Se observó un aumento significativo, pasando del 50% al inicio del programa, al 85% al final.

Figura 8

Evolución de la percepción del programa

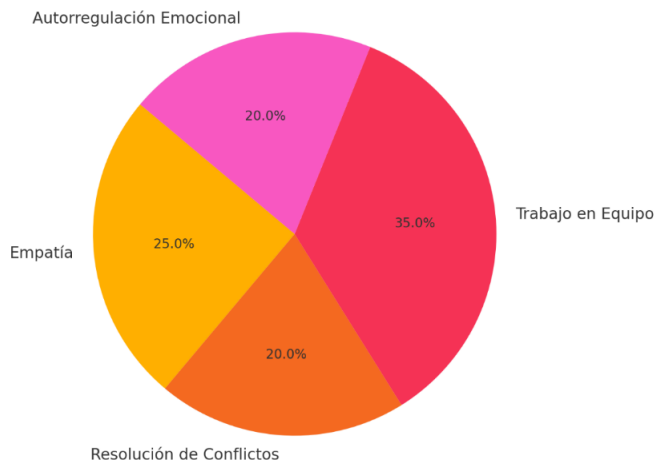


Nota. Se compara la percepción de los participantes en diferentes momentos del programa.

Distribución de Mejoras en Competencias. El diagrama de pastel representa la distribución de las mejoras entre las competencias evaluadas. El trabajo en equipo representó el 35% de las mejoras, mientras que la empatía y la resolución de conflictos contribuyeron con el 25% y el 20%, respectivamente. La autorregulación emocional tuvo un impacto del 20%.

Figura 9

Distribución de las mejoras en las diferentes competencias



Nota. Gráfico circular que divide las mejoras logradas por tipo de competencia, expresado en porcentajes.

Análisis de Resultados Cualitativos de las Tres Fases

Las entrevistas realizadas con los estudiantes durante el programa y las entrevistas realizadas a los docentes y administrativos para la validación de las herramientas y/o implementos complementan los hallazgos cuantitativos, proporcionando profundidad sobre las percepciones y expectativas hacia el programa de ultimate frisbee. Las ideas clave emergentes son las siguientes:

- **Potencial del ultimate frisbee para fomentar habilidades socioemocionales:** los entrevistados reconocen que el ultimate frisbee es una herramienta viable para promover el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la gestión emocional. El juego en sí enfatiza el respeto mutuo y la inclusión, valores esenciales en la comunidad educativa.
- **Colaboración interdisciplinaria e inclusión:** la interdisciplinariedad del programa fue un punto favorable destacado. Los docentes vieron la oportunidad de integrar el Ultimate en diferentes áreas académicas, como una práctica para desarrollar habilidades aplicables en el aprendizaje y en la vida cotidiana.
- **Retos individuales en el desarrollo de competencias:** algunos estudiantes manifestaron desafíos personales como la timidez y la dificultad para expresar emociones. Esto demuestra que el programa tiene el potencial de funcionar como una intervención orientada al desarrollo personal, especialmente en aquellos estudiantes con menor autoconfianza.
- **Expectativas y propuestas:** las expectativas son variadas. Estudiantes y docentes expresaron interés en que el programa incluya sesiones prácticas con momentos de reflexión y que finalice con torneos internos. También esperan que el programa fomente el bienestar general de los estudiantes, contribuyendo a un ambiente escolar más positivo y colaborativo.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, el análisis de los resultados de las encuestas y entrevistas indica que la implementación del programa de ultimate frisbee en la Institución Educativa Naranjal es viable y tiene un alto potencial para beneficiar el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Los siguientes puntos sintetizan las conclusiones clave para la viabilidad y las recomendaciones de implementación:

- Aprovechar el programa para fortalecer la autoconfianza: dado que muchos estudiantes mostraron inseguridad en la expresión de opiniones y en su confianza personal, el programa debería centrarse en actividades que fomenten la autoconfianza, mediante la práctica de situaciones de interacción y la resolución pacífica de conflictos.
- Fomentar el valor de las habilidades sociales: es fundamental sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de habilidades como el trabajo en equipo y la comunicación para su desarrollo personal. Esto puede lograrse mediante actividades de reflexión que vinculen estas habilidades a los desafíos de la vida diaria.
- Diseño de actividades prácticas y de refuerzo: la estructura del programa debería incluir actividades prácticas que desarrollen habilidades clave como la cooperación, la comunicación y el liderazgo, con reflexiones posteriores para reforzar el aprendizaje y promover un crecimiento integral.
- Incentivar la participación y la inclusión: para aquellos menos dispuestos a participar, se recomienda establecer incentivos que reconozcan el esfuerzo y desarrollo de habilidades. La posibilidad de organizar torneos y sesiones reflexivas puede servir para motivar a los estudiantes, mientras que el ultimate frisbee les ofrece un espacio donde se prioriza el respeto y la igualdad.

- Crear un ambiente de colaboración y respeto: la naturaleza del ultimate frisbee, que no depende de árbitros y se basa en la honestidad y el respeto, lo convierte en un modelo ideal para inculcar valores de respeto mutuo, autorregulación y responsabilidad, fundamentales para el bienestar escolar y el desarrollo emocional de los estudiantes.

Análisis por Dimensión – Variable I

La implementación del programa de ultimate frisbee en la Institución Educativa Naranjal se propuso como una iniciativa para fomentar competencias socioemocionales en estudiantes de noveno y décimo grado. Con base en las encuestas y entrevistas aplicadas, se realizó un análisis de las percepciones y necesidades de estudiantes y docentes, permitiendo observar tanto áreas de fortaleza como de oportunidad en las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Este análisis contempla dos secciones: el análisis cuantitativo de las encuestas y el análisis cualitativo de las entrevistas.

Para realizar el análisis de las encuestas, se organiza el conjunto de preguntas que pertenecen a cada una de las variables, y, a su vez, a la dimensión que pertenece junto al registro de la puntuación que obtuvo en cada una de las fases, esto, con el fin de visualizar el desarrollo y/o evolución de las dimensiones para el grupo de estudiantes. Asimismo, se presenta un gráfico por cada puntuación y sus respectivas preguntas que abarcan cada dimensión, para posteriormente realizar el análisis cuantitativo de los datos.

Análisis Dimensión 1

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 17

Resultados obtenidos Variable 1, Dimensión 1: Empatía - Pregunta 1 y 2

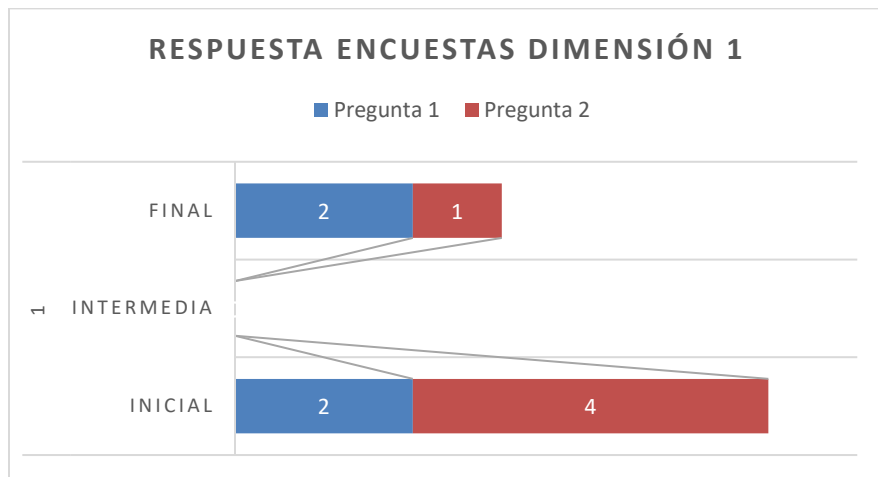
PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 1	
		Pregunta 1	Pregunta 2
1	Inicial	2	4
	Intermedia	0	0
	Final	2	1
2	Inicial	24	15
	Intermedia	1	0
	Final	5	4
3	Inicial	11	18
	Intermedia	10	12
	Final	7	10
4	Inicial	11	11
	Intermedia	24	27
	Final	21	23
5	Inicial	0	0
	Intermedia	15	11
	Final	15	12

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial para la pregunta 1 la puntuación mayormente votada fue de 2 con 24 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 24 votaciones y, en la fase final fue también de 4 con 21 votaciones; de igual manera, para la pregunta 2 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 3 con 18 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 27 votaciones y, en la fase final fue también de 4 con 23 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 10

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2

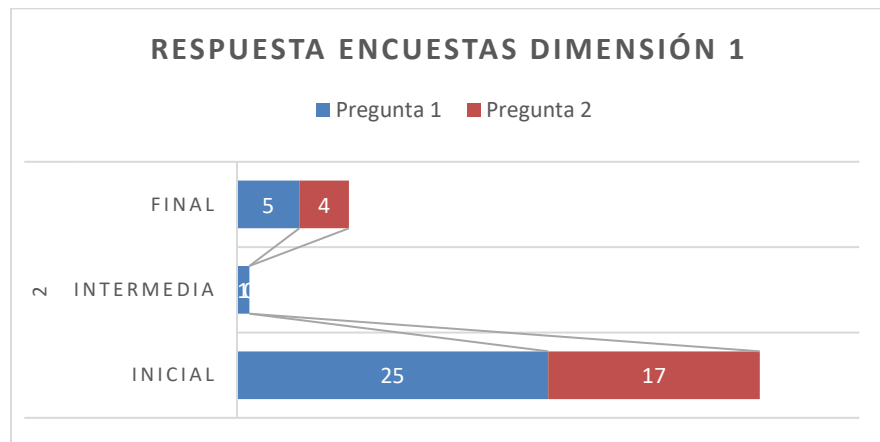


Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 1 y 2 de la Dimensión 1.

Para la puntuación de valor 1, los resultados de las preguntas 1 y 2 presentan diferentes tendencias. En la pregunta 1, en la fase inicial se registran 2 respuestas, cantidad que permanece constante en la fase intermedia y se mantiene igual en la fase final. Este patrón refleja una estabilidad en las respuestas, ya que no se observan variaciones significativas entre las fases. Por el contrario, en la pregunta 2, se obtienen 4 respuestas en la fase inicial, las cuales disminuyen notablemente a 1 en la fase intermedia y se mantienen en ese mismo valor en la fase final. El análisis de esta segunda pregunta muestra una tendencia de descenso marcada entre las fases inicial e intermedia, seguida de una estabilización en la fase final con un valor bajo. Esto podría interpretarse como una mejora en la percepción de los encuestados respecto a la frecuencia con que se ponen en el lugar de los demás para comprender sus sentimientos durante el desarrollo del programa.

Figura 11

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2

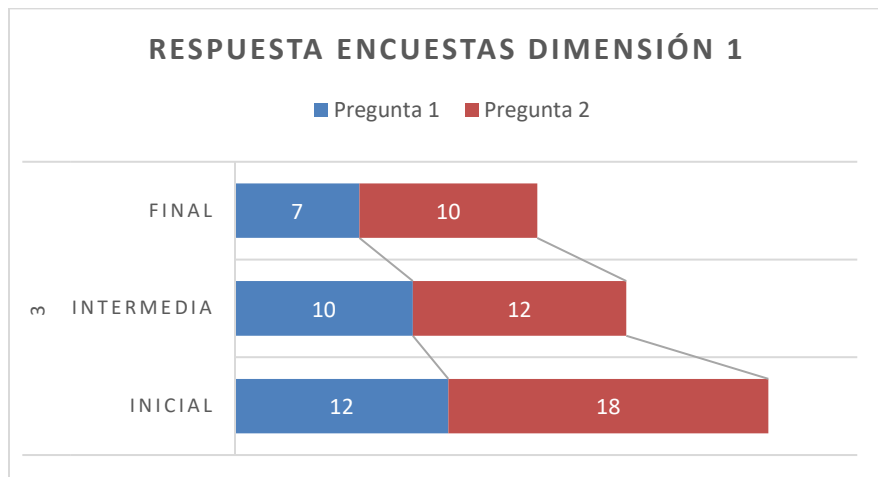


Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 1 y 2 de la Dimensión 1.

Para la puntuación de valor 2, los resultados de las preguntas 1 y 2 evidencian comportamientos similares en cuanto a las variaciones entre fases. En la pregunta 1, se registra una cantidad alta de 24 respuestas en la fase inicial, seguida de una caída drástica a 1 respuesta en la fase intermedia y un ligero aumento a 5 respuestas en la fase final. Este patrón indica un descenso abrupto entre las fases inicial e intermedia, seguido de una recuperación parcial, lo que podría sugerir que el interés o percepción de los participantes disminuyó notablemente al inicio del proceso, pero se incrementó nuevamente hacia el final, aunque sin alcanzar los niveles iniciales. En la pregunta 2, se observa una tendencia comparable: se reportan 15 respuestas en la fase inicial, disminuyen significativamente a 1 en la fase intermedia y se incrementan a 4 en la fase final. Esta secuencia evidencia una reducción pronunciada seguida de una recuperación moderada, lo que sugiere una percepción o participación similar a la evidenciada en la pregunta anterior, manteniéndose dentro de una misma dinámica de comportamiento durante el desarrollo del programa.

Figura 12

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 1 y 2 de la Dimensión 1.

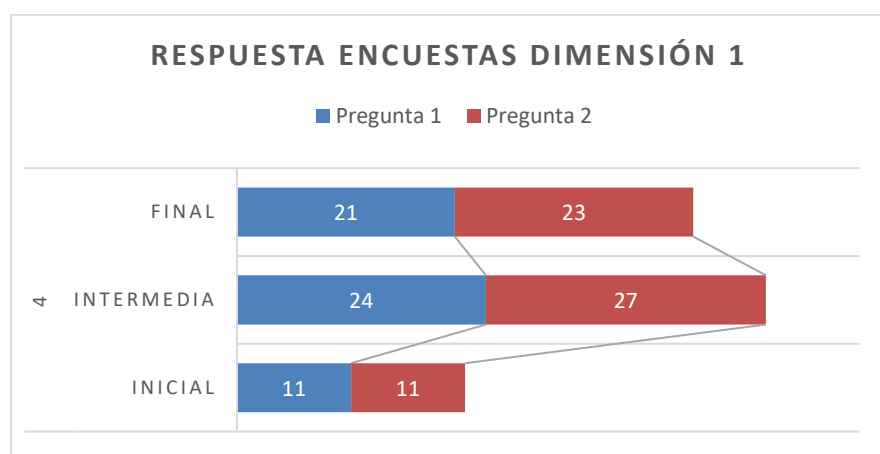
Para la puntuación de valor 3, los resultados de las preguntas 1 y 2 evidencian una tendencia descendente en la percepción de habilidades socioemocionales a lo largo de las fases del proceso. En la pregunta 1, se registran 11 respuestas en la fase inicial, lo que refleja un nivel moderado de percepción sobre la capacidad de empatía. Posteriormente, en la fase intermedia, esta cantidad disminuye levemente a 10, lo que sugiere cierta estabilidad con una reducción mínima. En la fase final, la cifra desciende a 7 respuestas, lo que indica una disminución progresiva en la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, específicamente en los participantes que se ubicaban en esta categoría de puntuación. Este patrón podría interpretarse como una leve desmejora en la autopercepción empática o como una mayor exigencia en la autoevaluación a medida que avanza el proceso.

Por su parte, en la pregunta 2, se reportan 18 respuestas en la fase inicial, reflejando una disposición inicial significativa para identificar emociones en los demás. En la fase intermedia, esta cantidad disminuye de forma más notable a 12 respuestas, y en la fase final se reduce a 10,

marcando una tendencia descendente más pronunciada que la observada en la pregunta anterior. Esta disminución podría atribuirse a una falta de refuerzo práctico o a factores del contexto que dificultaron la observación y reconocimiento de los indicadores emocionales en los otros, lo que afectaría directamente la percepción de esta competencia.

Figura 13

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 1 y 2 de la Dimensión 1.

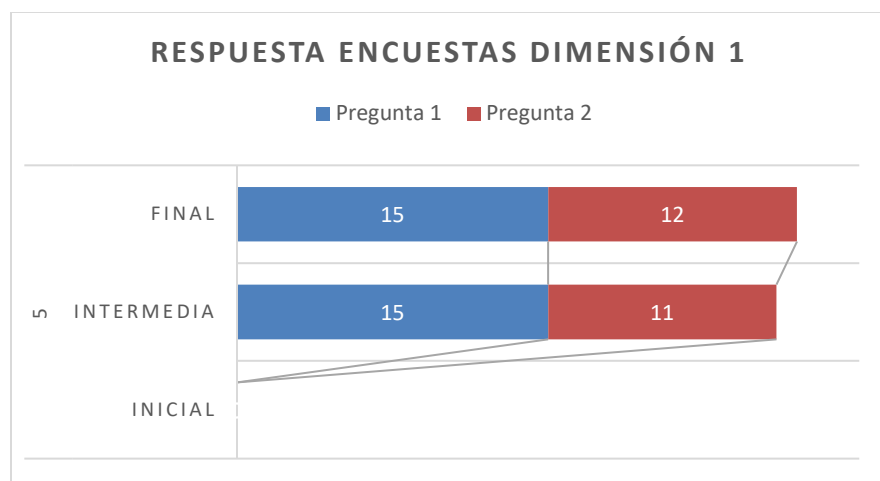
Para la puntuación de valor 4, los resultados de las preguntas 1 y 2 revelan una tendencia positiva en el desarrollo de las habilidades socioemocionales evaluadas. En la pregunta 1, se registran 11 respuestas en la fase inicial, lo que representa un nivel moderado de percepción sobre la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. En la fase intermedia, las respuestas aumentan significativamente a 24, lo que evidencia un crecimiento notable en la percepción de la empatía durante esta etapa. En la fase final, aunque se presenta una leve disminución a 21 respuestas, la cifra sigue siendo considerablemente superior a la del inicio, lo que indica una mejora sostenida, atribuible posiblemente al impacto del programa implementado.

De manera similar, en la pregunta 2 se observa un comportamiento ascendente: se parte de 11 respuestas en la fase inicial, se alcanza un pico de 27 respuestas en la fase intermedia y se

reduce ligeramente a 23 en la fase final. Esta evolución demuestra una mejora aún más marcada en la capacidad percibida para identificar emociones en comparación con la empatía. A pesar de la leve disminución final, los valores alcanzados superan ampliamente los del inicio, lo que sugiere un fortalecimiento significativo de esta habilidad a lo largo del proceso. En conjunto, los resultados reflejan un efecto positivo del programa sobre las competencias socioemocionales analizadas.

Figura 14

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 1: Pregunta 1 y 2



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 1 y 2 de la Dimensión 1.

Para la puntuación de valor 5, los resultados de las preguntas 1 y 2 evidencian una evolución positiva en la percepción de habilidades socioemocionales avanzadas, aunque con ciertas diferencias entre ambas dimensiones. En la pregunta 1, no se reportan respuestas en la fase inicial, lo que indica que ninguno de los participantes se consideraba altamente competente en empatía al comienzo del programa. Sin embargo, en la fase intermedia se registran 15 respuestas, lo que refleja un aumento significativo en la percepción de esta habilidad. Esta cantidad se mantiene constante en la fase final, lo que sugiere una estabilidad en la

autopercepción empática entre las fases intermedia y final, sin variaciones posteriores una vez alcanzado un nivel alto de valoración.

En cuanto a la pregunta 2, también se parte de una ausencia de respuestas en la fase inicial, evidenciando que al inicio del proceso no se percibía un alto grado de habilidad para identificar emociones en los demás. En la fase intermedia se alcanzan 11 respuestas, y en la fase final se incrementa ligeramente a 12, lo que representa una mejora modesta hacia el cierre del programa. Este comportamiento refleja una percepción más baja en esta competencia durante la fase intermedia, seguida de una leve recuperación en la etapa final, lo que puede interpretarse como un progreso gradual y sostenido en el reconocimiento emocional, aunque con menor intensidad que la empatía. En conjunto, los resultados sugieren un desarrollo positivo de las competencias socioemocionales en los niveles más altos de valoración, especialmente a partir de la fase intermedia.

Análisis Dimensión 2

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 18

Resultados obtenidos Variable 1, Dimensión 2: Resolución de conflictos - Pregunta 3 y 4

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 2	
		Pregunta 3	Pregunta 4
1	Inicial	3	3
	Intermedia	1	1
	Final	2	1
2	Inicial	24	19
	Intermedia	1	0
	Final	2	2

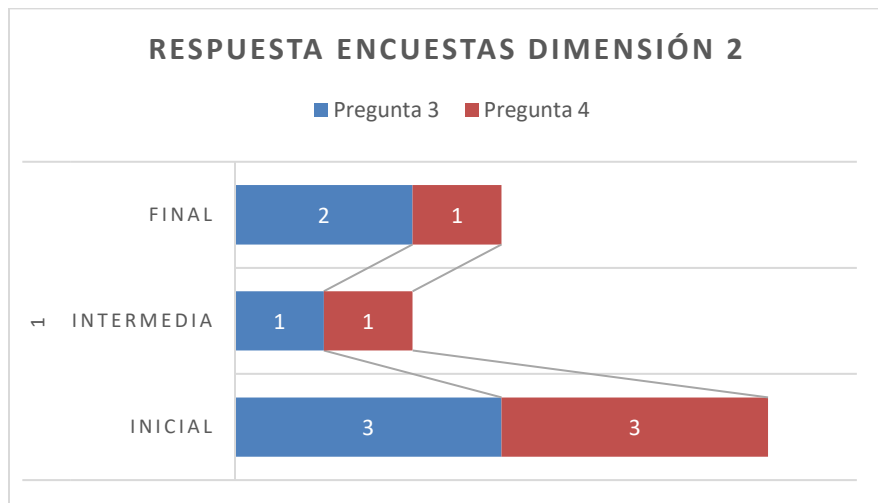
PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 2	
		Pregunta 3	Pregunta 4
3	Inicial	16	18
	Intermedia	9	7
	Final	10	10
4	Inicial	5	7
	Intermedia	22	29
	Final	24	23
5	Inicial	0	1
	Intermedia	17	13
	Final	12	14

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial para la pregunta 3 la puntuación mayormente votada fue de 2 con 24 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 22 votaciones y, en la fase final fue de 4 con 24 votaciones; de igual manera, para la pregunta 4 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 2 con 19 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 29 votaciones y, en la fase final fue de también de 4 con 23 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 15

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 3 y 4 de la Dimensión 2.

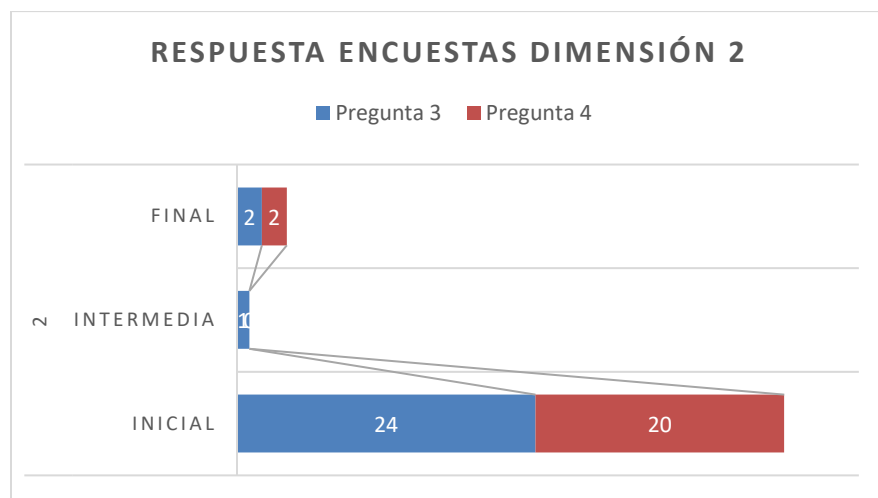
Para la puntuación de valor 1, los resultados correspondientes a las preguntas 3 y 4 revelan una tendencia general de disminución en la cantidad de respuestas asignadas a este nivel, lo que puede interpretarse como una mejora en la percepción de las competencias evaluadas, aunque con matices particulares en cada caso. En la pregunta 3, se registran 3 respuestas en la fase inicial, reflejando un nivel inicial regular o bueno en la capacidad para resolver conflictos sin recurrir a la agresión. Esta cifra desciende a 1 respuesta en la fase intermedia, lo que sugiere un incremento significativo en la auto percepción positiva de esta habilidad. En la fase final, se observa un leve aumento a 2 respuestas, lo que podría indicar una ligera disminución en dicha percepción hacia el cierre del proceso. Este patrón descendente, con una leve recuperación final, podría asociarse a desafíos encontrados por los participantes en la aplicación sostenida de esta competencia, pese a los avances registrados en la etapa intermedia.

Por su parte, en la pregunta 4, también se identifican 3 respuestas en la fase inicial, manteniéndose un nivel similar al de la pregunta anterior. En la fase intermedia, las respuestas

disminuyen a 1, reflejando una mejora en la percepción de la habilidad para manejar desacuerdos sin recurrir a comportamientos negativos. Sin embargo, a diferencia de la tendencia observada en la pregunta 3, esta cifra permanece constante en la fase final, sin evidenciar recuperación ni cambios. Esta estabilidad sugiere que, si bien hubo una mejora inicial en la percepción de esta competencia, el programa no generó un avance significativo adicional hacia la última fase. En conjunto, los resultados indican una mejora general en las competencias de resolución de conflictos y manejo de desacuerdos, aunque con un impacto más limitado o con retrocesos leves en la fase final.

Figura 16

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 3 y 4 de la Dimensión 2.

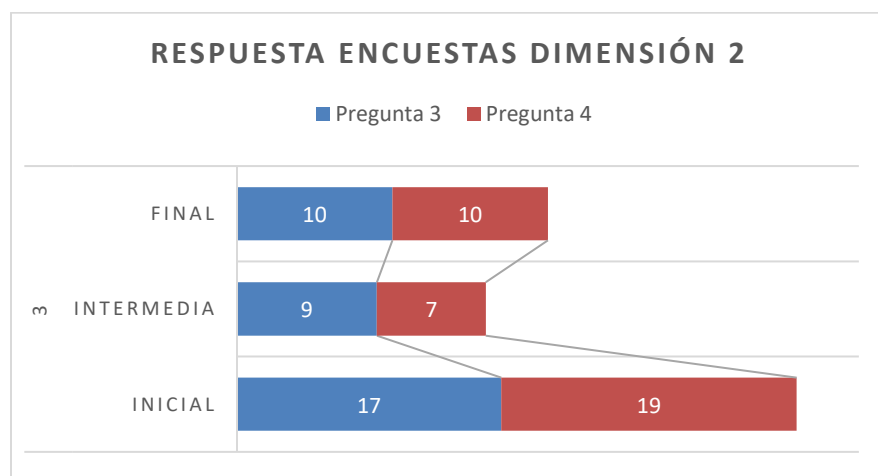
Para la puntuación de valor 2, los resultados obtenidos en las preguntas 3 y 4 evidencian una tendencia similar, caracterizada por una disminución pronunciada entre las fases inicial e intermedia, seguida por una ligera recuperación en la fase final. En la pregunta 3, se registran 24 respuestas en la fase inicial, lo que refleja una percepción considerablemente baja en la habilidad para resolver conflictos sin recurrir a la agresión. En la fase intermedia, esta cantidad se reduce

drásticamente a solo 1 respuesta, lo cual sugiere una mejora significativa en la percepción de esta competencia durante el desarrollo del programa. Sin embargo, en la fase final, se observa un leve aumento a 2 respuestas, lo que podría interpretarse como una ligera pérdida de efectividad o una mayor autoconciencia crítica hacia el cierre del proceso, aunque manteniendo una percepción positiva en comparación con el punto de partida.

En la pregunta 4, se presentan 19 respuestas en la fase inicial, indicando un nivel también bajo en la percepción de la habilidad para manejar desacuerdos sin escalar los conflictos. Esta cifra desciende de forma considerable a 1 respuesta en la fase intermedia, reflejando, al igual que en la pregunta anterior, una mejora destacada en la autopercepción de esta competencia. Posteriormente, en la fase final, se reportan 2 respuestas, lo que representa un pequeño aumento en comparación con la etapa intermedia, pero continúa siendo un valor bajo respecto al inicio. Este patrón refuerza la idea de un impacto positivo del programa sobre el desarrollo de estas habilidades socioemocionales, con una eficacia más notoria durante la fase intermedia, seguida por una estabilización o leve retroceso en la fase final.

Figura 17

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4



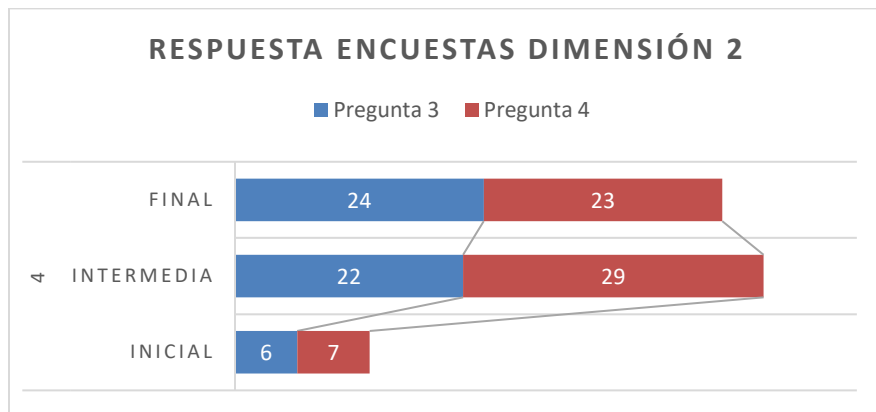
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 3 y 4 de la Dimensión 2.

Para la puntuación de valor 3, los resultados de las preguntas 3 y 4 muestran una tendencia general de descenso entre las fases inicial e intermedia, seguida de una recuperación parcial en la fase final. En la pregunta 3, se registran 16 respuestas en la fase inicial, lo que representa un nivel moderado en la percepción de la habilidad para resolver conflictos sin recurrir a la agresión. Esta cifra disminuye a 9 en la fase intermedia, lo que evidencia una caída significativa en la percepción de dicha competencia durante esta etapa. Sin embargo, en la fase final se observa un leve aumento a 10 respuestas, lo que sugiere una recuperación parcial, posiblemente atribuible a intervenciones específicas del programa que reforzaron esta habilidad hacia el cierre.

En cuanto a la pregunta 4, se reportan 18 respuestas en la fase inicial, lo cual refleja una percepción relativamente alta en la habilidad para manejar desacuerdos sin que escalen en conflictos. Esta cantidad desciende drásticamente a 7 en la fase intermedia, indicando una reducción marcada. No obstante, en la fase final se presenta un incremento a 10 respuestas, lo que representa una recuperación más pronunciada que la observada en la pregunta 3. Este comportamiento podría señalar que, aunque se experimentó una disminución en la percepción durante la mitad del proceso, las estrategias implementadas al final del programa lograron fortalecer la competencia en la resolución de desacuerdos, generando un impacto positivo en la autopercepción de los participantes.

Figura 18

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 3 y 4 de la Dimensión 2.

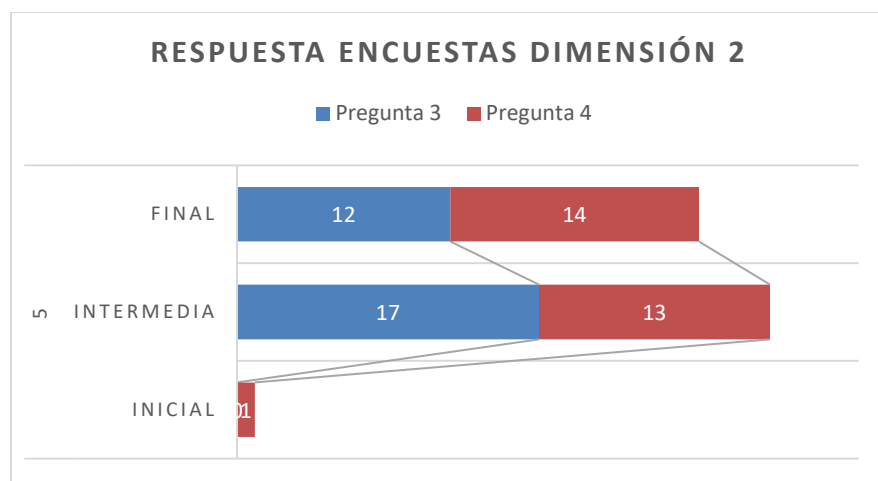
Para la puntuación de valor 4, los resultados obtenidos en las preguntas 3 y 4 revelan una evolución ampliamente positiva en la percepción de las habilidades relacionadas con la resolución de conflictos sin recurrir a la agresión y el manejo adecuado de los desacuerdos. En la pregunta 3, se observa una progresión sostenida: desde una fase inicial con 5 respuestas, reflejo de una percepción baja, se pasa a un incremento notable en la fase intermedia con 22 respuestas, y se consolida en la fase final con 24 respuestas. Este patrón sugiere que el programa pedagógico tuvo un efecto progresivamente favorable en el desarrollo de esta competencia, permitiendo a los participantes fortalecer su capacidad de gestionar conflictos de manera no violenta a lo largo del tiempo.

En el caso de la pregunta 4, también se evidencia un crecimiento significativo. Aunque la fase inicial parte con 7 respuestas, este número asciende abruptamente a 29 en la fase intermedia, lo que demuestra una percepción sumamente positiva en ese momento del proceso. Sin embargo, en la fase final se registra una leve disminución a 23 respuestas, lo que, si bien representa una reducción, mantiene un nivel considerablemente alto en comparación con el punto de partida.

Este comportamiento podría interpretarse como un pico de percepción positiva durante la fase intermedia, con una posterior estabilización que, aunque inferior, aún indica un fortalecimiento general de la habilidad para manejar desacuerdos de forma constructiva. En conjunto, ambas preguntas evidencian que el programa incidió de manera relevante en el desarrollo de estas competencias socioemocionales, destacando una mejora sostenida en la percepción de los participantes.

Figura 19

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 2: Pregunta 3 y 4



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 3 y 4 de la Dimensión 2.

Para la puntuación de valor 5, las tendencias observadas en las preguntas 3 y 4 reflejan un desarrollo positivo en las competencias relacionadas con la resolución de conflictos y el manejo de desacuerdos, aunque con matices diferenciados entre ambas habilidades. En la pregunta 3, los datos muestran un avance notable desde un nivel inicial muy bajo (1 respuesta) hasta un punto alto en la fase intermedia (17 respuestas), lo que sugiere que durante esta etapa los participantes percibieron una mejora considerable en su capacidad para resolver conflictos sin recurrir a la agresión. Sin embargo, en la fase final se registra una disminución a 12 respuestas, lo cual,

aunque representa una leve caída, mantiene la percepción en un nivel significativamente superior al punto de partida. Este patrón puede indicar que, si bien el impacto del programa fue positivo, hubo ciertos factores que impidieron mantener completamente la percepción alcanzada en la fase intermedia hacia el cierre del proceso.

En contraste, la pregunta 4 evidencia una tendencia ascendente más estable y sostenida. La ausencia de respuestas en la fase inicial pone en evidencia una percepción nula o muy limitada sobre la habilidad para manejar desacuerdos al comienzo del programa. No obstante, esta situación cambia significativamente en la fase intermedia con 13 respuestas, y continúa mejorando en la fase final con 14 respuestas. Este comportamiento progresivo, sin retrocesos, sugiere que las estrategias promovidas por el programa fueron efectivas y asimiladas de manera continua en esta dimensión específica. En conjunto, ambas preguntas respaldan la eficacia del programa en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, en particular aquellas vinculadas con la convivencia pacífica, aunque también resaltan la necesidad de reforzar mecanismos de sostenibilidad en el tiempo para evitar retrocesos al final del proceso.

Análisis Dimensión 3

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 19

Resultados obtenidos Variable 1, Dimensión 3: Resolución de conflictos - Pregunta 3 y 4

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 3	
		Pregunta 5	Pregunta 6
1	Inicial	6	3
	Intermedia	2	0
	Final	2	1
2	Inicial	24	17
	Intermedia	2	0

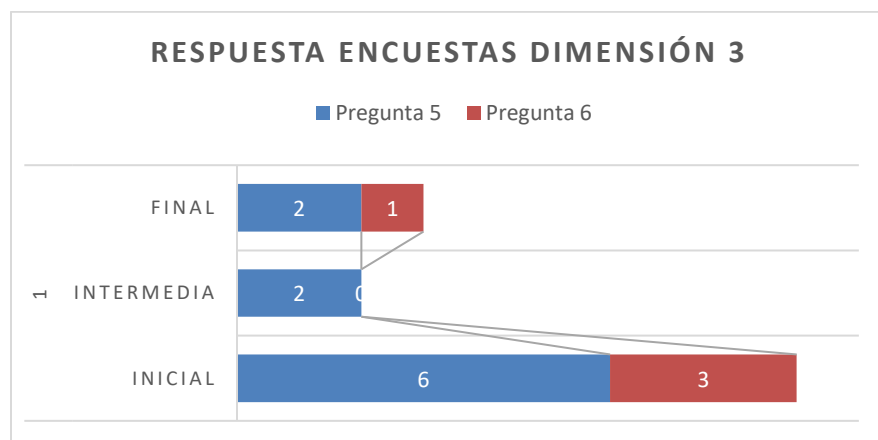
PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 3	
		Pregunta 5	Pregunta 6
3	Final	4	4
	Inicial	13	23
	Intermedia	4	4
4	Final	9	8
	Inicial	7	6
	Intermedia	33	25
5	Final	23	23
	Inicial	0	1
	Intermedia	9	21
	Final	12	14

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial para la pregunta 5 la puntuación mayormente votada fue de 2 con 24 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 33 votaciones y, en la fase final fue de 4 con 23 votaciones; de igual manera, para la pregunta 6 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 3 con 23 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 25 y, en la fase final fue también de 4 con 23 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 20

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6



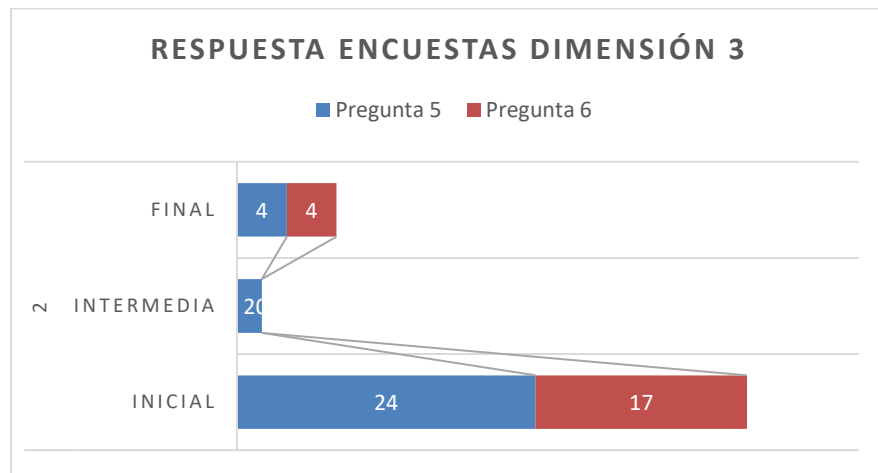
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 5 y 6 de la Dimensión 3.

Para la puntuación de valor 1, los datos correspondientes a las preguntas 5 y 6 evidencian una tendencia general de disminución en la percepción inicial de habilidades relacionadas con el trabajo en equipo, seguida de una estabilización en niveles bajos en las fases posteriores. En la pregunta 5, se observa un nivel moderado al inicio, con 6 respuestas, que refleja cierta comodidad inicial para trabajar en equipo. Sin embargo, esta percepción decae de manera significativa en la fase intermedia, donde solo se registran 2 respuestas, y se mantiene constante en la fase final, lo que indica que la mayoría de los participantes dejaron de percibirse con esa comodidad o habilidad en esta competencia. Este patrón podría interpretarse como una disminución en la autopercepción de la capacidad para integrarse o colaborar efectivamente en grupo, aunque también podría reflejar un proceso crítico de autoconciencia más rigurosa en los participantes a medida que avanzaba el programa.

Por su parte, la pregunta 6 muestra un nivel inicial bajo, con apenas 3 respuestas, que desaparece por completo en la fase intermedia, reflejando una ausencia total de percepción sobre esta habilidad durante esa etapa. Hacia la fase final, se registra un leve repunte con 1 respuesta, señalando una recuperación marginal en la percepción de esta competencia. La caída abrupta seguida de una estabilización en niveles bajos sugiere que los participantes inicialmente no consideraban desarrollada esta habilidad, y que a lo largo del programa no se logró consolidar una mejora sustancial, aunque el pequeño incremento final podría indicar un inicio de cambio positivo. En conjunto, ambos patrones señalan la necesidad de reforzar estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer el trabajo en equipo, promoviendo una percepción más sólida y sostenida de estas competencias socioemocionales a lo largo de todo el proceso formativo.

Figura 21

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 5 y 6 de la Dimensión 3.

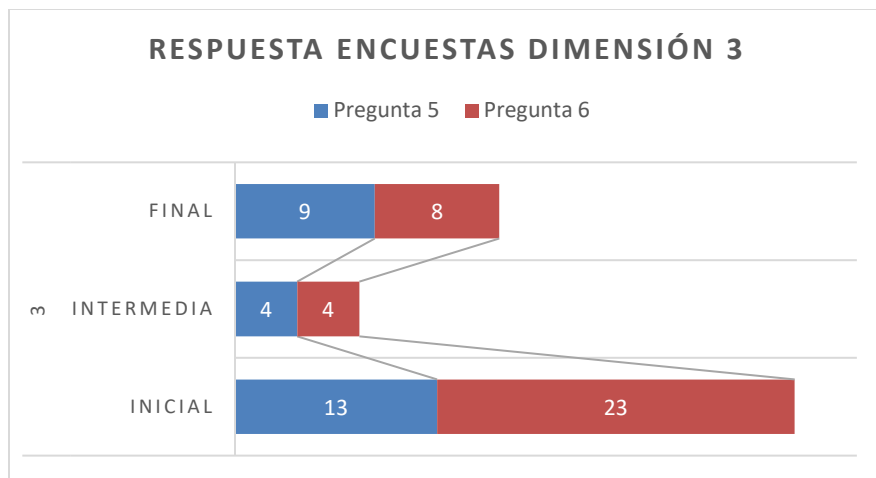
Para la puntuación de valor 2, las respuestas de las preguntas 5 y 6 reflejan una tendencia general de reducción en la cantidad de respuestas asociadas a percepciones bajas, lo que sugiere una mejora en las habilidades relacionadas con el trabajo en equipo a lo largo del programa. En la pregunta 5, se inicia con 24 respuestas en la fase inicial, indicando una percepción baja considerable en la comodidad para trabajar en equipo. En la fase intermedia, la cantidad disminuye drásticamente a 2 respuestas, lo que implica una mejora sustancial en esta dimensión. Sin embargo, en la fase final, aunque la cantidad se incrementa levemente a 4 respuestas, esta sigue siendo baja en comparación con la inicial, lo que puede interpretarse como una caída importante en la percepción negativa, es decir, una consolidación de la mejoría lograda.

En la pregunta 6, el patrón es similar, aunque con valores diferentes; se registran 17 respuestas en la fase inicial, lo que representa una percepción moderado-alta de esta habilidad en niveles bajos. En la fase intermedia, la cantidad disminuye considerablemente a 6 respuestas, reflejando un avance positivo en la percepción de esta competencia. Finalmente, en la fase final,

se estabiliza en 4 respuestas, indicando una leve caída respecto a la fase intermedia, pero manteniéndose en niveles bajos, lo que sugiere que el programa logró reforzar esta competencia y que esta mejoría se mantuvo en gran medida hacia el cierre. En conjunto, estos datos evidencian un impacto favorable del programa en el desarrollo de habilidades para el trabajo colaborativo, con mejoras significativas especialmente visibles desde la fase inicial hacia la intermedia, y una relativa estabilidad hacia la final.

Figura 22

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 5 y 6 de la Dimensión 3.

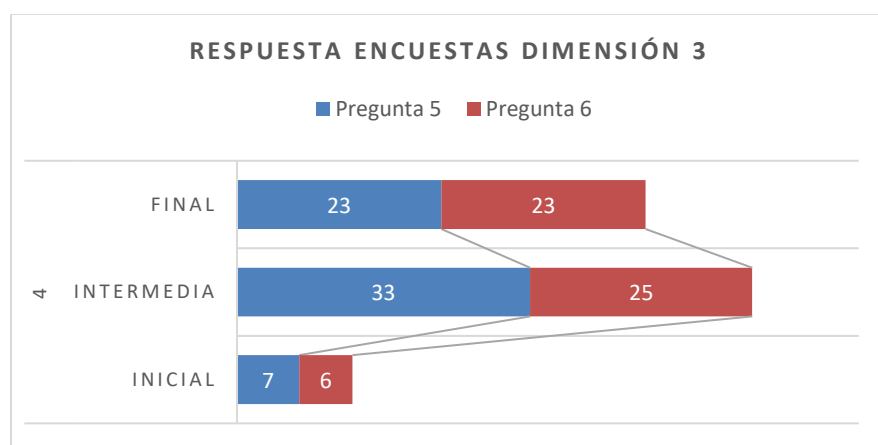
Para la puntuación de valor 3, las respuestas correspondientes a las preguntas 5 y 6 evidencian tendencias similares de fluctuación en la percepción de las habilidades relacionadas con el trabajo en equipo y la capacidad de escucha activa. En la pregunta 5, se observa un nivel inicial moderado con 13 respuestas, que disminuye considerablemente a 4 en la fase intermedia, lo cual puede interpretarse como una mejora en esta dimensión debido a la reducción de percepciones intermedias menos favorables. Sin embargo, en la fase final, las respuestas aumentan a 9, reflejando una recuperación significativa que, aunque no alcanza los niveles

iniciales, sugiere que las estrategias implementadas hacia el cierre del programa pudieron tener un impacto positivo en la percepción de esta habilidad.

En la pregunta 6, el patrón es similar, pero con una mayor intensidad en los niveles iniciales; se registran 23 respuestas al inicio, indicando una percepción alta en niveles intermedios de esta habilidad. Posteriormente, en la fase intermedia, se presenta una caída fuerte hasta 4 respuestas, lo que denota una mejora en la percepción negativa de esta competencia. Finalmente, en la fase final, se observa una recuperación moderada con un aumento a 8 respuestas. Esta dinámica sugiere que, aunque la recuperación no es tan pronunciada como en la pregunta 5, las actividades desarrolladas en las etapas finales del programa contribuyeron a reforzar la capacidad de escuchar y respetar opiniones, consolidando así una mejor percepción de estas competencias socioemocionales.

Figura 23

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 5 y 6 de la Dimensión 3.

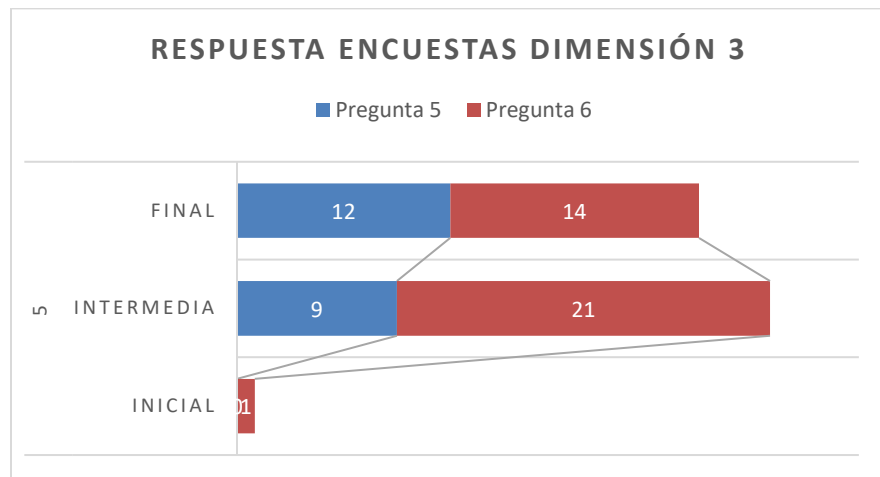
Para la puntuación de valor 4, las respuestas para las preguntas 5 y 6 revelan tendencias marcadamente positivas en la percepción de las habilidades asociadas al trabajo en equipo y la escucha activa, aunque con comportamientos ligeramente diferenciados en la fase final. En la

pregunta 5, se registra un nivel inicial bajo con 7 respuestas, seguido por un aumento significativo a 33 en la fase intermedia, lo que indica una mejora sustancial en la percepción de comodidad para trabajar en equipo durante esta etapa del programa. Sin embargo, en la fase final, las respuestas disminuyen a 23, evidenciando un descenso respecto a la fase intermedia, aunque manteniéndose en un nivel alto en comparación con la fase inicial. Este patrón sugiere que, si bien el programa logró un avance importante, la percepción sobre esta habilidad sufrió una leve reducción hacia el cierre.

Por su parte, la pregunta 6 inicia con 6 respuestas, también en un nivel bajo, pero experimenta un incremento drástico a 25 en la fase intermedia, evidenciando un crecimiento significativo en la percepción de la capacidad para escuchar y respetar opiniones. En la fase final, se registra una leve disminución a 23 respuestas, lo que indica una estabilización en niveles altos sin una reducción considerable como en la pregunta 5. Esta diferencia sugiere que la aplicación de estrategias para fortalecer esta habilidad fue más efectiva y sostenida durante el programa, reflejando un proceso de consolidación positivo en esta competencia socioemocional hacia la conclusión de este.

Figura 24

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 3: Pregunta 5 y 6



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 5 y 6 de la Dimensión 3.

Para la puntuación de valor 5, las tendencias en las preguntas 5 y 6 evidencian una evolución favorable en la percepción de habilidades relacionadas con la comodidad para trabajar en equipo y la capacidad de escucha y respeto hacia las opiniones ajenas, aunque con matices distintos. En la pregunta 5, no se registra ninguna respuesta en la fase inicial, lo que refleja una percepción nula al comienzo del programa. Sin embargo, se observa un crecimiento moderado en la fase intermedia con 9 respuestas, seguido de un aumento a 12 en la fase final, indicando una mejora continua y sostenida en la percepción de esta habilidad a lo largo del proceso. Este patrón sugiere que las estrategias implementadas fueron efectivas para fortalecer la comodidad en el trabajo colaborativo, aunque partiendo de un punto muy bajo.

En contraste, la pregunta 6 presenta una respuesta inicial mínima con solo 1 registro, pero experimenta un aumento drástico a 21 en la fase intermedia, demostrando un avance significativo en la percepción de la capacidad para escuchar y respetar opiniones. No obstante, en la fase final, las respuestas disminuyen a 14, aunque mantienen niveles considerablemente superiores a los

iniciales. Esta leve reducción podría indicar desafíos en la consolidación de esta competencia hacia el cierre del programa, aunque el balance general es positivo, reflejando un impacto favorable y un proceso de aplicación efectivo durante la implementación del programa.

Análisis Dimensión 4

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 20

Resultados obtenidos Variable 1, Dimensión 4: Comunicación efectiva–Pregunta 7 y 8

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 4	
		Pregunta 7	Pregunta 8
1	Inicial	7	1
	Intermedia	0	0
	Final	2	2
2	Inicial	17	18
	Intermedia	0	1
	Final	3	2
3	Inicial	19	23
	Intermedia	5	2
	Final	9	10
4	Inicial	7	7
	Intermedia	23	30
	Final	19	16
5	Inicial	0	1
	Intermedia	22	17
	Final	17	20

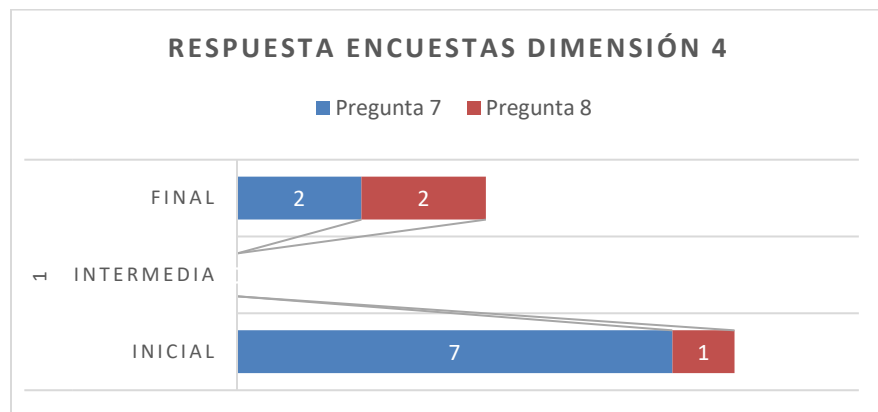
Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial para la pregunta 7 la puntuación mayormente votada fue de 3 con 19 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 23 votaciones y, en la fase final fue de 4 con 19 votaciones; de igual manera, para la pregunta 8 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 3 con 23 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 30 y, en la fase final fue de 5 con 20 votaciones. Ahora bien, para

visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 25

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 7 y 8 de la Dimensión 4.

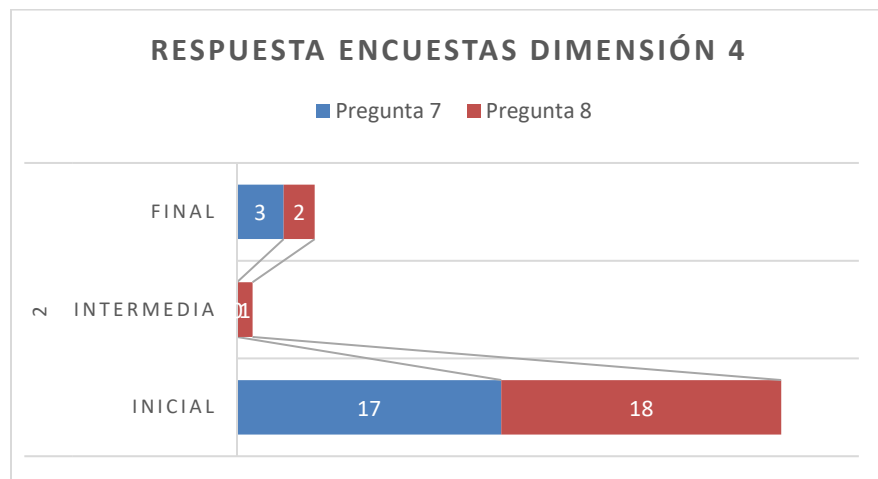
Para la puntuación de valor 1, las tendencias en las preguntas 7 y 8 muestran una evolución favorable en la percepción de las habilidades evaluadas, a pesar de partir de niveles iniciales bajos o moderados. En la pregunta 7, se registran 7 respuestas en la fase inicial, lo que indica un nivel regular en la percepción de la habilidad correspondiente. Sin embargo, en la fase intermedia no se registran respuestas, evidenciando una caída abrupta, mientras que en la fase final se contabilizan 2 respuestas, lo cual, debido a la baja cantidad, refleja una mejora en la percepción de esta competencia a lo largo del programa. Este comportamiento sugiere un avance positivo, posiblemente asociado con el fortalecimiento progresivo de dicha habilidad.

De manera similar, en la pregunta 8, el nivel inicial es muy bajo, con solo 1 respuesta registrada. La ausencia total de respuestas en la fase intermedia indica una caída significativa en la percepción. No obstante, la aparición de 2 respuestas en la fase final señala una leve recuperación, reafirmando la tendencia observada en la pregunta 7. En conjunto, ambos patrones

reflejan una mejora gradual en la percepción de estas habilidades durante el desarrollo del programa, evidenciando un impacto favorable en su fortalecimiento.

Figura 26

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 7 y 8 de la Dimensión 4.

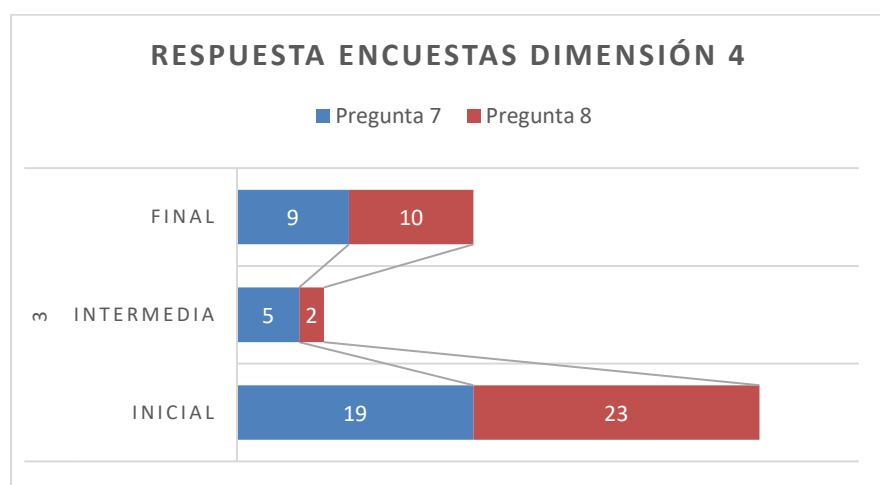
Para la puntuación de valor 2, las tendencias en las preguntas 7 y 8 reflejan una mejora sustancial en la percepción de las habilidades evaluadas a lo largo del programa. En la pregunta 7, se observa un nivel inicial alto con 17 respuestas, seguido por una ausencia total de respuestas en la fase intermedia, lo cual indica una disminución significativa en la percepción de dificultades o limitaciones asociadas a esta habilidad, sugiriendo una mejora. En la fase final, se registra un leve aumento a 3 respuestas, lo que representa una recuperación mínima, pero mantiene niveles bajos en comparación con el inicio, consolidando así un cambio positivo.

De manera análoga, en la pregunta 8, se parte de un nivel inicial igualmente alto con 18 respuestas, para luego presentar una ausencia total de respuestas en la fase intermedia, coincidiendo con el patrón de la pregunta anterior y evidenciando también una mejora en la percepción. En la fase final, se registra un leve incremento a 2 respuestas, lo que sugiere una

recuperación marginal, aunque los valores finales continúan siendo significativamente inferiores a los iniciales. En conjunto, estos patrones indican que el programa contribuyó efectivamente a la mejora de estas habilidades, disminuyendo la percepción de dificultades asociadas y promoviendo cambios favorables en el cierre.

Figura 27

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 7 y 8 de la Dimensión 4.

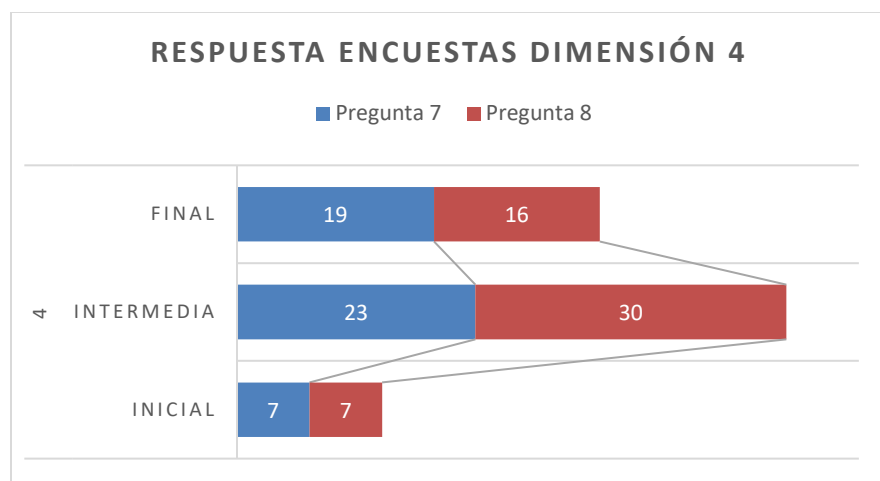
Para la puntuación de valor 3, los valores correspondientes a las preguntas 7 y 8 presentan tendencias que reflejan una dinámica de mejora con fluctuaciones a lo largo del programa. En la pregunta 7, el nivel inicial se sitúa en un punto regular con 19 respuestas, pero experimenta una disminución considerable a 5 respuestas en la fase intermedia, lo que puede interpretarse como una mejora en la percepción de la habilidad evaluada. Posteriormente, en la fase final, se observa una recuperación significativa hasta 9 respuestas, aunque sin alcanzar los niveles iniciales, lo que indica un avance general positivo con cierta estabilidad hacia el cierre.

En cuanto a la pregunta 8, el patrón es similar, pero con una mayor magnitud en las variaciones. Se parte de un nivel inicial muy alto con 23 respuestas, seguido de una caída

drástica a solo 2 respuestas en la fase intermedia, lo que sugiere una mejora notable en la percepción de esta habilidad durante esta etapa. En la fase final, la recuperación es más marcada que en la pregunta 7, alcanzando 10 respuestas, aunque permanece por debajo del valor inicial. Esta tendencia indica que, a pesar de las fluctuaciones, el programa logró favorecer cambios positivos en la percepción de las habilidades relacionadas con estas preguntas, consolidando una mejora progresiva hacia el cierre.

Figura 28

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 7 y 8 de la Dimensión 4.

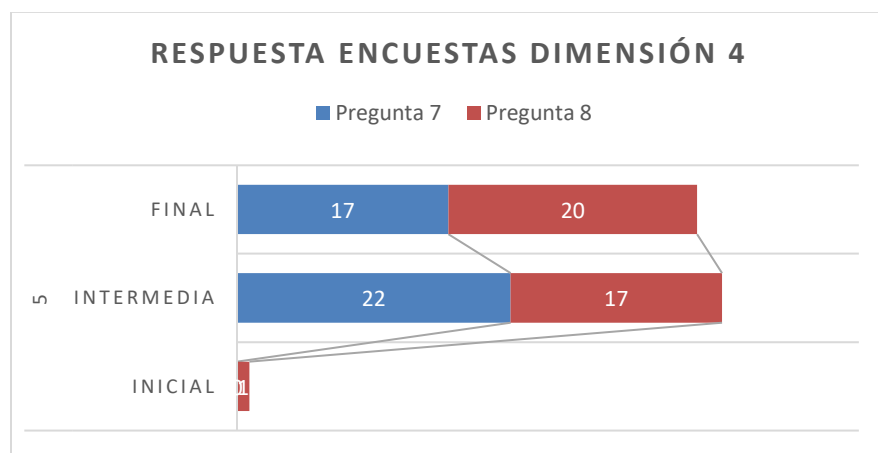
Para la puntuación de valor 4, los datos de las preguntas 7 y 8 reflejan patrones de evolución con mejoras notables durante la fase intermedia, seguidas de una reducción en la percepción hacia la fase final, aunque con niveles superiores a los iniciales. En la pregunta 7, se observa un nivel inicial regular con 7 respuestas, que crece significativamente a 23 en la fase intermedia, indicando un avance sustancial en la percepción de la habilidad evaluada. Sin embargo, en la fase final, las respuestas disminuyen ligeramente a 19, manteniéndose en un nivel

alto pero inferior al pico intermedio, lo que sugiere que el progreso logrado no se consolidó completamente hacia el cierre del programa.

Por su parte, la pregunta 8 presenta un comportamiento similar, pero con variaciones más pronunciadas. Parte también de un nivel inicial bajo con 7 respuestas, seguido por un incremento considerable a 30 en la fase intermedia, reflejando un desarrollo muy positivo en la percepción de esta habilidad. No obstante, en la fase final, las respuestas descienden a 16, lo que representa una caída considerable respecto a la fase intermedia, aunque el valor final permanece por encima del nivel inicial. Este patrón evidencia que, a pesar de los avances significativos durante la implementación del programa, la percepción de estas habilidades experimentó cierta inestabilidad hacia el cierre, requiriendo posiblemente estrategias adicionales para sostener los logros alcanzados.

Figura 29

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 4: Pregunta 7 y 8



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 7 y 8 de la Dimensión 4.

Para la puntuación de valor 5, las preguntas 7 y 8 muestran tendencias de evolución positiva, aunque con diferencias en la estabilidad de la percepción a lo largo del programa. En la pregunta 7, no se registran respuestas en la fase inicial, lo que sugiere un nivel bajo o nulo de

percepción inicial de la habilidad. En la fase intermedia, las respuestas aumentan significativamente a 22, reflejando un desarrollo importante en la percepción de la habilidad evaluada. Sin embargo, en la fase final, se presenta una disminución moderada a 17 respuestas, indicando una leve reducción respecto a la fase anterior, aunque la percepción se mantiene en un nivel alto, lo que evidencia un impacto favorable del programa, aunque con cierto descenso hacia el cierre.

Por otro lado, la pregunta 8 sigue un patrón similar en la fase inicial, sin respuestas registradas, pero presenta un crecimiento positivo y sostenido durante las siguientes etapas. En la fase intermedia, las respuestas ascienden a 17, y en la fase final aumentan a 20, lo que evidencia una mejora continua y sostenida en la percepción de esta habilidad. Este comportamiento indica que, a diferencia de la pregunta 7, la percepción en la pregunta 8 no solo se fortaleció durante el programa, sino que además mostró una tendencia ascendente constante, sugiriendo una consolidación más sólida de los avances logrados hacia el cierre.

Análisis Dimensión 5

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 21

Resultados obtenidos Variable 1, Dimensión 5: Autorregulación emocional – Pregunta 9 y 10.

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 5	
		Pregunta 9	Pregunta 10
1	Inicial	6	0
	Intermedia	0	0
	Final	1	2
2	Inicial	20	16
	Intermedia	2	1
	Final	4	2
3	Inicial	16	24

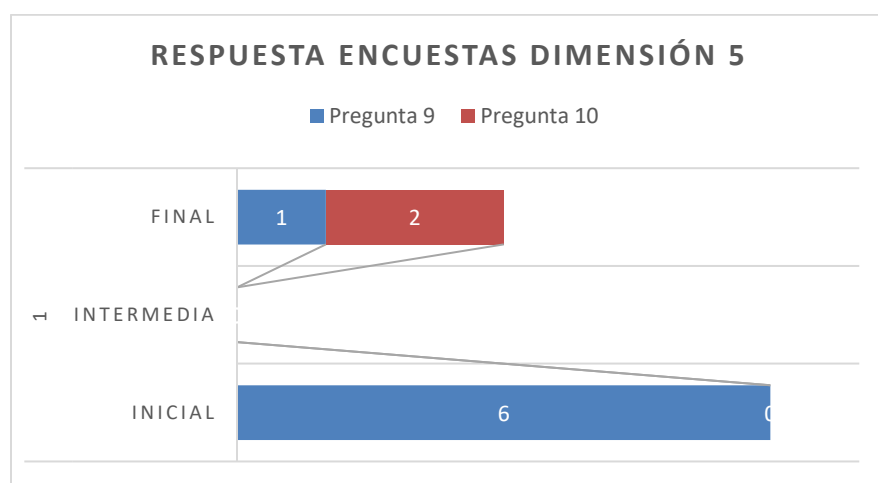
PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 5	
		Pregunta 9	Pregunta 10
4	Intermedia	3	4
	Final	11	8
	Inicial	8	9
	Intermedia	26	25
	Final	16	21
	Inicial	0	1
5	Intermedia	19	20
	Final	18	17

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial para la pregunta 9 la puntuación mayormente votada fue de 2 con 20 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 26 votaciones y, en la fase final fue de 5 con 18 votaciones; de igual manera, para la pregunta 10 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 3 con 24 votaciones, en la fase intermedia fue de 4 con 25 y, en la fase final fue de 4 con 21 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 30

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10



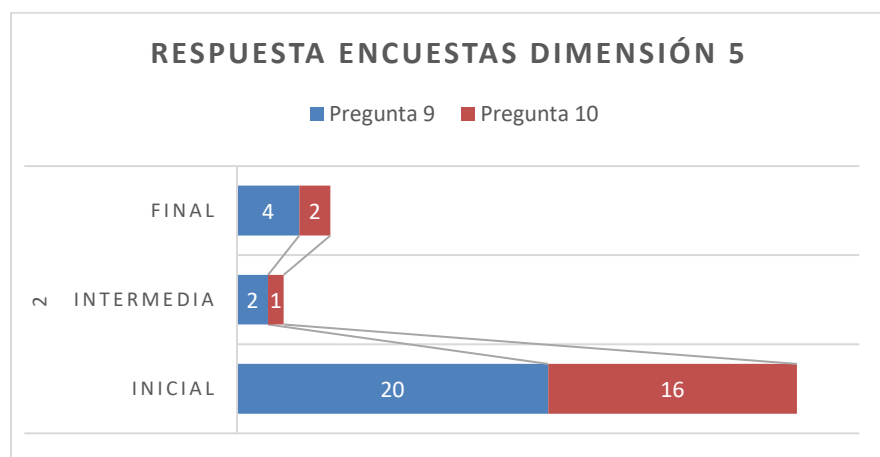
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 9 y 10 de la Dimensión 5.

Para la puntuación de valor 1, las tendencias observadas en las preguntas 9 y 10 evidencian un comportamiento similar, caracterizado por una marcada disminución en la percepción de las habilidades evaluadas durante el desarrollo del programa y una recuperación mínima hacia el cierre. En la pregunta 9, se registra un nivel inicial moderado con 6 respuestas, seguido de una ausencia total de respuestas en la fase intermedia, lo que refleja un descenso abrupto. En la fase final, la percepción apenas se recupera con una sola respuesta, indicando que la percepción de esta habilidad se mantuvo baja hacia el cierre del programa.

En la pregunta 10, el patrón es congruente con el anterior, comenzando con cero respuestas en las fases inicial e intermedia, lo que sugiere una percepción inicial regular o alta, pero sin manifestaciones explícitas en esos momentos. Hacia la fase final, se observa un ligero aumento con 2 respuestas, representando una recuperación muy limitada. En conjunto, ambos patrones reflejan que, aunque la percepción inicial de estas habilidades pudo ser moderada o alta, el programa no logró sostener ni fortalecer dicha percepción a lo largo del tiempo, manteniéndose en niveles bajos hacia la etapa final.

Figura 31

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10



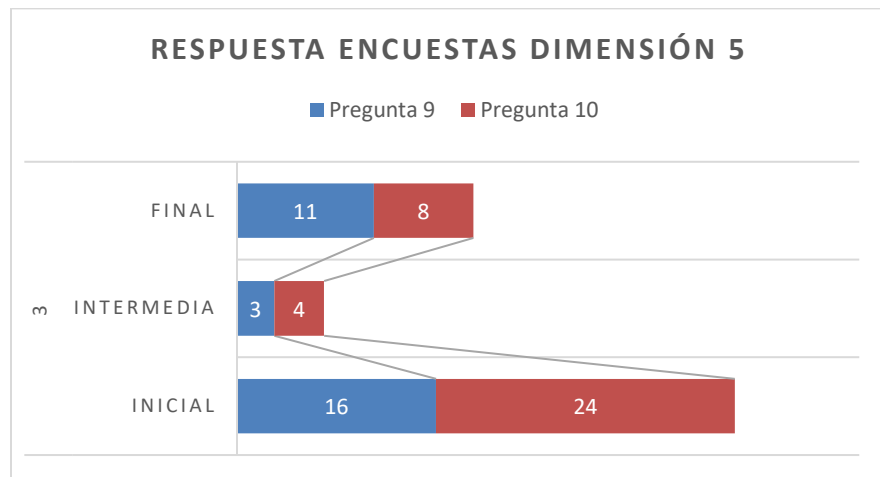
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 9 y 10 de la Dimensión 5.

Para la puntuación de valor 2, los valores correspondientes a las preguntas 9 y 10 presentan tendencias semejantes que reflejan una evolución negativa seguida de una recuperación moderada en la percepción de las habilidades evaluadas. En la pregunta 9, se observa un nivel inicial regular con 20 respuestas, que cae drásticamente a 2 en la fase intermedia, lo cual indica una disminución significativa en la percepción de la habilidad durante esta etapa. Posteriormente, en la fase final, las respuestas aumentan ligeramente a 4, evidenciando una recuperación leve, aunque los valores finales permanecen considerablemente por debajo del nivel inicial, lo que sugiere que la percepción de esta habilidad mejoró moderadamente, pero aún se mantiene deficiente.

En la pregunta 10, el patrón es similar, con un nivel inicial regular reflejado en 16 respuestas, seguido de una caída abrupta a 1 respuesta en la fase intermedia. Hacia la fase final, se registra un ligero aumento a 2 respuestas, señalando una recuperación marginal. Esta dinámica indica que la percepción de la habilidad también era baja inicialmente, con un descenso significativo en la etapa intermedia y una mejora muy limitada hacia el cierre del programa. En conjunto, ambas preguntas evidencian que, si bien el programa logró cierta mejora en la percepción de estas habilidades durante las fases intermedia y final, los niveles permanecieron insuficientes en comparación con los valores iniciales.

Figura 32

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 9 y 10 de la Dimensión 5.

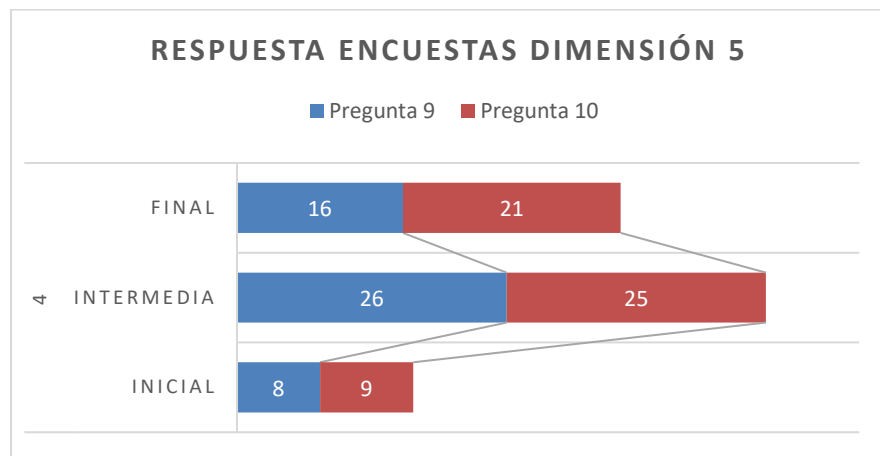
Para la puntuación de valor 3, los datos correspondientes a las preguntas 9 y 10 muestran patrones similares que reflejan una disminución significativa en la percepción de estas habilidades durante la fase intermedia, seguida de una recuperación hacia la fase final. En la pregunta 9, se registra un nivel inicial moderado con 16 respuestas, que cae abruptamente a 3 en la fase intermedia, evidenciando una disminución notable en la percepción. Posteriormente, en la fase final, las respuestas aumentan a 11, lo que representa una recuperación sustancial, aunque sin alcanzar el nivel inicial. Esto indica un proceso de mejora que, si bien es significativo, no logra consolidar plenamente los avances.

Por su parte, la pregunta 10 muestra un nivel inicial más alto, con 24 respuestas, que disminuyen drásticamente a 4 en la fase intermedia, reflejando una caída considerable en la percepción de la habilidad. En la fase final, las respuestas aumentan a 8, indicando una recuperación moderada, aunque menos pronunciada que en la pregunta 9. En conjunto, estos resultados sugieren que la percepción de las habilidades evaluadas inicialmente era deficiente,

pero experimentó mejoras en las fases intermedia y final del programa, evidenciando un impacto positivo, aunque con margen para fortalecer la consolidación de dichos avances.

Figura 33

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 9 y 10 de la Dimensión 5.

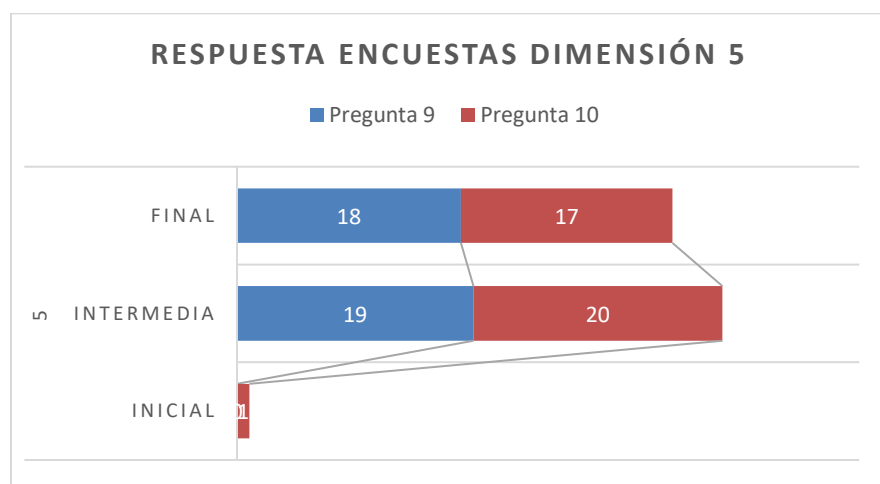
Para la puntuación de valor 4, las tendencias observadas en las preguntas 9 y 10 reflejan un patrón de crecimiento significativo en la percepción de las habilidades evaluadas durante la fase intermedia, seguido por una ligera disminución en la fase final, aunque manteniéndose en niveles superiores a los iniciales. En la pregunta 9, el número de respuestas pasa de 8 en la fase inicial a 26 en la fase intermedia, lo que evidencia un aumento notable en la percepción positiva de la habilidad. En la fase final, se registra una disminución a 16 respuestas, indicando una leve caída, pero aun superando claramente el nivel inicial, lo que sugiere un impacto favorable del programa.

De manera similar, la pregunta 10 muestra un comportamiento análogo, con un incremento de 9 respuestas en la fase inicial a 25 en la intermedia, reflejando también un crecimiento destacado. En la fase final, las respuestas descienden a 21, mostrando una reducción

moderada, pero manteniendo un nivel alto en comparación con el inicio. Este patrón común en ambas preguntas indica que, si bien el programa promovió mejoras sustanciales en la percepción de estas habilidades durante su desarrollo, la consolidación de dichos avances hacia el cierre presentó una leve disminución, manteniéndose, no obstante, en un estado favorable respecto a la línea base.

Figura 34

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 5: Pregunta 9 y 10



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 9 y 10 de la Dimensión 5.

Para la puntuación de valor 5, las preguntas 9 y 10 muestran tendencias que evidencian un crecimiento significativo en la percepción de las habilidades evaluadas durante la fase intermedia, seguido de una leve disminución en la fase final, manteniéndose ambas en niveles altos respecto a la línea base. En la pregunta 9, no se registraron respuestas en la fase inicial, lo que indica una percepción regular o baja al inicio; sin embargo, en la fase intermedia se observa un aumento considerable a 19 respuestas, reflejando un desarrollo positivo. En la fase final, las respuestas disminuyen ligeramente a 18, lo que sugiere una estabilización moderada, sin perder el nivel alcanzado.

En la pregunta 10, la percepción inicial también es baja, con solo 1 respuesta en la fase inicial, seguida de un crecimiento notable a 20 respuestas en la fase intermedia. Posteriormente, en la fase final, se registra una reducción leve a 17 respuestas, manteniendo un nivel alto similar al de la pregunta 9. Este comportamiento conjunto indica que el programa favoreció mejoras sustanciales en la percepción de estas habilidades, logrando una consolidación adecuada hacia el cierre, aunque con una ligera disminución en comparación con la fase intermedia.

Análisis por Dimensión – Variable II

La implementación del programa de ultimate frisbee en la Institución Educativa Naranjal se propuso como una iniciativa para fomentar competencias socioemocionales en estudiantes de noveno y décimo grado. Con base en las encuestas y entrevistas aplicadas, se realizó un análisis de las percepciones y necesidades de estudiantes y docentes, permitiendo observar tanto áreas de fortaleza como de oportunidad en las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Este análisis contempla dos secciones: el análisis cuantitativo de las encuestas y el análisis cualitativo de las entrevistas.

Para realizar el análisis de las encuestas, se organiza el conjunto de preguntas que pertenecen a cada una de las variables, y, a su vez, a la dimensión que pertenece junto al registro de la puntuación que obtuvo en cada una de las fases, esto, con el fin de visualizar el desarrollo y/o evolución de las dimensiones para el grupo de estudiantes. Asimismo, se presenta un gráfico por cada puntuación y sus respectivas preguntas que abarcan cada dimensión, para posteriormente realizar el análisis cuantitativo de los datos.

Análisis Dimensión 1

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 22

Resultados obtenidos Variable 2, Dimensión 1: Disposición inicial – Pregunta 11, 12, 13 Y 14.

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 1			
		Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14
1	Inicial	1	1	0	1
	Intermedia	0	0	1	
	Final	1	2	1	
2	Inicial	4	5	4	3
	Intermedia	0	2	0	
	Final	4	2	3	
3	Inicial	12	9	14	11
	Intermedia	4	4	5	
	Final	7	8	10	
4	Inicial	29	30	24	27
	Intermedia	33	21	26	
	Final	25	16	17	
5	Inicial	4	5	8	8
	Intermedia	13	23	18	
	Final	13	22	19	

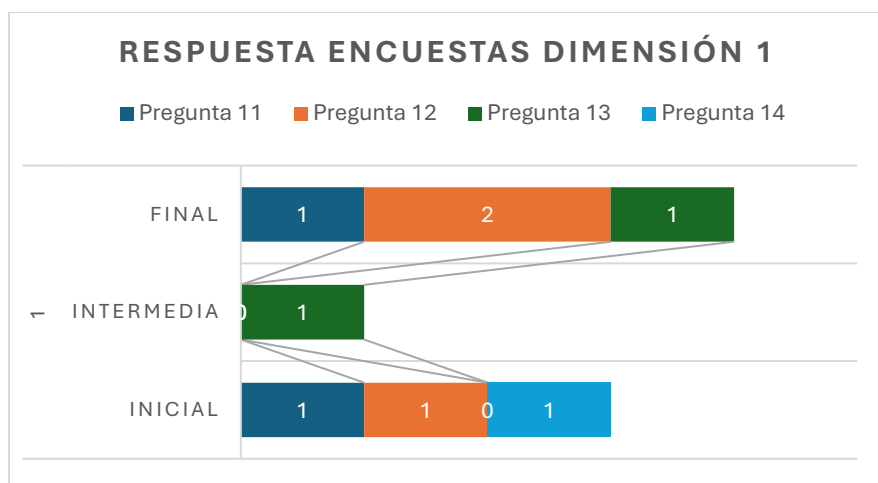
Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial, intermedia y final para la pregunta 11 la puntuación mayormente votada fue de 4 con 29, 33 y 25 votaciones respectivamente; de igual manera, para la pregunta 12 en su fase inicial e intermedia la puntuación mayormente votada fue de 4 con 30 y 21 votaciones respectivamente, y, en la fase final fue de 5 con 23 votaciones; asimismo, para la pregunta 13 en su fase inicial e intermedia la puntuación mayormente votada fue de 4 con 24 y 26 votaciones respectivamente, y, en la fase final fue de 5 con 19 votaciones; por último, la para la pregunta 14, como se realizó dicha pregunta sólo en su etapa inicial no se puede comparar los datos obtenidos junto a las otras fases,

sin embargo, la mayor cantidad de sus votos se encuentran concentrados en la puntuación de 4 con 27 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 35

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14



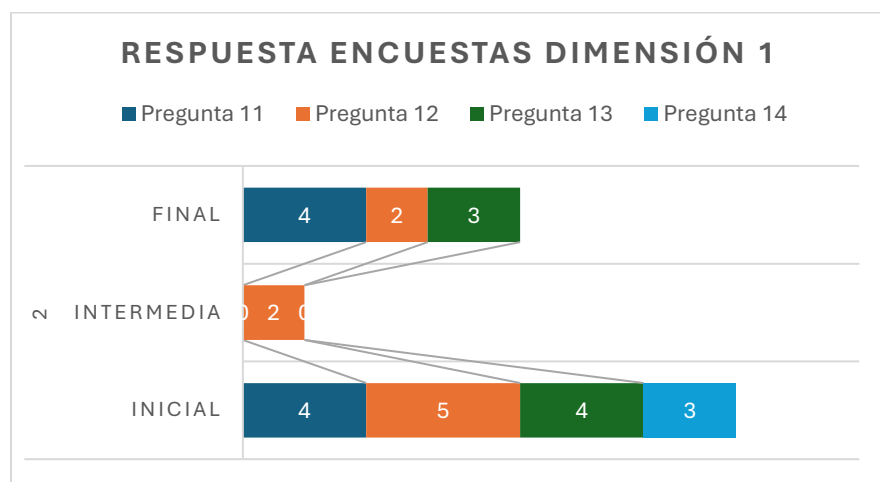
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 11, 12, 13 y 14 de la Dimensión 1.

Para la puntuación de valor 1, los datos correspondientes a las preguntas 11, 12, 13 y 14 evidencian tendencias que indican una percepción baja y escasa evolución en las habilidades evaluadas a lo largo del programa. En la pregunta 11, se registra una estabilidad constante en niveles mínimos, con una sola respuesta tanto en la fase inicial como en la final, y ausencia total de respuestas en la fase intermedia, lo cual denota una percepción casi nula de interés por aprender sobre el deporte. La pregunta 12 presenta un patrón similar, aunque con un ligero incremento en la fase final, donde las respuestas aumentan a dos, lo que indica un pequeño pero limitado avance en la percepción del conocimiento relacionado con la disciplina, manteniéndose sin embargo en niveles bajos.

En la pregunta 13, el comportamiento refleja igualmente una evolución marginal; no se registran respuestas en la fase inicial, aparece una única respuesta en la intermedia y esta se mantiene constante en la fase final, evidenciando una escasa disposición para la práctica del deporte sin cambios significativos en la percepción general. En conjunto, estos resultados muestran que, para esta categoría de puntuación, la percepción sobre el interés, conocimiento y disposición relacionados con el deporte es débil y apenas experimenta variaciones a lo largo del programa.

Figura 36

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 11, 12, 13 y 14 de la Dimensión 1.

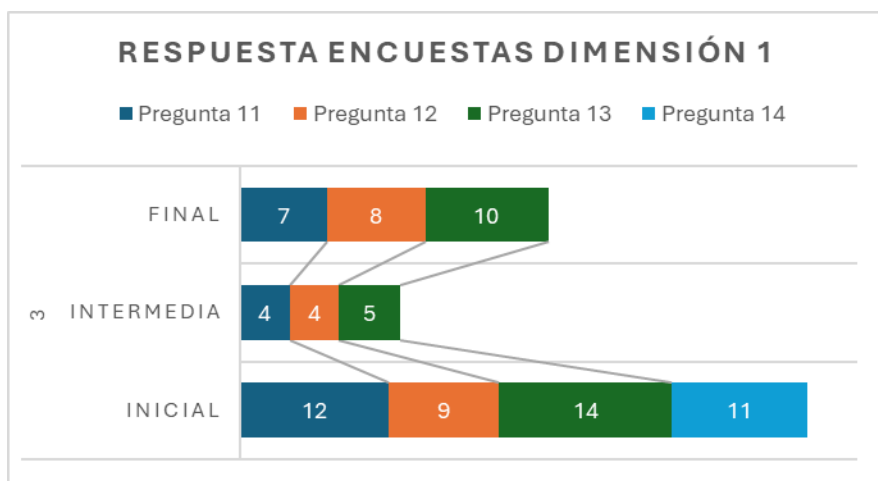
Para la puntuación de valor 2, las tendencias observadas en las preguntas 11, 12, 13 y 14 reflejan comportamientos variados en la percepción de interés, conocimiento y disposición respecto al deporte a lo largo del programa. En la pregunta 11, se evidencia un nivel inicial moderado con cuatro respuestas, seguido de una caída completa a cero en la fase intermedia, lo que podría interpretarse como una mejora en la percepción del interés debido a una menor autovaloración negativa; sin embargo, hacia la fase final las respuestas regresan a cuatro, lo que

indica una recuperación total del interés al cierre del programa, configurando un patrón de fluctuación sin una tendencia clara de mejora sostenida.

En la pregunta 12, se observa una disminución drástica del nivel inicial moderadamente bajo (cinco respuestas) a dos respuestas en la fase intermedia, manteniéndose en ese nivel hacia la fase final, lo que señala una estabilización en un nivel bajo de percepción de conocimiento. Esta tendencia sugiere que las estrategias implementadas no lograron fortalecer de manera efectiva el conocimiento relacionado con el deporte. Por último, en la pregunta 13, la disposición inicial baja (cuatro respuestas) cae a cero en la fase intermedia, para luego incrementarse parcialmente a tres respuestas en la fase final, reflejando una mejora temporal seguida de una disminución moderada que no alcanza los niveles iniciales, lo cual indica un avance limitado en la disposición para practicar el deporte. En conjunto, estos resultados sugieren que, aunque existen fluctuaciones en las percepciones evaluadas, los avances en interés, conocimiento y disposición no se consolidan plenamente hacia el cierre del programa.

Figura 37

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14



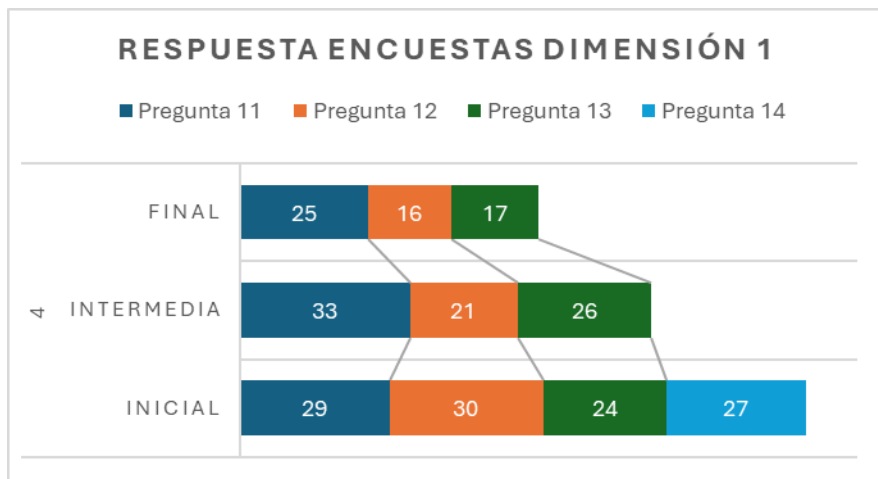
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 11, 12, 13 y 14 de la Dimensión 1.

Para la puntuación de valor 3, las tendencias en las preguntas 11, 12 y 13 reflejan variaciones significativas en las percepciones de interés, conocimiento y disposición a lo largo del programa. En la pregunta 11, se observa un nivel inicial moderado con 12 respuestas, seguido por una caída considerable a 4 respuestas en la fase intermedia, indicando una pérdida de interés durante esta etapa; sin embargo, hacia la fase final, las respuestas aumentan a 7, lo que evidencia una recuperación parcial, aunque insuficiente para alcanzar el nivel inicial, reflejando una tendencia de mejora moderada hacia el cierre.

En la pregunta 12, el nivel inicial moderado con 9 respuestas se mantiene relativamente bajo con 4 respuestas en la fase intermedia, mostrando estabilización en un nivel bajo de conocimiento. No obstante, hacia la fase final se observa un incremento a 8 respuestas, evidenciando una recuperación moderada que, al igual que en la pregunta anterior, no logra alcanzar el nivel inicial. Finalmente, en la pregunta 13, que presenta el nivel inicial más alto con 14 respuestas, se registra una caída significativa a 5 respuestas en la fase intermedia, seguida de una recuperación sustancial a 10 respuestas en la fase final. Este patrón señala un descenso marcado en la percepción durante la etapa intermedia, pero también una mejora considerable hacia el cierre del programa, aunque sin llegar a igualar el nivel inicial. En conjunto, estas tendencias sugieren que, a pesar de las caídas en la fase intermedia, el programa favorece una recuperación gradual de las percepciones evaluadas, aunque aún con limitaciones para consolidar plenamente los niveles iniciales.

Figura 38

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 11, 12, 13 y 14 de la Dimensión 1.

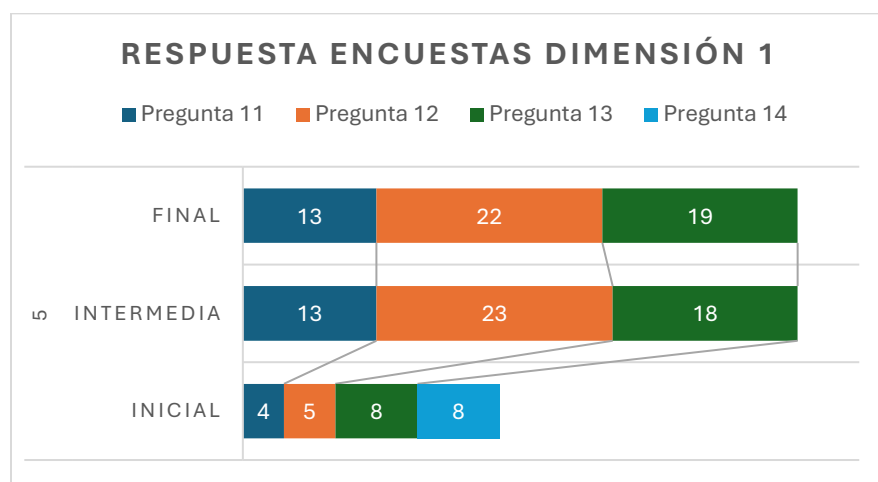
Para la puntuación de valor 4, las preguntas 11, 12 y 13 exhiben patrones que evidencian variaciones en el interés, conocimiento y disposición a lo largo del programa. En la pregunta 11, se registra un nivel inicial alto con 29 respuestas, que aumenta a 33 en la fase intermedia, mostrando un crecimiento moderado del interés. Sin embargo, en la fase final las respuestas disminuyen a 25, reflejando una caída significativa respecto a la etapa anterior, aunque permaneciendo por encima del nivel inicial. Este patrón indica que, pese a una ligera pérdida hacia el cierre, el interés general se mantiene elevado. En contraste, la pregunta 12 presenta el nivel inicial más alto con 30 respuestas, pero muestra una disminución progresiva: 21 respuestas en la fase intermedia y 16 en la final, lo que refleja una reducción constante en la percepción del conocimiento sobre ultimate frisbee, evidenciando posibles limitaciones en las estrategias para sostener el aprendizaje a lo largo del programa.

Finalmente, en la pregunta 13, se observa un nivel inicial alto con 24 respuestas, que aumenta levemente a 26 en la fase intermedia, para luego disminuir de forma considerable a 17

en la fase final. Este comportamiento sugiere una mejora inicial en la disposición a practicar el deporte, seguida de una caída al cierre, aunque sin retornar a niveles bajos, manteniendo un nivel superior a la inicial. En conjunto, estas tendencias evidencian un impulso positivo durante la fase intermedia, pero también una pérdida de fuerza en la fase final, que podría asociarse con factores relacionados con la continuidad o motivación del proceso.

Figura 39

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 1: Pregunta 11, 12, 13 y 14



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 11, 12, 13 y 14 de la Dimensión 1.

Para la puntuación de valor 5, las preguntas 11, 12 y 13 presentan tendencias que evidencian un desarrollo positivo y una estabilización hacia el cierre del programa. En la pregunta 11, se observa un nivel inicial bajo con 4 respuestas, que aumenta de manera notable a 13 en la fase intermedia, manteniéndose estable en este nivel durante la fase final. Este patrón refleja un crecimiento significativo del interés, consolidado hacia el cierre del programa. En la pregunta 12, el nivel inicial también es bajo, con 5 respuestas, pero experimenta un incremento importante en la fase intermedia, alcanzando 23 respuestas; aunque en la fase final disminuye

ligeramente a 22, mantiene un nivel alto comparado con la etapa inicial, indicando un fortalecimiento sustancial del conocimiento.

Finalmente, la pregunta 13 muestra un nivel inicial moderado con 8 respuestas, seguido de un aumento considerable a 23 en la fase intermedia y una leve disminución a 19 en la fase final. Este comportamiento sugiere un crecimiento considerable en la disposición a practicar el deporte, con una reducción marginal hacia el cierre, sin perder el avance alcanzado. En conjunto, estas tendencias reflejan el impacto positivo del programa en el interés, conocimiento y disposición, con una consolidación estable hacia el final.

Análisis Dimensión 2

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 23

Resultados obtenidos Variable 2, Dimensión 2: Compromiso y participación – Pregunta 15, 16 y 17.

PUNTUACIÓN	DIMENSIÓN 2			
	ENCUESTA	Pregunta 15	Pregunta 16	Pregunta 17
1	Inicial	0	0	0
	Intermedia	0	1	0
	Final	1	0	1
2	Inicial	5	5	5
	Intermedia	1	0	2
	Final	1	4	2
3	Inicial	15	13	14

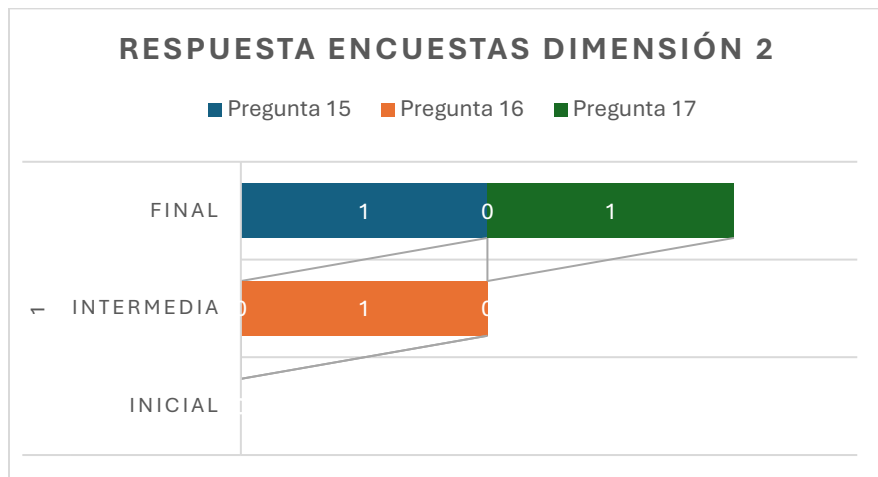
	Intermedia	4	3	3
	Final	12	10	10
	Inicial	14	20	17
4	Intermedia	28	28	25
	Final	25	16	27
	Inicial	16	12	14
5	Intermedia	17	18	20
	Final	11	20	10

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial, para la pregunta 15 la puntuación mayormente votada fue de 5 con 16 votaciones; de igual manera, para la pregunta 16 en su fase intermedia y final la puntuación mayormente votada fue de 4 con 28 y 25 votaciones respectivamente; asimismo, para la pregunta 17 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 4 y 5 con 14 votos cada una, y, en la fase intermedia y final fue de 4 con 25 y 27 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 40

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 15, 16 y 17 de la Dimensión 2.

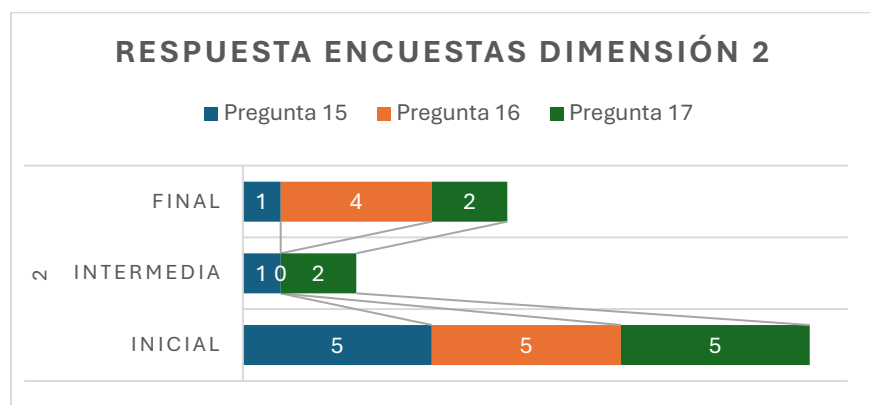
Para la puntuación de valor 1 en las preguntas 15, 16 y 17, se identifican tendencias que reflejan una percepción general de bajo nivel en las variables evaluadas, aunque con incidencias mínimas y dispersas a lo largo de las fases. En la pregunta 15, no se registraron respuestas en las fases inicial e intermedia, mientras que en la fase final apareció una respuesta aislada, indicando un leve aumento en la percepción de bajo compromiso, aunque en niveles mínimos. La pregunta 16 muestra un comportamiento similar, con ausencia de respuestas en la fase inicial, una respuesta puntual en la fase intermedia que podría reflejar una leve pérdida de compromiso, y nuevamente ausencia de respuestas en la fase final, sugiriendo una percepción relativamente positiva o estable en cuanto a este aspecto.

Finalmente, en la pregunta 17, no se registraron respuestas en las fases inicial e intermedia, y únicamente se presenta una respuesta en la fase final, evidenciando una ligera ausencia puntual sin que esto represente una tendencia significativa. En conjunto, estas

tendencias indican que el compromiso y la asistencia de los participantes se mantuvieron estables en niveles bajos, con pocas incidencias a lo largo del desarrollo del programa.

Figura 41

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 15, 16 y 17 de la Dimensión 2.

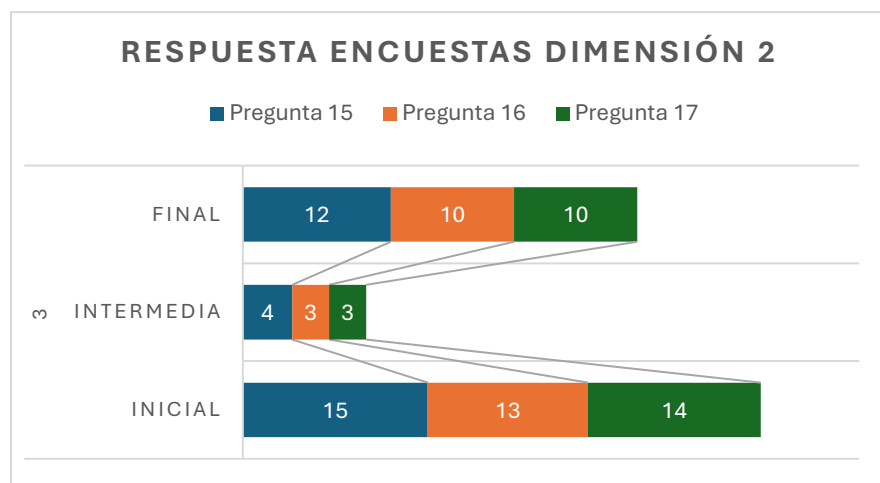
Para la puntuación de valor 2 en las preguntas 15, 16 y 17, las tendencias evidencian fluctuaciones en la percepción del compromiso, la disposición para trabajar en equipo y la asistencia durante las diferentes fases del programa. En la pregunta 15, se observa un nivel inicial moderado de compromiso con cinco respuestas, que disminuye drásticamente a una respuesta en la fase intermedia y se mantiene estable en ese nivel bajo al cierre del programa, reflejando una caída sostenida sin recuperación significativa. En la pregunta 16, el comportamiento muestra una disminución abrupta en la percepción de disposición para el trabajo en equipo, pasando de cinco respuestas en la fase inicial a cero en la intermedia, seguida de una recuperación parcial a cuatro respuestas en la fase final, aunque sin alcanzar los niveles iniciales, lo que sugiere una mejora tardía en esta competencia.

Por último, en la pregunta 17, se registra una caída considerable en la percepción de asistencia, desde cinco respuestas iniciales a dos en la intermedia, manteniéndose estable en ese nivel hacia la fase final, lo que indica una recuperación parcial y estabilización en la

participación. En conjunto, estos patrones muestran desafíos en el mantenimiento del compromiso y la disposición durante el programa, con una mejora moderada hacia el cierre en ciertos aspectos.

Figura 42

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 15, 16 y 17 de la Dimensión 2.

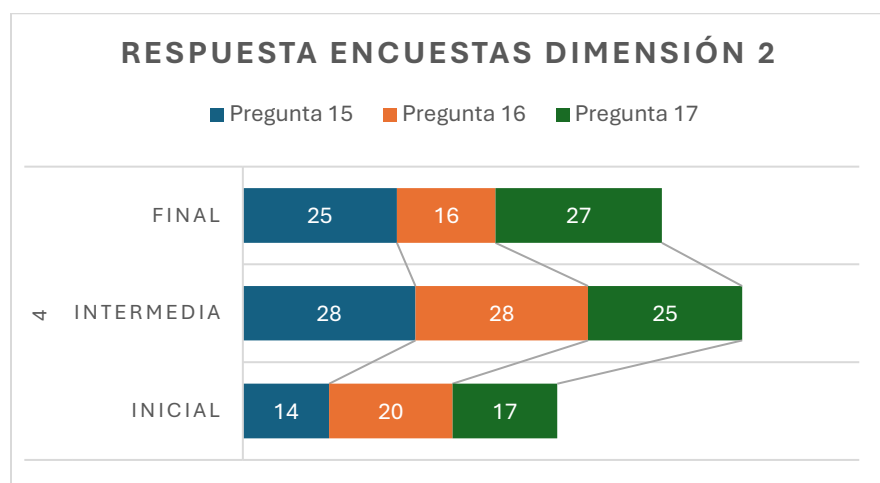
Para la puntuación de valor 3 en las preguntas 15, 16 y 17, se identifican tendencias que reflejan fluctuaciones significativas en el compromiso, la disposición para trabajar en equipo y la asistencia a lo largo del programa. En la pregunta 15, se observa un nivel inicial moderado-alto con 15 respuestas, seguido de una caída a 4 en la fase intermedia, lo que puede interpretarse como un aumento del compromiso por la menor cantidad de respuestas en esta categoría de valor, y posteriormente un incremento a 12 en la fase final, evidenciando una recuperación importante, aunque sin alcanzar los niveles iniciales.

De manera similar, en la pregunta 16, se registra un nivel inicial de 13 respuestas que disminuye drásticamente a 3 en la fase intermedia, seguido de una recuperación significativa a 10 respuestas en la fase final, manifestando una recuperación importante en la disposición para el

trabajo en equipo, aunque sin retornar a la fase inicial. La pregunta 17 muestra un patrón análogo, con un nivel inicial de 14 respuestas que cae a 3 en la fase intermedia y se eleva a 10 en la fase final, indicando una recuperación considerable en la percepción de asistencia. Estos comportamientos reflejan una caída pronunciada en la fase intermedia que es seguida por una recuperación notable hacia el cierre del programa, aunque sin alcanzar plenamente los niveles iniciales, evidenciando un cambio positivo en el compromiso y la participación de los estudiantes.

Figura 43

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 15, 16 y 17 de la Dimensión 2.

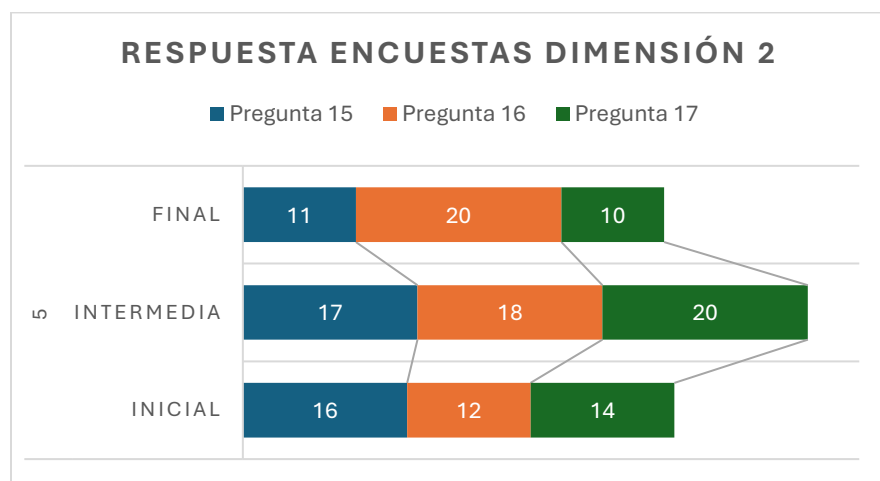
Para la puntuación de valor 4 en las preguntas 15, 16 y 17, se observa un comportamiento generalmente positivo con variaciones entre las fases del programa. En la pregunta 15, el nivel inicial moderado de percepción de compromiso (14 respuestas) experimenta un aumento significativo en la fase intermedia (28 respuestas), seguido de una leve disminución en la fase final (25 respuestas), lo que indica un desarrollo favorable y una estabilización en un nivel alto de compromiso hacia el cierre. En la pregunta 16, la disposición para trabajar en equipo inicia en un nivel alto (20 respuestas), incrementa notablemente en la fase intermedia (28 respuestas) y

luego presenta una reducción considerable en la fase final (16 respuestas), reflejando una fluctuación que sugiere desgaste o disminución del compromiso hacia el cierre del programa.

Por último, en la pregunta 17, la percepción de asistencia muestra una tendencia constante de crecimiento, desde un nivel moderado-alto inicial (17 respuestas), pasando por un aumento importante en la fase intermedia (25 respuestas) y alcanzando un máximo en la fase final (27 respuestas), evidenciando un compromiso sostenido y una mejora progresiva en la asistencia de los participantes durante todo el programa. En conjunto, estos patrones demuestran un fortalecimiento del compromiso y la participación, con leves descensos en la fase final en algunas dimensiones, pero manteniendo niveles altos en general.

Figura 44

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 2: Pregunta 15, 16 y 17



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 15, 16 y 17 de la Dimensión 2.

Para la puntuación de valor 5 en las preguntas 15, 16 y 17 se identifican tendencias diferenciadas en cuanto al compromiso, la disposición para el trabajo en equipo y la asistencia. En la pregunta 15, el compromiso inicia en un nivel moderado (16 respuestas), muestra una ligera mejora en la fase intermedia (17 respuestas) y posteriormente sufre una disminución significativa hacia la fase final (11 respuestas), lo cual indica una pérdida considerable en la

percepción de compromiso al cierre del programa. En contraste, la pregunta 16 presenta un comportamiento positivo y sostenido: parte de un nivel bajo-moderado inicial (12 respuestas), experimenta un crecimiento importante en la fase intermedia (18 respuestas) y mantiene dicha mejora en la fase final (20 respuestas), consolidándose como una de las dimensiones con mejor valoración, lo que evidencia un compromiso creciente para el trabajo colaborativo. Finalmente, la pregunta 17 refleja un patrón similar al de la pregunta 15, iniciando en un nivel moderado (14 respuestas), con un incremento significativo en la fase intermedia (20 respuestas) y una caída marcada en la fase final (10 respuestas), mostrando una reducción notable en la asistencia hacia el cierre del programa. En conjunto, estos resultados sugieren que, aunque la disposición para el trabajo en equipo mejora y se sostiene, el compromiso general y la asistencia presentan fluctuaciones que afectan negativamente su consolidación hacia el final del proceso.

Análisis Dimensión 3

Ahora bien, a continuación, se presentan la tabla por variable y dimensión con sus respectivas preguntas y puntuación registradas.

Tabla 24

Resultados obtenidos Variable 2, Dimensión 3: Percepción del impacto personal – Pregunta 18, 19 y 20.

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 3		
		Pregunta 18	Pregunta 19	Pregunta 20
1	Inicial	0	0	0
	Intermedia	1	0	0
	Final	1	0	1
2	Inicial	4	3	3
	Intermedia	0	1	0
	Final	4	3	5
3	Inicial	11	12	11
	Intermedia	6	3	4

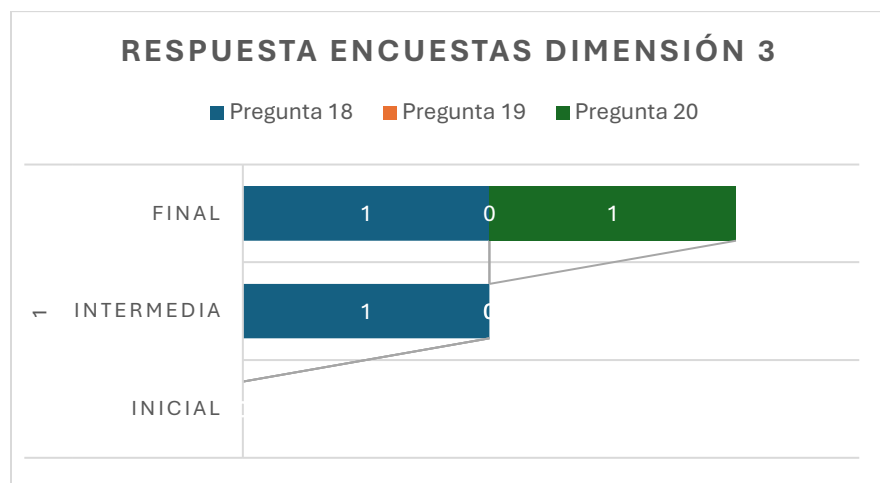
	Final	7	8	7
	Inicial	27	25	23
4	Intermedia	27	14	20
	Final	24	18	21
	Inicial	8	10	13
5	Intermedia	16	32	26
	Final	14	21	16

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

Como se puede ver en la tabla anterior, durante la fase inicial, intermedia y final para la pregunta 18 la puntuación mayormente votada fue de 4 con 27, 27 y 24 votaciones respectivamente; de igual manera, para la pregunta 19 en su fase inicial la puntuación mayormente votada fue de 4 con 25 votaciones; asimismo, para la pregunta 20 en su fase intermedia y final la puntuación mayormente votada fue de 4 y 5 con 23 y 26 votos respectivamente, y, en la fase final fue de 4 con 21 votaciones. Ahora bien, para visualizar de mejor manera la información registrada, a continuación, se presenta un gráfico para cada una de las puntuaciones obtenidas.

Figura 45

Respuestas de Puntuación 1 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20



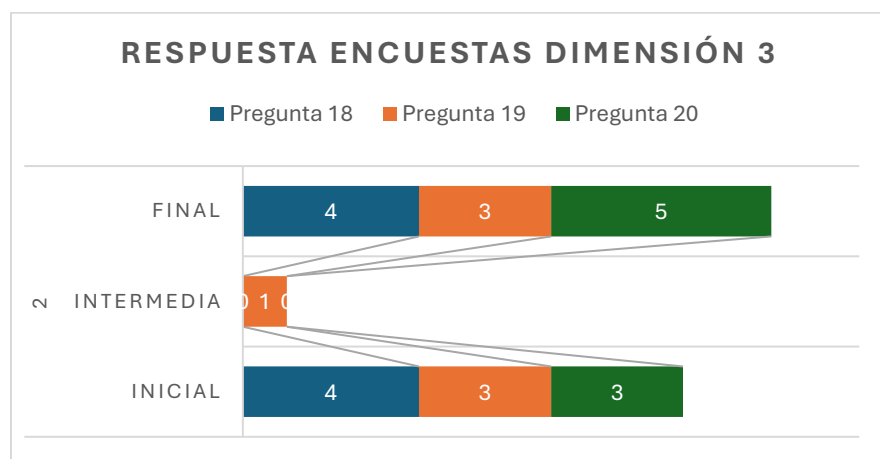
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 1 en las preguntas 18, 19 y 20 de la Dimensión 3.

Para la puntuación de valor 1 en las preguntas 18, 19 y 20, se observan tendencias que reflejan una percepción inicial ausente o muy baja en cuanto al impacto en el aprendizaje, motivación y mejora en la capacidad de trabajo en equipo. En la pregunta 18, no se registran respuestas en la fase inicial, mientras que en las fases intermedia y final se reporta una única respuesta, lo que sugiere una percepción escasa o nula al comienzo, con un impacto posiblemente regular o incluso alto en habilidades nuevas hacia el cierre. En la pregunta 19, no se registran respuestas en ninguna de las fases, lo que indica que la percepción de motivación se mantiene en niveles regulares o altos, sin manifestar indicadores de baja motivación.

Finalmente, en la pregunta 20, la ausencia de respuestas en las fases inicial e intermedia, con una única respuesta en la fase final, evidencia un patrón similar al anterior, donde la percepción inicial es nula o muy baja, pero se podría inferir una mejora o percepción positiva respecto a la capacidad de trabajo en equipo conforme avanza el programa. En conjunto, estos resultados reflejan una baja manifestación de valoración mínima (puntuación 1), lo que podría interpretarse como un nivel adecuado o positivo en las dimensiones evaluadas.

Figura 46

Respuestas de Puntuación 2 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20



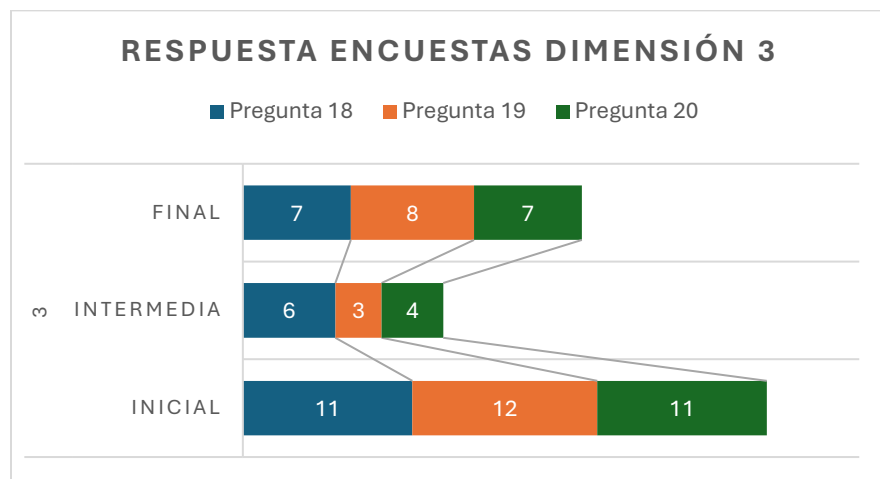
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 2 en las preguntas 18, 19 y 20 de la Dimensión 3.

Para la puntuación de valor 2 en las preguntas 18, 19 y 20, se evidencian tendencias que indican fluctuaciones en la percepción inicial y final de los participantes sobre el impacto del programa. En la pregunta 18, se registra un nivel inicial bajo-moderado con 4 respuestas, seguido de una caída total a cero en la fase intermedia, para luego recuperar nuevamente 4 respuestas en la fase final, lo que sugiere una percepción variable del impacto en nuevas habilidades, con una pérdida significativa en la mitad del proceso. En la pregunta 19, el nivel inicial bajo de 3 respuestas disminuye a 1 en la fase intermedia, pero luego se recupera a 3 en la fase final, reflejando un comportamiento donde la motivación presenta una leve caída en la etapa media, para estabilizarse hacia el cierre sin superar los valores iniciales.

Por último, en la pregunta 20, el nivel inicial bajo de 3 respuestas desaparece en la fase intermedia, pero aumenta a 5 en la fase final, indicando un crecimiento significativo en la percepción sobre la mejora en la capacidad de trabajo en equipo y el impacto personal del deporte hacia el cierre del programa. En conjunto, estos patrones muestran variabilidad en la percepción, con recuperaciones parciales al final que denotan una valoración progresiva, aunque no siempre constante, de las competencias socioemocionales desarrolladas.

Figura 47

Respuestas de Puntuación 3 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 3 en las preguntas 18, 19 y 20 de la Dimensión 3.

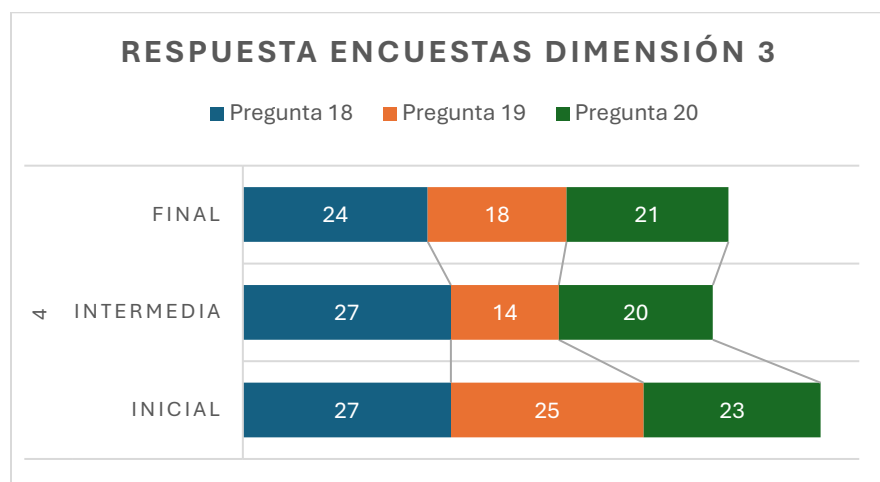
Para la puntuación de valor 3 en las preguntas 18, 19 y 20, se observa un patrón general de descenso en la percepción durante la fase intermedia, seguido de una recuperación parcial hacia el cierre del programa, aunque sin alcanzar los niveles iniciales. En la pregunta 18, se registran 11 respuestas en la fase inicial, lo que indica un nivel regular de percepción del impacto, pero este valor disminuye a 6 en la fase intermedia y se recupera ligeramente a 7 en la fase final, evidenciando una percepción fluctuante y una recuperación limitada. En la pregunta 19, el nivel inicial de motivación, con 12 respuestas, cae drásticamente a 3 en la fase intermedia, para luego subir a 8 en la fase final, reflejando una recuperación significativa, aunque aún por debajo del punto de partida.

Finalmente, en la pregunta 20, el nivel inicial de 11 respuestas disminuye a 4 en la fase intermedia y sube a 7 hacia el cierre, mostrando una tendencia similar de caída y recuperación moderada. En conjunto, estos datos sugieren que, a pesar de una disminución temporal en la percepción del impacto, la motivación y la mejora en la capacidad de trabajo en equipo, el

programa logra un fortalecimiento progresivo hacia su conclusión, aunque no logra consolidar plenamente los niveles iniciales.

Figura 48

Respuestas de Puntuación 4 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20



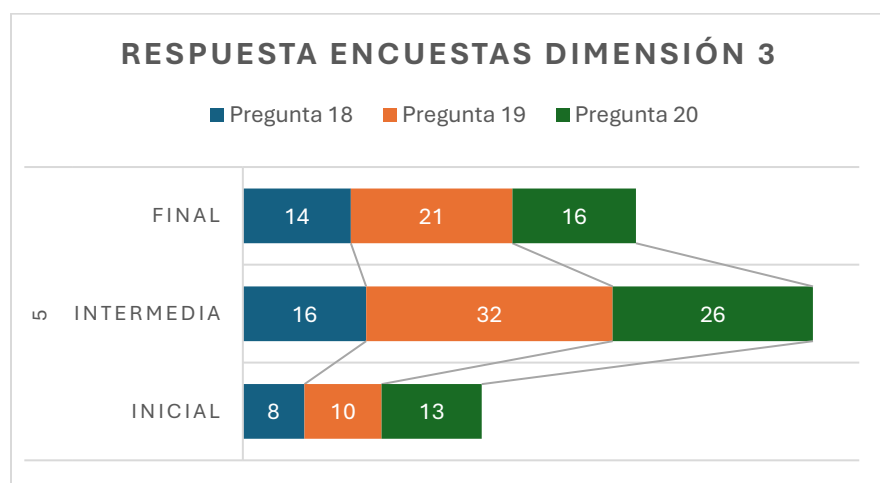
Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 4 en las preguntas 18, 19 y 20 de la Dimensión 3.

Para la puntuación de valor 4 en las preguntas 18, 19 y 20, se observan tendencias diferenciadas que reflejan el comportamiento del impacto, la motivación y la percepción de mejora en la capacidad de trabajo en equipo a lo largo del programa. En la pregunta 18, el nivel inicial muy alto con 27 respuestas se mantiene estable en la fase intermedia, indicando una percepción constante sobre el impacto del último frisbee en el aprendizaje de nuevas habilidades, aunque presenta una leve disminución a 24 respuestas en la fase final, lo que sugiere una ligera reducción en la percepción, pero aún se mantiene en un nivel alto. La pregunta 19 presenta una caída significativa en la motivación durante la fase intermedia, con una reducción de 25 a 14 respuestas, seguida de una recuperación moderada a 18 en la fase final, evidenciando que, aunque la motivación se resiente a mitad del programa, tiende a recuperarse hacia el cierre, sin alcanzar el nivel inicial.

Por último, la pregunta 20 muestra un patrón más estable, con 23 respuestas en la fase inicial, una leve disminución a 20 en la fase intermedia y un ligero aumento a 21 hacia la fase final, reflejando una percepción sostenida y un ligero fortalecimiento en la mejora de la capacidad de trabajo en equipo durante todo el proceso. En conjunto, estos resultados indican que, a pesar de algunas fluctuaciones, el programa logra mantener niveles altos de impacto y mejora en habilidades, con una motivación que se recupera progresivamente al finalizar.

Figura 49

Respuestas de Puntuación 5 de la Dimensión 3: Pregunta 18, 19 y 20



Nota. Detalla la frecuencia de la puntuación 5 en las preguntas 18, 19 y 20 de la Dimensión 3.

Para la puntuación de valor 5 en las preguntas 18, 19 y 20, se identifican tendencias que reflejan un comportamiento ascendente durante la fase intermedia, seguido de una disminución hacia la fase final, aunque los niveles finales permanecen superiores a los iniciales. En la pregunta 18, la percepción del impacto comienza en un nivel bajo-moderado con 8 respuestas en la fase inicial, experimenta un crecimiento significativo al alcanzar 16 respuestas en la etapa intermedia y disminuye ligeramente a 14 en la fase final, mostrando una consolidación positiva del impacto del programa, aunque con una leve pérdida hacia el cierre. En la pregunta 19, la motivación presenta un comportamiento más marcado, partiendo de un nivel moderado con 10

respuestas, alcanzando un pico drástico de 32 respuestas en la fase intermedia y descendiendo a 21 en la fase final; a pesar de la reducción, el nivel de motivación final continúa siendo alto en comparación con el inicio.

Finalmente, en la pregunta 20, la percepción de mejora en el trabajo en equipo inicia en un nivel moderado-alto con 13 respuestas, crece significativamente a 26 en la fase intermedia y disminuye a 16 hacia el cierre, evidenciando un patrón similar de aumento y posterior descenso, aunque con un nivel final aún por encima de la inicial. Estos resultados sugieren que el programa genera un efecto positivo más evidente en la fase intermedia, mientras que hacia la conclusión se observa una cierta pérdida de impulso, sin que ello implique un retorno a los niveles iniciales bajos.

Análisis por Variable

Si bien se realizó el análisis de las preguntas por dimensión, se presenta un análisis general por variable, esto, con el fin de identificar el progreso del programa en sus etapas más relevantes, específicamente, la distribución de los estudiantes que se encontraban en su etapa inicial y, la distribución de estos luego de la aplicación del programa.

En total se tienen un total de 150 respuestas de las encuestas, que corresponden equitativamente a las realizadas al inicio, en la mitad y al final del programa; en este sentido, para evaluar la Variable I – Desarrollo socioemocional y la Variable II – Participación en el programa de ultimate frisbee, se compara la cantidad de votaciones con las puntuaciones más bajas (1 y 2) en su etapa inicial, junto, la cantidad de votaciones con las puntuaciones más altas (4 y 5) en su etapa intermedia y final; además, de analizar de forma independiente las votaciones de la puntuación 3 en cada una de sus etapas.

Variable 1

En este sentido, a continuación, se presenta la Tabla 25 que contiene la cantidad de respuestas (votaciones) obtenidas por pregunta en cada una de sus fases, donde se resalta las mayores cantidades de votaciones por fase durante el programa.

Tabla 25

Variable 1 - Respuestas por pregunta para cada fase

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMEN. 1		DIMEN. 2		DIMEN. 3		DIMEN. 4		DIMEN. 5	
		P.1	P.2	P.3	P.4	P.5	P.6	P.7	P.8	P.9	P.10
1	Inicial	2	4	3	3	6	3	7	1	6	0
	Intermedia	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0
	Final	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
2	Inicial	25	17	24	20	24	17	17	18	20	16
	Intermedia	1	0	1	0	2	0	0	1	2	1
	Final	5	4	2	2	4	4	3	2	4	2
3	Inicial	12	18	17	19	13	23	19	23	16	24
	Intermedia	10	12	9	7	4	4	5	2	3	4
	Final	7	10	10	10	9	8	9	10	11	8
4	Inicial	11	11	6	7	7	6	7	7	8	9
	Intermedia	24	27	22	29	33	25	23	30	26	25
	Final	21	23	24	23	23	23	19	16	16	21
5	Inicial	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1
	Intermedia	15	11	17	13	9	21	22	17	19	20
	Final	15	12	12	14	12	14	17	20	18	17

Nota: Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

A partir de la tabla anterior, se convierten las cantidades a porcentajes, agrupando las votaciones de las puntuaciones 1 y 2 en su fase inicial, y las votaciones de las puntuaciones 4 y 5 en su fase intermedia y final. En este sentido, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Puntuación 1 y 2: así como se muestra en la Tabla 26 en la fase inicial se concentran los resultados en la puntuación 2 con un valor mínimo de 32% y un máximo de 50%; para la puntuación 1 se tiene un valor mínimo de 0% y un máximo de 14%, y, en la agrupación de las votaciones de ambas puntuaciones, se determina hasta un máximo de 60%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 47%.

Tabla 26

Variable 1 – Porcentaje de respuestas por pregunta puntuaciones 1 y 2 en la fase inicial

ETAPA	PUNTUACIÓN	CANTIDAD DE VOTACIONES									
INICIAL	1	4%	8%	6%	6%	12%	6%	14%	2%	12%	0%
	2	50%	34%	48%	40%	48%	34%	34%	36%	40%	32%
	Σ	54%	42%	54%	46%	60%	40%	48%	38%	52%	32%

Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de las puntuaciones 1 y 2 para las preguntas de la fase inicial.

- Puntuación 3: así como se muestra en la Tabla 27 en la fase inicial se tiene un valor mínimo de 26% y un máximo de 48%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 37%; durante la fase intermedia se tiene un valor mínimo de 4% y un máximo de 24%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 12%, y; para la fase final se tiene un valor mínimo de 14% y un máximo de 22%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 18%.

Tabla 27

Variable 1 – Porcentaje de respuestas por pregunta para la puntuación 3

ETAPA	PUNTUACIÓN	CANTIDAD DE VOTACIONES									
INICIAL		24%	36%	34%	38%	26%	46%	38%	46%	32%	48%
INTERMEDIO	3	20%	24%	18%	14%	8%	8%	10%	4%	6%	8%
FINAL		14%	20%	20%	20%	18%	16%	18%	20%	22%	16%

Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de las puntuaciones 3 para las preguntas de la fase inicial, intermedio y final.

- Puntuación 4 y 5: así como se muestra en la Tabla 28 en la fase intermedia se concentran los resultados en la puntuación 4 con un valor mínimo de 44% y un máximo de 66%; para la puntuación 5 se tiene un valor mínimo de 18% y un máximo de 44%, y, en la agrupación de las votaciones de ambas puntuaciones, se determina hasta un máximo de 94%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 86%. Para la fase final se concentran los resultados en la puntuación 4 con un valor mínimo de 32% y un máximo de 48%; para la puntuación 5 se tiene un valor mínimo de 24% y un máximo de 40%, y, en la agrupación de las votaciones de ambas puntuaciones, se determina hasta un máximo de 76%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 72%.

Tabla 28

Variable 1 – Porcentaje de respuestas por pregunta para las puntuaciones 4 y 5 en la fase intermedia y final

ETAPA	PUNTUACIÓN	CANTIDAD DE VOTACIONES									
INTERMEDIO	4	48%	54%	44%	58%	66%	50%	46%	60%	52%	50%
	5	30%	22%	34%	26%	18%	42%	44%	34%	38%	40%
	Σ	78%	76%	78%	84%	84%	92%	90%	94%	90%	90%
FINAL	4	42%	46%	48%	46%	46%	46%	38%	32%	32%	42%
	5	30%	24%	24%	28%	24%	28%	34%	40%	36%	34%
	Σ	72%	70%	72%	74%	70%	74%	72%	72%	68%	76%

Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de las puntuaciones 4 y 5 para las preguntas de la fase intermedia y final.

Variable 2

A continuación, se presenta la Tabla 29 que contiene la cantidad de respuestas (votaciones) obtenidas por pregunta en cada una de sus fases, donde se resalta las mayores cantidades de votaciones por fase durante el programa.

Tabla 29

Variable II - Respuestas por pregunta para cada fase

PUNTUACIÓN	ENCUESTA	DIMENSIÓN 1			DIMENSIÓN 2			DIMENSIÓN 3		
		P.11	P.12	P.13	P.15	P.16	P.17	P.18	P.19	P.20
1	Inicial	1	1	0	0	0	0	0	0	0
	Intermedia	0	0	1	0	1	0	1	0	0
	Final	1	2	1	1	0	1	1	0	1
2	Inicial	4	5	4	5	5	5	4	3	3
	Intermedia	0	2	0	1	0	2	0	1	0
	Final	4	2	3	1	4	2	4	3	5
3	Inicial	12	9	14	15	13	14	11	12	11
	Intermedia	4	4	5	4	3	3	6	3	4
	Final	7	8	10	12	10	10	7	8	7
4	Inicial	29	30	24	14	20	17	27	25	23
	Intermedia	33	21	26	28	28	25	27	14	20
	Final	25	16	17	25	16	27	24	18	21
5	Inicial	4	5	8	16	12	14	8	10	13
	Intermedia	13	23	18	17	18	20	16	32	26
	Final	13	22	19	11	20	10	14	21	16

Nota: Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de todas las puntuaciones para las preguntas de la fase inicial, intermedia y final. Información obtenida a través de las encuestas realizadas en las tres fases.

A partir de la tabla anterior, se convierten las cantidades a porcentajes, agrupando las votaciones de las puntuaciones 1 y 2 en su fase inicial, y las votaciones de las puntuaciones 4 y 5 en su fase intermedia y final. En este sentido, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Puntuación 1 y 2: así como se muestra en la Tabla 30 en la fase inicial se concentran los resultados en la puntuación 2 con un valor mínimo de 6% y un máximo de 10%; para la puntuación 1 se tiene un valor mínimo de 0% y un máximo de 2%, y, en la agrupación de las votaciones de ambas puntuaciones, se determina hasta un máximo de 12%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 9%.

Tabla 30

Variable II – Porcentaje de respuestas por pregunta puntuaciones 1 y 2 en la fase inicial

ETAPA	PUNTUACIÓN		CANTIDAD DE VOTACIONES							
INICIAL	1	2%	2%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	2	8%	10%	8%	10%	10%	10%	8%	6%	6%
	Σ	10%	12%	8%	10%	10%	10%	8%	6%	6%

Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de las puntuaciones 1 y 2 para las preguntas de la fase inicial.

- Puntuación 3: así como se muestra en la Tabla 31 en la fase inicial se tiene un valor mínimo de 18% y un máximo de 30%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 25%; durante la fase intermedia se tiene un valor mínimo de 6% y un máximo de 12%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 8%, y; para la fase final se tiene un valor mínimo de 14% y un máximo de 24%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 18%.

Tabla 31

Variable II – Porcentaje de respuestas por pregunta para la puntuación 3

ETAPA	PUNTUACIÓN	CANTIDAD DE VOTACIONES								
INICIAL		24%	18%	28%	30%	26%	28%	22%	24%	22%
INTERMEDIO	3	8%	8%	10%	8%	6%	6%	12%	6%	8%
FINAL		14%	16%	20%	24%	20%	20%	14%	16%	14%

Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de las puntuaciones 3 para las preguntas de la fase inicial, intermedio y final.

- Puntuación 4 y 5: así como se muestra en la Tabla 32 en la fase intermedia se concentran los resultados en la puntuación 4 con un valor mínimo de 28% y un máximo de 66%; para la puntuación 5 se tiene un valor mínimo de 26% y un máximo de 64%, y, en la agrupación de las votaciones de ambas puntuaciones, se determina hasta un máximo de 92%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 90%. Para la fase final se concentran los resultados en la puntuación 4 con un valor mínimo de 32% y un máximo de 54%; para la puntuación 5 se tiene un valor mínimo de 22% y un máximo de 44%, y, en la agrupación de las votaciones de ambas puntuaciones, se determina hasta un máximo de 78%, con un promedio general de votaciones para todas las preguntas del 72%.

Tabla 32

Variable II – Porcentaje de respuestas por pregunta puntuaciones 4 y 5, fase intermedia y final

ETAPA	PUNTUACIÓN	CANTIDAD DE VOTACIONES								
	4	66%	42%	52%	56%	56%	50%	54%	28%	40%
INTERMEDIO	5	26%	46%	36%	34%	36%	40%	32%	64%	52%
	Σ	92%	88%	88%	90%	92%	90%	86%	92%	92%
FINAL	4	50%	32%	34%	50%	32%	54%	48%	36%	42%

ETAPA	PUNTUACIÓN	CANTIDAD DE VOTACIONES									
	5	26%	44%	38%	22%	40%	20%	28%	42%	32%	
	Σ	76%	76%	72%	72%	72%	74%	76%	78%	74%	

Nota. Análisis porcentual de las respuestas acumuladas de las puntuaciones 4 y 5 para las preguntas de la fase intermedia y final.

Conclusiones

Los hallazgos de esta evaluación intermedia del programa de ultimate frisbee orientado al desarrollo socioemocional revelan un impacto concreto y positivo en diversas competencias de los estudiantes. Desde el inicio, se evidenció una alta receptividad y valoración positiva por parte de los participantes, lo cual generó un entorno propicio para sostener el interés y enriquecer la experiencia pedagógica. Este reconocimiento favorable por parte del estudiantado favoreció una participación y un ambiente de aprendizaje dinámico.

En cuanto al trabajo colaborativo, se observaron avances notables en la interacción grupal, especialmente en aspectos como la cooperación y el diálogo constructivo. Estas mejoras confirman que el ultimate frisbee no solo motiva la actividad física, sino que además fomenta relaciones interpersonales más sólidas y respetuosas. A esto se suma un aumento significativo en la autoconfianza de los estudiantes, quienes manifestaron sentirse más seguros al momento de asumir responsabilidades, tomar decisiones y desenvolverse tanto dentro como fuera del campo de juego.

Adicionalmente, la implementación del programa tuvo efectos positivos en la convivencia escolar. La disminución de conflictos y el fortalecimiento de actitudes basadas en la empatía y el respeto entre pares reflejan una transformación en el clima institucional, evidenciando que el enfoque pedagógico adoptado contribuye al bienestar colectivo. Por otra parte, el análisis de la asistencia mostró una mayor implicación del grado noveno, lo que podría deberse a una menor carga académica en comparación con los cursos superiores, donde los estudiantes enfrentaban compromisos significativos relacionados con el ICFES y proyectos de grado.

También se destacó el entusiasmo con el que los estudiantes se involucraron en las sesiones, lo cual favoreció un desarrollo técnico palpable en la práctica deportiva. La progresión en sus habilidades refleja no solo una disposición activa hacia el aprendizaje, sino también una apropiación del juego como espacio de crecimiento. En paralelo, se mantuvo una línea ascendente en la capacidad de cooperación en todos los niveles educativos, fortaleciendo el objetivo central del proyecto de fomentar el trabajo conjunto y la responsabilidad compartida.

No obstante, uno de los aspectos que requiere mayor atención corresponde a la comunicación oral y la expresión en público. En este campo no se evidenciaron avances significativos, lo que sugiere la necesidad de incorporar estrategias más específicas que propicien el desarrollo de estas competencias, integrándolas de manera intencionada en futuras fases del programa.

En relación con la aplicación de las herramientas de evaluación, se identificaron diferencias relevantes entre las entrevistas y las encuestas. Mientras las primeras, al no ser anónimas, tendieron a generar respuestas mayoritariamente positivas —posiblemente por la cercanía entre estudiantes y docentes—, las encuestas anónimas reflejaron una mayor diversidad de opiniones, revelando matices que enriquecen la interpretación de los resultados. Esta observación resalta la importancia de combinar distintos instrumentos que permitan capturar de manera más integral las percepciones estudiantiles.

A lo largo del proceso, se constató que la actitud favorable hacia el deporte se mantuvo e incluso se fortaleció con el paso del tiempo, permitiendo llevar a cabo las actividades planeadas con éxito. La influencia del ultimate frisbee fue evidente no solo en el ámbito físico, sino también en dimensiones como la seguridad personal, la toma de decisiones y la aplicación de

valores fundamentales del espíritu de juego, tales como la honestidad, la resiliencia y el respeto mutuo.

Finalmente, los resultados fueron consistentes entre la primera y la segunda fase del programa, mostrando avances sustanciales en todas las dimensiones analizadas. Si bien en la tercera fase se registró una leve disminución en algunas percepciones, esta se explica por el contexto académico de los estudiantes de grados superiores, quienes debieron atender múltiples responsabilidades escolares. A pesar de ello, el balance general fue positivo, y las mejoras registradas respecto a la fase inicial demuestran que el ultimate frisbee se consolida como una estrategia pedagógica efectiva para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en contextos escolares.

Referencias Bibliográficas

- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Naciones Unidas. <https://www.unicef.org/colombia/convencion-sobre-los-derechos-del-nino>
- Bailey, R., Hillman, C., Arent, S., & Petitpas, A. (2013). Physical activity: An underestimated investment in human capital? *Journal of Physical Activity and Health*, 10(3), 289-308. <https://doi.org/10.1123/jpah.10.3.289>
- Banco Mundial. (2020). *Investigadores dedicados a investigación y desarrollo (por cada millón de personas)*. Banco Mundial. <https://datos.bancomundial.org/indicador/SP.POP.SCIE.RD.P6>
- Bocanegra Linares, Á. M. (2021). *últimate frisbee y espíritu de juego como herramientas de desarrollo de la regulación emocional y la asertividad*. Trabajo de grado, Universidad de los Andes.
- Chaux, E. (2003). Agresión reactiva, agresión instrumental y el ciclo de la violencia. *Revista de Estudios Sociales*, (15), 47-58. <https://www.redalyc.org/pdf/815/81501504.pdf>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2018). What is SEL? <https://casel.org/what-is-sel/>
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)*. Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de Colombia. (1995). *Ley 181 de 1995 (Ley del Deporte)*. Diario Oficial No. 41.692. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=334>
- Corregidor, A. y Galvis, P. (2021). *Las TAC Generando Aprendizaje Significativo en Matemáticas: El Caso de la Factorización* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/42606/amcorregidorc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Corte Constitucional de Colombia. (2003). *Sentencia T-483 de 2003*. Corte Constitucional.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. *Child Development*, 82(1), 405-432.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405-432.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Egea, T. (2018). Metodología de la investigación Cualitativa y cuantitativa. [OVI - Archivo HTML]. *Repositorio Institucional UNAD*. <http://hdl.handle.net/10596/21662>
- Fernández, A., Salamanca, B., y López, F. (2001). Aplicación del muestreo Sistemático en el diseño de encuestas. *Metodología de encuestas*, 3 (1), 65-73. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/42232/Aplicaci%C3%B3n%20del%20muestreo%20sistem%C3%A1tico%20en%20el%20dise%C3%B1o%20de%20encuestas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Nueva York: Bantam Books.
- Bolaños, S. (2020). Desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de educación secundaria. Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Henríquez F., E. y Zepeda González, M. I. (2004). Elaboración de un artículo científico de investigación. *Ciencia y enfermería*, 10(1), 17-21.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-95532004000100003yscript=sci_arttextylng=en
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (6a ed.). McGraw Hill. <https://www-ebooks7-24-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/stage.aspx?il=&pg=&ed=>
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la investigación, guía para la comprensión holística de la ciencia*. https://www.academia.edu/50139864/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_Hurtado_Jacqueline
- León, R. (2010). Planificación de proyectos de investigación y desarrollo (i+d) en cooperación. *Perspectivas*, (35), 203-225.
<https://www.redalyc.org/pdf/4259/425942454011.pdf>

- López, R., y Deslauriers, J. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en trabajo social. *Margen61*, (61), 1-19.
<https://www.margen.org/suscri/margen61/lopez.pdf>
- Mayz, C. (2009). ¿Cómo desarrollar, de una manera comprensiva, el análisis cualitativo de los datos? *Educere*, 13(44), 55-66. <http://www.redalyc.org/pdf/356/35614571007.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Decreto 1860 de 1994*. Diario Oficial No. 41.456.
- Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Plan Nacional de Deporte y Recreación*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/>
- Ministerio de Salud. (1993). *Resolución 8430 de 1993*. Diario Oficial No. 41.215.
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/resolucion-8430-de-1993.pdf>
- Ministerio del Deporte. (2019). *Plan Nacional de Deporte y Recreación*. Ministerio del Deporte de Colombia. <https://www.mindeporte.gov.co/>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Guía didáctica* Open this document with ReadSpeaker docReader . *Universidad Surcolombiana*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Morles, V. (2011). Guía para la elaboración y evaluación de proyectos de investigación. *Revista de Pedagogía*, XXXII (91), 131-146. <https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549008.pdf>
- Orellana, D y Sánchez, M. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales. *Revista de Investigación Educativa*, 24 (1), 205-222.
<http://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2017). Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- Ortiz, N. (2000). Diseño y evaluación de proyectos Unicef Open this document with ReadSpeaker docReader . ICBF-UNICEF. <https://www.unicef.org/colombia/media/2246/file/Dise%C3%B1o%20de%20Proyectos:%20Herramienta%20fortalece%20instituciones.pdf>
- Referencia: UNESCO. (2014). *Estrategia de educación de la UNESCO, 2014-2021*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa

Revuelto, L y Fernández, R. (2009). Análisis y resultados de un modelo de evaluación, apoyo y mejora de proyectos empresariales impulsados por jóvenes emprendedores. *Estudios Gerenciales*, 25(113), 75-97. <http://www.scielo.org.co/pdf/eg/v25n113/v25n113a05.pdf>

Siedentop, D. (2002). *Aprender a enseñar educación física*. Paidotribo.

Siedentop, D. (2002). *Sport education: Quality PE through positive sport experiences*. Champaign, IL: Human Kinetics.

UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423>

Watson, D. L., & Vasiljevic, J. (2016). *El deporte como herramienta educativa: desarrollando competencias socioemocionales*. Routledge.

Apéndices

Apéndice A. Validación de Instrumentos

Validación de instrumentos

La implementación del proyecto “Evaluación del impacto del Ultimate Frisbee como herramienta pedagógica para el desarrollo de competencias socioemocionales” requiere la utilización de instrumentos de evaluación sólidos y adecuados a su contexto. Los instrumentos fueron diseñados para recopilar datos antes, durante y después de la ejecución del programa en una población de cincuenta (50) estudiantes de octavo a undécimo grado de la Institución Educativa El Naranjal.

Se desarrollaron cuestionarios y entrevistas basadas en competencias socioemocionales como empatía, regulación emocional y trabajo en equipo. Este diseño demostró principios de validez, confiabilidad y sensibilidad cultural, los cuales se potenciarán mediante la evaluación rigurosa por un comité de profesionales especializados.

Evaluadores participantes

Los instrumentos fueron revisados por un equipo multidisciplinario con experiencia en áreas clave:

- **Carlos Alfonso Bustos** : Licenciado en Educación Física, especialista en formulación de proyectos.
- **Fabián García Carmona** : Coordinador institucional.
- **Héctor la Torre** : Psicólogo deportivo.
- **Juan Carlos Sánchez López** : Licenciado en Lenguas y coordinador de proyectos educativos.
- **María Raquel Celis**: Lic Español y Literatura. Especialista en Proyectos docentes

Objetivo del proceso

El objetivo principal de esta etapa es garantizar que los instrumentos cumplan con los estándares metodológicos necesarios para recopilar datos significativos, lo que facilitará una evaluación objetiva y orientará la toma de decisiones basada en evidencia.

Validación y Revisión de Instrumentos

El proceso de validación incluyó la evaluación de los instrumentos por parte de los expertos, quienes asignaron calificaciones en una escala del 1 al 5 según los siguientes criterios:

1. Claridad y coherencia.
2. Validez y fiabilidad.
3. Contexto cultural.
4. Confidencialidad y anonimato.
5. Flexibilidad en la aplicación.

Resultados de la Validación

1. **Encuesta (antes y después del programa)** :
 - Se calificó con un promedio de **4.25** en claridad y coherencia, y un **4.5** en confidencialidad y anonimato.
 - Observaciones: Se destacaron preguntas claras y relevantes para evaluar las percepciones iniciales y finales de los estudiantes.
2. **Entrevistas (antes y después del programa)** :
 - Calificaciones promedio: **4.25** en validez y confiabilidad; **4.0** en contexto cultural.

- Observaciones: Las preguntas abiertas permitieron explorar percepciones profundas, aunque algunos participantes sugirieron reducir el tiempo de aplicación.

Observaciones y Ajustes Realizados

- **Fortalezas identificadas** : Los instrumentos fueron evaluados como culturalmente sensibles y adecuados para medir competencias socioemocionales.
- **Áreas de mejora** : Simplificar la redacción de algunas preguntas y ajustar la longitud de las entrevistas para mejorar su flexibilidad.



Ilustración 1. Entrevista - Fabian García Carmona – coordinador



Ilustración 2. Entrevista -Carlos Alfonso Bustos – Docente Educación física



Ilustración 3. Juan Carlos Sánchez López – Docente Ingles

Prueba piloto

La prueba piloto fue fundamental para evaluar la viabilidad de los instrumentos y realizar los ajustes necesarios antes de su implementación a gran escala.

Metodología de la Prueba Piloto

Población seleccionada: Participaron 10 estudiantes de diferentes grados para representar la heterogeneidad de la población objetivo.

Procedimiento:

Aplicación de encuestas y entrevistas en condiciones controladas.

Registro de tiempos y observaciones sobre la claridad y facilidad de aplicación.

Análisis preliminar:

Uso de técnicas estadísticas descriptivas para identificar patrones iniciales en las respuestas.

Análisis cualitativo con software ATLAS.ti para codificar temas emergentes.

Resultados de la Prueba Piloto

Encuestas:

El 90% de los estudiantes indicó que las preguntas eran claras y fáciles de responder.

Se identificaron redundancias en dos preguntas, que fueron eliminadas.

Entrevistas:

Los participantes proporcionaron información detallada sobre sus percepciones pero algunos mencionaron que las preguntas eran repetitivas. Esto llevó a una reestructuración de las mismas para mayor efectividad.



Conclusiones

La etapa de validación y prueba piloto permitió optimizar los instrumentos de evaluación mediante un enfoque participativo y riguroso. Los ajustes realizados garantizan que estos instrumentos sean culturalmente relevantes, confiables y prácticos, sentando las bases para una recolección de datos efectiva y alineada con los objetivos del proyecto.

Este proceso destaca la importancia de la colaboración interdisciplinaria y la retroalimentación en la construcción de herramientas metodológicas que responden a las necesidades del contexto educativo. Con estas mejoras, los instrumentos están preparados para ser aplicados en la población objetivo, asegurando la calidad y utilidad de los datos obtenidos para la evaluación integral del programa.

Apéndice B. Programa Pedagógico

Programa Pedagógico: Ultimate Frisbee para el Desarrollo Socioemocional

Introducción

El plan pedagógico del programa Ultimate Frisbee para el Desarrollo de Competencias Socioemocionales busca ofrecer una estructura clara y coherente que permita a los estudiantes de octavo a undécimo grado de la Institución Educativa El Naranjal adquirir habilidades socioemocionales mientras desarrollan habilidades técnicas y tácticas del Ultimate Frisbee. Este plan ha sido diseñado con base en los objetivos del proyecto de investigación, los lineamientos del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y las necesidades específicas de los estudiantes, teniendo en cuenta su contexto sociocultural y educativo.

A través de tres fases—introducción, desarrollo y consolidación—y en un periodo de cinco meses, el programa incluirá dos sesiones semanales de 60 minutos cada una. Estas sesiones estarán organizadas en torno a temas específicos que integran variables clave como las competencias socioemocionales y la participación de los estudiantes en el programa. Además, cada sesión está alineada con los objetivos pedagógicos y las dimensiones teóricas del proyecto, asegurando que las actividades prácticas promuevan no solo el aprendizaje técnico, sino también el fortalecimiento de valores y habilidades sociales.

Justificación

El proyecto pedagógico propuesto para la Institución Educativa Naranjal se alinea de manera coherente con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Programa de Educación Física de la institución. Basado en el marco normativo de la Ley 115 de 1994 y las disposiciones del Decreto 1860 de 1994, este programa busca fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes, abordando tanto aspectos académicos como socioemocionales.

La elección del Ultimate Frisbee como herramienta pedagógica responde a las necesidades identificadas en el contexto institucional, caracterizado por problemáticas de convivencia escolar, bajo rendimiento académico y desafíos emocionales propios de una población mayoritariamente rural. Este deporte, con su énfasis en el trabajo colaborativo, el respeto por las reglas y el "Espíritu de Juego", se constituye en una estrategia ideal para fomentar competencias como la empatía, la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y el liderazgo.

El PEI de la Institución Educativa Naranjal prioriza la formación integral del estudiante, promoviendo valores como la solidaridad, el respeto y la responsabilidad, elementos intrínsecos al desarrollo socioemocional. Además, el enfoque del programa de educación física de la institución está centrado en el aprovechamiento del entorno rural para desarrollar actividades que no solo mejoren las habilidades físicas, sino que también fortalezcan las capacidades cognitivas y emocionales de los estudiantes. Este enfoque aprovecha los recursos naturales disponibles, contribuyendo a la conservación del medio ambiente y fomentando un uso adecuado del tiempo libre.

Por último, el proyecto también busca ser un espacio para la integración de la comunidad educativa, fortaleciendo el tejido social mediante la participación de estudiantes, docentes y familias en actividades recreativas y deportivas. De esta manera, se contribuye al cumplimiento de los objetivos del PEI, garantizando una formación integral que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos de su entorno con habilidades técnicas, emocionales y sociales fortalecidas.

Enfoque Pedagógico

La Institución Educativa El Naranjal ha adoptado un enfoque pedagógico basado en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Este enfoque busca la formación integral de los estudiantes mediante la resolución de problemas contextualizados que promuevan su participación, el pensamiento crítico y la colaboración. El ABP se fundamenta en principios que consideran al estudiante como un agente activo de su aprendizaje, mientras el docente actúa como guía y facilitador en este proceso. Este enfoque fomenta la construcción de conocimientos relevantes y prácticos, alineados con los contextos sociales, económicos y culturales de la comunidad.

El PEI institucional establece que el ABP no solo es una herramienta pedagógica innovadora, sino también un método que se ajusta a las necesidades y características del entorno educativo rural, promoviendo competencias clave para la vida. Estas incluyen habilidades de resolución de conflictos, liderazgo, trabajo en equipo y autorregulación emocional, esenciales para responder a los desafíos que enfrentan los estudiantes en su contexto.

Modelo Pedagógico

El modelo pedagógico adoptado, el problémico, centra su atención en la formación de estudiantes como sujetos activos y reflexivos. Este modelo busca formar individuos capaces de cuestionar, analizar y proponer soluciones, mediante una metodología que privilegia la interacción constante entre estudiantes y docentes. En este sentido, la clase se transforma en un espacio de construcción conjunta del conocimiento, donde se fomenta el diálogo, la crítica constructiva y la reflexión sobre temas de interés y relevancia.

Este modelo se integra plenamente con el enfoque del ABP, ya que ambos comparten la visión de un aprendizaje significativo y transformador. La implementación del modelo problémico permite abordar problemas reales, vinculando los contenidos curriculares con las experiencias y necesidades de los estudiantes.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

El ABP es el eje principal de la estrategia pedagógica en la Institución Educativa El Naranjal. Este método permite que los estudiantes trabajen en la resolución de problemas auténticos, los cuales son diseñados para conectar el conocimiento teórico con su aplicación práctica. Al emplear el ABP, se prioriza el desarrollo de competencias socioemocionales y técnicas, alineadas con las necesidades del contexto rural.

El PEI resalta que este enfoque es idóneo para la población estudiantil de la institución, ya que promueve un aprendizaje contextualizado que se adapta a las características específicas del entorno rural. Además, el ABP permite a los estudiantes desarrollar habilidades transversales como la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la cooperación, necesarias para su formación integral y para afrontar los retos de la vida diaria.

Objetivo General

Evaluar el impacto de la implementación del Ultimate Frisbee como herramienta pedagógica en el área de Educación Física para mejorar las competencias socioemocionales de los estudiantes de octavo a undécimo grado de la Institución Educativa El Naranjal.

Objetivos Específicos

- Desarrollar habilidades como la cooperación, empatía, liderazgo y resolución de conflictos.
- Reducir los conflictos y mejorar la convivencia escolar mediante dinámicas grupales.
- Promover habilidades técnicas y tácticas del Ultimate Frisbee vinculándolas con competencias socioemocionales.
- Evaluar los cambios en las competencias socioemocionales antes y después de la implementación del programa.

Estilos de Enseñanza

La propuesta metodológica para el programa de Ultimate Frisbee se fundamenta en tres estilos de enseñanza: descubrimiento guiado, resolución de problemas y libre exploración. Estos estilos son los más adecuados para un enfoque pedagógico basado en problemas, ya que promueven el aprendizaje activo, la autonomía y el desarrollo integral de los estudiantes.

Resolución de Problemas

En este estilo, el estudiante asume un rol activo al buscar soluciones creativas a las situaciones planteadas. El docente presenta un estímulo inicial, y el estudiante explora respuestas diversas, todas válidas y reforzadas positivamente.

Descubrimiento Guiado

Este estilo permite a los estudiantes resolver problemas cognitivos y motrices con la orientación del docente, favoreciendo el aprendizaje progresivo y autónomo.

Libre Exploración

Este estilo fomenta la autonomía y creatividad de los estudiantes, permitiéndoles explorar, modificar y perfeccionar elementos del programa según sus intereses. Los estudiantes asumen roles tanto de alumno como de docente, promoviendo la autoevaluación y la experimentación.

Metodología

La propuesta pedagógica diseñada para el desarrollo del Ultimate Frisbee integra actividades prácticas y teóricas, orientadas a generar un proceso progresivo de aprendizaje y cambio basado en un diagnóstico inicial de las necesidades y problemáticas del grupo. Estas actividades se estructuran mediante clases didácticas que responden a un enfoque de investigación-acción educativa, cuyo objetivo principal es mejorar la práctica docente a través de la identificación y priorización de necesidades pedagógicas, la planificación de estrategias y la implementación de acciones orientadas a resolver estas situaciones.

En este contexto, el estilo de enseñanza basado en la resolución de problemas, sustentado por Muska Mosston (1986), juega un papel crucial en la dinámica pedagógica. Este enfoque sitúa al estudiante como protagonista del proceso de aprendizaje, iniciando el descubrimiento y exploración de soluciones a problemas planteados en relación con las temáticas del Ultimate Frisbee. Dos objetivos fundamentales de este estilo guían la propuesta:

- Alcanzar un nivel de seguridad afectiva: Esto permite a los estudiantes y al docente superar las respuestas convencionales y explorar ideas innovadoras y significativas dentro del marco de aprendizaje.
- Desarrollar la habilidad para verificar y organizar soluciones: Los estudiantes aprenden a identificar problemas, evaluar soluciones potenciales y estructurarlas para cumplir propósitos específicos en contextos prácticos.
- De manera complementaria, se incluye el estilo recíproco de enseñanza de Mosston (1989), que fomenta relaciones sociales sólidas entre los estudiantes. Este enfoque asigna a los alumnos la responsabilidad de observar y analizar errores durante las actividades, lo que promueve el apoyo mutuo, la honestidad, y la colaboración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicación Práctica

En las sesiones, el Ultimate Frisbee no solo actúa como una herramienta deportiva, sino también como un medio para trabajar competencias socioemocionales como la empatía, la autorregulación emocional, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Los estudiantes, al asumir roles activos en la observación y retroalimentación, desarrollan habilidades como la autocritica constructiva y el apoyo grupal. Este enfoque busca afianzar valores esenciales como el respeto, la solidaridad y la honestidad, fundamentales tanto en el deporte como en la vida cotidiana.

Estrategias Implementadas

- Diagnóstico inicial: Evaluación de las problemáticas pedagógicas y sociales del grupo para priorizar necesidades.
- Clases didácticas: Sesiones progresivas que integran elementos prácticos y teóricos relacionados con el Ultimate Frisbee.

- Resolución de problemas: Los estudiantes abordan situaciones reales del juego, identifican soluciones y las implementan bajo la orientación del docente.
- Estilo recíproco: Asignación de roles en los que los estudiantes evalúan el desempeño de sus compañeros y brindan retroalimentación constructiva.

Resultados Esperados

- La implementación de estas actividades, fundamentadas en estilos de enseñanza dinámicos y participativos, busca:
- Fortalecer las competencias técnicas y tácticas del Ultimate Frisbee.
- Desarrollar habilidades socioemocionales clave, mejorando la convivencia escolar y la resolución de conflictos.
- Fomentar la autonomía en el aprendizaje mediante la exploración y el descubrimiento guiado.
- Consolidar valores como la honestidad, la empatía y el trabajo en equipo, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Estructura General

El programa pedagógico diseñado para implementar el Ultimate Frisbee como herramienta pedagógica en la Institución Educativa El Naranjal sigue una estructura cuidadosamente planificada que permite trabajar tanto aspectos técnicos del deporte como el desarrollo de competencias socioemocionales. La estructura se divide en tres fases principales: introducción, desarrollo y consolidación, garantizando una progresión lógica y coherente en el aprendizaje.