

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Reconstrucción histórica del voleibol en la ciudad de Pereira desde el año 1970 hasta el año 2014. Restrepo Yepes, Carlos Mario. 2015</p>	<p>La reconstrucción histórica de los momentos y experiencias del ser humano se han plasmado desde sus inicios, con la intención de dejar un legado, una historia o un conocimiento. Lo sabemos desde los primeros individuos que marcaron y tallaron la roca, también los escritores de la biblia, los autores de miles de libros que han perdurado durante siglos pudiendo ser observados, aprovechados y disfrutados por muchas generaciones. El hombre en su desarrollo cultural social y étnico fue dejando algunas formas esenciales que determinaron sus actividades físicas, en la evolución de estas actividades se conservaron las memorias logrando dejar un legado para sus generaciones venideras. Con la puesta en marcha de la reconstrucción histórica deportiva varios autores han investigado y recolectado datos de otros deportes, unos más populares q otros sin discriminar su importancia, el legado histórico que marca su lugar para la ciudad, el departamento y el país.</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Percepción del bullying en un colegio público de Pereira durante el descanso pedagógico - 2013 Ramírez Gutiérrez, Germán; Giraldo García, Diego Alejandro</p>	<p>La investigación buscó identificar la percepción sobre el Bullying en los estudiantes de un colegio público de la ciudad de Pereira, desde su comportamiento en los descansos pedagógicos. La población fue estudiantes de educación media, docentes y administrativos; el tipo de investigación es cualitativa con diseño , las técnicas de recolección fueron observaciones no participantes y entrevistas semi-estructuradas, la selección de la muestra fue teórica e intencionada. El análisis de la información fue el método planteado Taylor & Bogdan en 1996. Los resultados arrojaron que el Bullying se encuentra más identificado con acciones de tipo psicológico, las situaciones que más se presentan son de tipo físico, los lugares más propensos para la aparición son los descansos y aulas de clase, victimas y observadores son quienes más cuentan situaciones y lo hacen a docentes y administrativos y los grados con niños y/o jóvenes de menor edad resultan ser donde más se presenta el fenómeno.</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Percepción del acoso escolar en un colegio público de Pereira identificado a partir de un programa de ludoteca Díaz Rojo, Catalina; Alvarez Alzate, Leonardo; Tautiva Londoño, María Paula</p>	<p>Este documento es el resultado de una investigación acerca de la percepción que se tiene en un colegio público de Pereira en los grados de primaria sobre el Bullying o acoso escolar; se implementó una Ludoteca en la que los mismos integrantes del colegio y campañas de recolección de juegos y juguetes permitieron obtener el material necesario para el funcionamiento de la misma; se implementó el paradigma histórico hermenéutico, orientado hacia la investigación cualitativa de tipo , también se aplicaron como instrumentos para esta investigación la observación, la entrevista y la animación sociocultural, a partir de los cuales surgieron las siguientes categorías: concepto, sinónimos, lugares en los que ha escuchado sobre acoso escolar, tipos de agresión, frecuencia, lugar, actores, sentimientos, ¿a quién le cuenta?, reacción, ¿qué se hace?, y percepción en la institución. De esta manera se puede encontrar que existen diferentes formas de manifestación del maltrato en la sociedad</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomapieta Guevara Ramírez, Luisa Fernanda</p>	<p>Los resguardos Indígenas por ser un bien cultural inmaterial de la humanidad, debe conservar sus costumbres y tradiciones, para que sean reconocidos por su propia identidad, transmitida de generación en generación, de lo contrario perderán autoridad y respeto ante la sociedad. La presente es una investigación que hace parte del semillero de investigación ¿Grupo de Recreación FACIES¿, contó para su desarrollo con el apoyo económico de la Vicerrectoría de Investigación, extensión e Innovación de la Universidad Tecnológica de Pereira, código E5081, se presentó ante el consejo indígena y se logró el aval a través del consentimiento informado del Gobernador de dicho resguardo. La metodología que se utilizó fue de corte , ya que pretendía identificar procesos culturales a través de los juegos tradicionales y autóctonos del Resguardo indígena Cañamomo y Lomapieta; para ello la información recogida se sometió a un proceso de triangulación</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Dinámicas culturales asociadas a la práctica de la actividad física en trabajadores y adultos mayores.</p> <p>Guzmán Tabares, Natalia Marcela; Jiménez Vargas, Omar Andrés; Díaz Hurtado, Sandra Milena</p>	<p>En esta región se había desconocido el análisis de la actividad física desde un enfoque sociocultural, por ende, sin querer decir que parece menos importante el enfoque biológico del ser humano, con este estudio se identificó desde lo social y cultural los factores que impiden que la población adulta de Risaralda incluya dentro de sus hábitos de vida la práctica de la actividad física como herramienta para prevenir Enfermedades Crónicas no Transmisibles. Al querer identificar las barreras dinámicas que favorecen u obstaculizan la práctica de la actividad física en las personas del Departamento del Risaralda, para esta investigación lo correcto fue tomar en consideración que la realidad se halla constituida tanto por elementos objetivos como subjetivos. Por esto se realizó un estudio con metodología cualitativa utilizando la técnica del grupo de discusión, permitiendo así, construir un informe desde la realidad social y no desde criterios numéricos como se pretende en la investigación.</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Beneficios percibidos en las habilidades para la vida a partir de la vivencia de un programa de recreación terapéutica por personas institucionalizadas con esquizofrenia y trastorno afectivo bipolar</p> <p>Arango Peña, Claudia Milena; Moreno Hurtado, José Manuel</p>	<p>El propósito de este estudio fue percibir los beneficios en las habilidades para la vida a partir de la vivencia de un programa de recreación terapéutica por personas institucionalizadas con esquizofrenia y trastorno afectivo bipolar; donde la recreación como proceso, toma un sentido de lo saludable y rehabilitador, a través del taller recreativo y algunos de los medios de la recreación, que permitieran el trabajo de habilidades para la vida con esta población. Este fue un estudio basado en la teoría fundamentada, con un componente cuantitativo para complementar los resultados arrojados desde el aporte cualitativo, la recolección de la información fue realizada a través de diarios de campo, historias lúdico-recreativas, historias de evolución de cada sesión, instrumento de habilidades para la vida, entrevistas, registro fotográfico y filmico, de las personas involucradas en la investigación</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje : (a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA Seccional Risaralda) Quintero Zapata, Zulma Fassiola; Quintero Zapata, Atahualpa</p>	<p>La virtualidad es ya una realidad histórica ineludible, y a través de ella, la academia puede llevar el conocimiento. De tal suerte que si al aprendizaje de los individuos por medio de procesos apoyados en las nuevas tecnologías, se le incorpora el juego para darle vida y profundidad a los recursos educativos pueden ser implementados en la adquisición de saberes y habilidades, tendientes a ejercitar las capacidades y mejorar tanto la calidad como el estilo de vida de las personas y de la sociedad. La lúdica inmersa en la cotidianidad de las prácticas culturales, tiene como elemento fundamental el juego, a través del cual se puede potenciar la educación a través de los ambientes virtuales de aprendizaje. La estructura de un entorno virtual de aprendizaje adecuado permitirá jugar, entonces, el juego aquí se desarrolla alrededor del conocimiento y de la forma en que las personas pueden interactuar y relacionarse con él. Lo lúdico tiene que ver con la movilización del deseo</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Descripción de los beneficios de la actividad física acuática en una persona con el Síndrome de Axenfeld Rieger Galeano Giraldo, Jorge Armando; Hernández Díaz, Héctor Andrés</p>	<p>La presente investigación, tuvo por objeto la descripción de los beneficios de la actividad física acuática, en una persona con el síndrome de Axenfeld Rieger, a partir de una vivencia personal. Este estudio fue desarrollado mediante un aporte cualitativo, el cual se basó en la recolección de la información sobre la experiencia personal de un paciente, por medio de , una herramienta que facilita la exposición de las percepciones de quien recibe algún tipo de intervención, en relación con su experiencia personal. En el caso de la presente investigación, se relata el proceso del paciente, cuya patología mencionada ha sido poco estudiada, pero en donde la actividad física acuática logró dejar múltiples beneficios significativos. Por otro lado, los resultados arrojados en este estudio, se sistematizaron debidamente, sirviendo de material de análisis e interpretación; en donde se observó principalmente los beneficios adquiridos para el paciente</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Reconocimiento social de la recreación en Pereira. “diagnóstico social de la recreación según los líderes de la Comuna el Poblado 2012” Mejía Gallego, Diana Elisa; Ocampo Cardona, Natalia Andréa</p>	<p>El presente trabajo investigativo se centra en el diagnóstico social de la recreación en la comuna el Poblado de Pereira, a través de la participación de los actores líderes vinculados a la recreación y a las diferentes instituciones prestadoras de servicios recreo-deportivos tanto privadas como públicas, encargadas de la realización de programas y actividades encaminadas a los procesos recreativos que benefician a toda la comunidad Pereirana, en este caso a los habitantes de la comuna el Poblado. Para recolectar la información durante este proceso investigativo no solo se necesitó la participación de los actores líderes partiendo desde sus vivencias, sino también, desde las constantes consultas bibliográficas relacionadas con el tema, las diferentes publicaciones investigativas realizadas anteriormente y todas las leyes que rigen la recreación y el tiempo libre. Así mismo, desde el análisis reflexivo como aporte al desarrollo social de la recreación en la comunidad Pereirana</p>	

Nombre	Resumen	Diseño de investigación
<p>Reconstrucción histórica de la liga de Judo de Risaralda entre los años 1984 - 2010</p>	<p>La historia es un tema que poco se ha tenido en cuenta al hablarse de los deportes, por esta razón cuando se quiere conocer de esta, cada vez resulta más difícil, esto se evidencia en la escasa documentación de los procesos que desde sus inicios se han venido desarrollando en nuestra región, son escasos los autores que buscan o han buscado conocer, divulgar y preservar los sucesos deportivos más representativos del departamento, pero estos esfuerzos no son suficientes ya que detrás de cada deportista y de cada modalidad deportiva hay mucha historia que contar, conocer y preservar, historia que poco a poco tiende a desaparecer y con ello a exponerse a cometer los mismos errores del pasado. La historia de algunos deportes es más desconocida que otros, por esto los deportes no convencionales y poco comerciales como es el Judo está casi en su total desconocimiento en nuestra región</p>	