

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN - TARAPOTO

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS

ESCUELA PROFESIONAL EN TURISMO



TESIS

“EL COSPLAY COMO HERRAMIENTA PARA LA REVALORACIÓN DE LAS TRADICIONES ORALES EN LOS POBLADORES DE LOS DISTRITOS DE MORALES, TARAPOTO Y LA BANDA DE SHILCAYO DE LA PROVINCIA DE SAN MARTÍN”

AUTOR:

ROJAS DEL CASTILLO, JAN KELVIN

ASESORA:

LIC. ADM. TUR. CHANG ALVA, ERIKA PATRICIA

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN EN TURISMO**

LAMAS – PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO

**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
ESCUELA PROFESIONAL EN TURISMO**



TESIS

“EL COSPLAY COMO HERRAMIENTA PARA LA REVALORACIÓN DE LAS TRADICIONES ORALES EN LOS POBLADORES DE LOS DISTRITOS DE MORALES, TARAPOTO Y LA BANDA DE SHILCAYO DE LA PROVINCIA DE SAN MARTÍN”

**TESIS PRESENTADA PARA OBTENCIÓN AL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN EN TURISMO**

PRESENTADO POR:

BACH. Rojas del Castillo, Jan Kelvin

Aprobado el día 16 de Junio del 2017 ante el siguiente jurado:

Lic. Tur. Gina Isabel Reátegui Alegría

PRESIDENTE

Lic. Tur. Dr. Clifor Daniel Sosa de la Cruz

SECRETARIO

CPCC. Mg. Martha Liz Reátegui Reátegui

MIEMBRO

Lic. Adm. Tur. Erika Patricia Chang Alva

ASESORA

Formato de autorización NO EXCLUSIVA para la publicación de trabajos de investigación, conducentes a optar grados académicos y títulos profesionales en el Repositorio Digital de Tesis

1. Datos del autor:

Apellidos y nombres: <i>ROJAS DEL CASTILLO JAN KEVIN</i>	
Código de alumno : <i>108222</i>	Teléfono: <i>957296249</i>
Correo electrónico : <i>JanK.26@hotmail.com</i>	DNI: <i>70269510</i>

(En caso haya más autores, llenar un formulario por autor)

2. Datos Académicos

Facultad de: <i>CIENCIAS ECONÓMICAS</i>
Escuela Académico Profesional de: <i>ADMINISTRACION EN TURISMO</i>

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo de investigación	<input type="checkbox"/>
Trabajo de suficiencia profesional	<input type="checkbox"/>		

4. Datos del Trabajo de investigación

Título: <i>EL COSPLAY COMO HERRAMIENTA PARA LA REVALORACIÓN DE LAS TRADICIONES ORALES EN LOS POBLADORES DE LOS DISTRITOS DE MORALES, TARAPOTO Y LA BANDA DE SHILCAYO DE LA PROVINCIA DE SAN MARTÍN.</i>
Año de publicación: <i>2017</i>

5. Tipo de Acceso al documento

Acceso público *	<input checked="" type="checkbox"/>	Embargo	<input type="checkbox"/>
Acceso restringido **	<input type="checkbox"/>		

Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, una licencia **No Exclusiva**, para publicar, conservar y sin modificar su contenido, pueda convertirla a cualquier formato de fichero, medio o soporte, siempre con fines de seguridad, preservación y difusión en el Repositorio de Tesis Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso que el autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

6. Originalidad del archivo digital.

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, como parte del proceso conducente a obtener el título profesional o grado académico, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado.

7. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS

Para investigaciones que son de acceso abierto se les otorgó una licencia *Creative*

Commons, con la finalidad de que cualquier usuario pueda acceder a la obra, bajo los términos que dicha licencia implica

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Digital de Tesis, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".



Firma del Autor

8. Para ser llenado por la Biblioteca central o especializada

Fecha de recepción del documento por el Sistema de Bibliotecas:

31 / 10 / 2017



Prof. Alicia Mercedes Grández Chávez
JEFE DE LICENCIATURA DE BIBLIOTECA CENTRAL

Firma de Unid. de Biblioteca

***Acceso abierto:** uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona, para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadísticas de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizada a leerla, descargarla, reproducirla, distribuirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos (Reglamento de la Ley No 30035).

** **Acceso restringido:** el documento no se visualizará en el Repositorio.

DEDICATORIA

Es un honor para mí dedicar la presente investigación a mis padres que con esfuerzo y dedicación hacen de todo para brindarme un mejor futuro, al mismo tiempo dedico a toda la región San Martín que aunque no nos demos cuenta somos bendecidos con las costumbres y tradiciones que tenemos.

.

AGRADECIMIENTO

Resulta difícil agradecer en sencillas palabras a todos quienes, de una u otra, fueron partícipes en todo este proceso. Aun así, me resulta necesario hacer el intento por plasmar en esta hoja la profunda gratitud que me embarga en estos momentos.

Agradezco profundamente a Dios por permitirme vivir todo esto y por sobre todo por entenderlo y por guiar mis pasos día tras día, que me brinda la inteligencia para poder investigar y el criterio para poder sugerir, en segundo lugar agradezco a los docentes que con sus enseñanzas me han dirigido y me han inculcado una visión diferente de la vida.

EL AUTOR

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado de Tesis

En cumplimiento a lo estipulado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto; es grato dirigirme a ustedes para poner en consideración el presente informe de tesis titulado **“El Cosplay como herramienta para la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín”**; con el cual espero optar el título de Licenciado en Administración en Turismo.

El proyecto de investigación tiene como objetivo principal analizar la influencia de la práctica del cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín.

Con la convicción de que se otorgará el valor justo y mostrando apretura a sus observaciones, expreso el reconocimiento anticipado por la aceptación y sugerencias que nos pueden hacer llegar a fin de mejorar el contenido de este trabajo de investigación.

INDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
PRESENTACIÓN.....	5
INDICE DE TABLAS.....	7
RESUMEN	8
ABSTRACT.....	9
CAPITULO I: INTRODUCCION.....	10
1.1 Formulación del problema	11
1.2 Justificación del Problema	11
1.3 Objetivos de la investigación.....	12
1.4 Limitaciones de la investigación	13
1.5 Hipótesis	13
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	14
2.1 Antecedentes del estudio del problema.....	14
2.2 Bases Teóricas	17
2.3 Definición de términos básicos	39
CAPITULO III: METODOLOGÍA.....	41
3.1 Tipo de investigación.....	41
3.2 Nivel de investigación.....	41
3.3 Cobertura	41
3.4 Tipo de diseño de investigación	42
3.5 Operacionalización	44
3.6 Métodos de Investigación	46
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
3.8 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	46
3.9 Propuesta	47
CAPITULO IV: RESULTADO Y DISCUSIÓN	58
4.1. Resultados descriptivos	58
4.2. Discusión de resultados	68
CAPITULO V: CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES	72
5.1. Conclusiones.....	72
5.2. Recomendaciones.....	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

		Página N°
Tabla N° 1	Rango de edad	70
Tabla N° 2	Procedencia	71
Tabla N° 3	Grado de Instrucción	72
Tabla N° 4	Escucha	72
Tabla N°5	Personajes Mitológicos	73
Tabla N° 6	Padres Ocupados	74
Tabla N° 7	Nivel de Interés Familiar	74
Tabla N° 8	Influencia en tus gustos	75
Tabla N° 9	Costumbre Valiosas	75
Tabla N° 10	Padres Contribuyen	76
Tabla N° 11	Grado de Instrucción	76
Tabla N° 12	Medios de Comunicación	77
Tabla N° 13	Promover las Tradiciones	77
Tabla N° 14	Tradiciones del Migrante	78
Tabla N° 15	Otras alternativas	78
Tabla N° 16	Personificar Mitos	79

RESUMEN

En la presente investigación “El Cosplay como herramienta para la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la Provincia de San Martín”, se definió como objetivo general analizar la influencia de la práctica del cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín, por lo tanto se procedió a formular una encuesta para determinar qué factores intervienen en la pérdida de las tradiciones y costumbres de nuestra región.

Por consiguiente se analizaron los resultados obtenidos después de realizar toda la investigación en función al problema, los objetivos e hipótesis planteados en la investigación, para luego formular las respectivas conclusiones, se utilizó la encuesta direccionada a los pobladores de nuestra región y de esa manera se procedió a la tabulación, análisis y descripción de los resultados obtenidos.

Las conclusiones son:

Se ha indagado e investigado por la ciudad, utilizando una herramienta muy conocida que son las encuestas, para de esta manera analizar la influencia de la práctica de Cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín. En la presente investigación se ha logrado concluir que existen diversos factores que aquejan a la desvalorización de las tradiciones orales y las costumbres, como son la poca influencia de la familia, la poca práctica de las tradiciones, la falta de interés de los medios de comunicación regional, así como el de las autoridades, entre otras menos relevantes. Por ende se ha logrado identificar también diversas tradiciones, historias, mitos y leyendas que aún se practican y algunas que ya quedaron en el pasado; sin embargo, son pocas las que se practican en la actualidad. Para revalorizar nuestras tradiciones y costumbres de la región se procedió a implementar algunas estrategias, como son el concurso de la personificación de personajes mitológicos, pasacalles y un teatro.

Palabras claves: Cosplay, revaloración, Tradiciones Orales.

ABSTRACT

In the present investigation "Cosplay as a tool for the revaluation of the oral traditions in the inhabitants of the districts of Morales, Tarapoto and the Band of Shilcayo of the Province of San Martin", was defined as general objective to analyze and to determine the influence of The practice of cosplay in the revaluation of oral traditions in the residents of the districts of Morales, Tarapoto and the Band of Shilcayo of the province of San Martin, therefore a survey was carried out to determine which factors are involved in the loss Of the traditions and customs of our region.

We therefore analyzed the results obtained after carrying out all the research in function of the problem, the objectives and hypotheses raised in the research, and then formulated the respective conclusions, the survey was used for the inhabitants of our region and in this way Proceeded to the tabulation, analysis and description of the obtained results.

The conclusions are:

It has been investigated by the city, using a well-known tool that is the surveys, in order to analyze the influence of the practice of Cosplay in the revaluation of oral traditions in the residents of the districts of Morales, Tarapoto and Band of Shilcayo of the province of San Martin. In the present research it has been concluded that there are several factors that affect the devaluation of oral traditions and customs, such as the little influence of the family, little practice of traditions, lack of interest in the regional mass media, as well as the authorities, among others less relevant. Thus has been identified also diverse traditions, stories, myths and legends that are still practiced and some that were already in the past; However, few are practiced today. To revalue our traditions and customs of the region we proceeded to implement some strategies, such as the contest of the personification of mythological characters, parades and a theater.

Keywords: Cosplay, revaluation, Oral Traditions.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

En la provincia de San Martín, tierra de mucha diversidad natural y cultural, donde ha de venir recibiendo durante varios años a turistas que vienen por su flora, su fauna y sobre todo de su gente que trata con mucha alegría, en la que a muchos contagia, teniendo mucha riqueza en su gastronomía, sus danzas típicas, su arte, su lengua, sus chistes, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias, cuentos, canciones, mitos, leyendas, que se transmitieron de padres a hijos. Se debe señalar que en tal manera todo aquello hace de una región turística el tener que priorizar en nuestra sociedad, una solución para contrarrestar este problema en la población.

Es en este sentido que se ha tomado al cosplay como objeto de investigación permitiendo vincular una determinada formación étnica cultural; es decir, el cosplay como el elemento o signo exterior más distintivo de la filiación étnica: el cosplay expresa un hecho sociocultural. Las costumbres y tradiciones se vinculan siempre con la identidad y el sentimiento de pertenencia de los individuos que conforman una comunidad. Las costumbres son formas, actitudes, valores, acciones y sentimientos que por lo general tienen su raíz en tiempos inmemoriales y que, en muchos casos, no tienen explicación lógica o racional sino que simplemente se fueron estableciendo con el tiempo hasta volverse casi irrevocables. Todas las sociedades cuentan con su sistema de costumbres, siendo algunas de ellas más evidentes que otras.

Se puede agregar que las costumbres de un pueblo siempre son únicas e irrepetibles. Sin embargo, hoy en día, el fenómeno globalizador hace que muchas de las tradiciones y costumbres de algunas regiones del planeta hayan desaparecido o perdido su fuerza frente a las costumbres importadas desde los centros de poder, principalmente Europa y Estados Unidos.

Las Tradiciones y costumbres peruanas son muy variadas y muy creativas. Cada región se distingue por su costumbres además de pequeñas creencias que el tiempo ha ido forjando y se han pasado solo con palabras de generación en generación (Cráneos guardianes de casas, Escobas puestas de cabeza para que las visitas se vayan rápido, etc.).

A pesar de los muchos siglos de imposición cultural occidental, los campesinos, pastores, hombres y mujeres sencillos de las áreas rurales del Perú han mantenido varios elementos incas y pre-incas en sus trajes de uso habitual, trazando una continuidad, pero incorporando una serie de detalles, que del tiempo han devenido un sincretismo especial y diferente según cada localidad.

A lo largo y ancho del Perú los trajes y adornos de uso habitual muestran grandes variaciones regionales. La historia, cultura, creencias y costumbres de los pueblos del Perú se pueden leer en ellos. Trajes que distinguen, por sus señas, a las casadas de las solteras, al campesino común del mayoral, al alcalde varayoc de las demás autoridades y por supuesto, al hombre sencillo del que adereza sus atavíos con joyas y adornos de oro y plata para dejar sentada la autoridad, prestigio o poder, por ese caso formulamos el problema.

Pretendiendo dar respuesta a la siguiente pregunta:

1.1. Formulación del Problema

¿De qué manera influye el cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, de la provincia de San Martín?

1.2. Justificación

Justificación teórica

Desde el punto de vista teórico se justifica porque llena el vacío de conocimiento sobre la influencia de la práctica de Cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín, para revalorar las tradiciones orales en nuestra zona.

Justificación social.

Este proyecto se justifica en la necesidad de revalorar las tradiciones orales que progresivamente se va perdiendo en las comunidades receptoras, realidad a la cual no es ajena a la provincia de San Martín, en donde la interacción entre turistas y anfitriones sumando a los avances de la ciencia y tecnología y el proceso de

globalización hace que los jóvenes adopten nuevos estereotipos foráneos desplazando sus raíces culturales.

Justificación práctica

Con los resultados de la investigación se podrá aprovechar los beneficios del turismo, pero sin perder la riqueza natural y cultural que posee, pues en ello se basa su sostenibilidad. San Martín también necesita ser una sociedad sólida en sus raíces y abierta a las nuevas relaciones con otras sociedades que traen nuevo conocimiento, nueva cultura y nuevos avances; sin necesidad de desplazar lo oriundo.

También se justifica porque los resultados del estudio permitirán diseñar estrategias para educar en base a valores y cultura a la nueva generación con el propósito de conservar los mitos, leyendas, costumbres, tradiciones, danzas, entre otros; tarea que encuentra sus dificultades por el escaso interés que muestran los jóvenes por el patrimonio cultural de un país o de un pueblo.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Analizar la influencia de la práctica de Cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias y/o herramientas que se podrían aplicar en la revaloración de las tradiciones orales de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín.
- Determinar el grado de conocimiento e identificación de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín con sus tradiciones orales.
- Elaborar una propuesta para concientizar a la población, basada en un programa de cosplay orientada hacia los objetivos de la presente investigación.

1.4. Limitaciones

Las limitaciones encontradas en el trabajo de investigación son la siguiente:

- Existen limitaciones de acceso a la información referente al cosplay en temas de estudio a investigar en el ámbito nacional y regional.
- Existencia de antecedentes limitados para el problema que se presenta.

1.5. Hipótesis

La práctica del Cosplay influye de manera positiva con la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de Morales, Tarapoto y Banda de Shilcayo de la Provincia de San Martín.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

Antecedentes Internacionales

Según, Verástegui, A. (2014) en su tesis titulada: “El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI” concluye que el resultado de esta investigación, la cual se ha basado en distintas tesis psicológicas donde afirman que la formación de la identidad del Otaku Latinoamericano se da al insertar palabras en japonés en su hablar diario y al formar grupos que compartan sus mismos gustos, llegando así a socializar con su entorno; no coincide con otros estudios como es el caso de un proyecto realizado sobre empresas e indumentarias dirigidas a adolescentes, donde afirman que la formación de la identidad del Otaku Latinoamericano se da a partir de la moda. Bartorelli afirma que la ropa con la que visten los Otakus se traduce en lenguaje, y esa moda “habla” a partir de la imagen.

Otra línea de investigación que valdría la pena explorar es el estudio de ¿Qué tan relevante es la práctica del cosplay en los Otakus Latinoamericanos?, ya que en muchas oportunidades se ha visto en televisión, reportajes que se enfocan en entrevistar a los cosplayers o mejor dicho a los Otakus que visten igual que un personaje de anime-manga. Pero no sabemos cuán grande es la acogida que tiene esta práctica en Latinoamérica. Verástegui, A. (2014)

La hipótesis que planteamos al inicio de la investigación es que la cultura japonesa tiene un impacto en el aspecto psicológico y social de los jóvenes de Latinoamérica a través del anime y el manga. Esto se ve reflejado en la formación de una nueva subcultura denominada Otaku en Latinoamérica, la cual se originó en Japón. El Otaku latinoamericano, en el aspecto psicológico modela su propio comportamiento y su forma de pensar de acuerdo a la influencia que tiene la cultura japonesa sobre su vida. Ello, en cierta medida es verdadero ya que no todos los Otakus Latinoamericanos hacen esto, existen casos en que los Otakus copian los comportamientos y actitudes de sus personajes de animes y/o manga

japones favorito. Por otro lado, el aspecto social comprende la forma en que el Otaku se relaciona con su entorno. Verástegui, A. (2014)

Además Molina, D. (2014) en su tesis titulada: “El Cosplay en Santiago de Cali: Una Práctica Juvenil que va de la Fantasía a la Realidad”. Concluye que dentro de los rasgos identitarios de los jóvenes entrevistados, se encontraron varias cosas en común. La primera es que, antes de ser Cosplayer, todos pasaron por un proceso de apropiación similar para con la cultura del Anime.

En primer lugar, desde muy pequeños, comenzaron a ver series clásicas de la animación japonesa como Dragon Ball Z, Ranma 1/2, Evangelion, Sailor Moon etc. Desde ese instante, la narrativa de esas producciones les empezó a llamar la atención, por encima de los diferentes serizados de la televisión colombiana. Aquí, resultó interesante conocer las posturas de autores como Reguillo y Barbero, quienes dicen que actualmente ya no es raro que los grupos de jóvenes se sientan identificados con culturas que traspasan lo nacional. Fue ahí, cuando descubrieron lo que ellos mismos llamaron “Los valores del Anime”, relacionados con conceptos tales como la perseverancia, el respeto y la Amistad. Molina, D. (2014)

Según Flores, A. (2013) en su tesis denominada: “Costumbres y tradiciones indígenas y su impacto en el turismo de la Parroquia Salasacá, Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua”. Concluye que los pobladores han mantenido su cultura desde hace muchos años pero la cual se ve afectado por un efecto llamado aculturación especialmente en los jóvenes ya que están perdiendo su identidad, además se están perdiendo algunos saberes ancestrales por la poca práctica de los mismos. La Parroquia Salasacá posee una cultura única en el mundo, ya la misma es importante para desarrollar diferentes actividades, entre ellas el turismo que es la base de una sociedad ya sea desde el punto de vista natural o cultural, por lo tanto las expresiones artísticas son un aporte al desarrollo cultural. Se determinó que el turismo en la Parroquia Salasacá se está incrementando pero no en su totalidad, ya que la superestructura turística no se ha preocupado por dicha actividad. Se puede señalar que la cultura Salasacá es considerada una de las más importantes debido a su riqueza cultural, sus fiestas que tienen gran riqueza prehispánica en la que se recuerdan los míticos agradecimientos al Inti Raymi, en cada uno de sus bailes, bebidas y vestimentas. Las costumbres y tradiciones indígenas han aportado al

turismo en poca cantidad hacia la Parroquia, ya que es poco conocida debido a la falta de publicidad por parte de las autoridades. Flores, A. (2013)

También Lopez, M. (2011) en su tesis denominada: “Los Fans de la Animación Japonesa en el Gran Santiago” concluye que los fanáticos de la animación japonesa en Chile son un grupo que ha crecido bastante en estos últimos años, crecimiento expresado tanto en la cantidad de personas que se reconoce como miembros como también por el aumento de los lugares y las instancias creadas exclusivamente por quienes pertenecen a este grupo. Esta investigación, enmarcada en la discusión respecto a las expresiones juveniles presentes en este país, ha querido dar luz respecto a este grupo en particular, ya que no ha sido investigado anteriormente. Se puede afirmar que este grupo no produce lazos afectivos entre sus miembros, sino son relaciones intrínsecamente específicas, institucionalmente ligadas a lo que es la animación japonesa en si por sobre otra característica. En general las relaciones de afecto que se generan se dan desde el ámbito personal en el cual el “escenario” parece ser este grupo. Tampoco existen elementos estéticos o visuales que sean compartidos de manera general ni características que sean extrapolables a todos.

En síntesis, las características que poseen quienes pertenecen a este grupo, dependen más de la persona, que de esta agrupación en general. Los únicos dos aspectos que en general comparten todos quienes están involucrados con este grupo son, por un lado, el consumo de series japonesas (ya sea en comic o en animación) y por el otro el uso de tecnologías, principalmente internet. Aunque es necesario aclarar que este último es un rasgo compartido por la juventud en general, más que ser una característica específica de estas personas. López, M. (2011)

Antecedentes Nacionales

Asimismo Vidal, L. (2010) en su tesis titulada: “El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto.” Concluye que la cultura pop de Perú se enriquece con las manifestaciones populares japonesas, dándole un nuevo matiz y ampliando la oferta cultural. De la misma forma en que la gastronomía evolucionó gracias a las influencias extranjeras y del interior del país hasta convertirse en, probablemente, el único punto en común con el que todos podemos identificarnos; nuestra cultura popular se nutre y se expande, se vuelve cosmopolita. Se demuestra

que los aficionados a las series de animación japonesa adoptaron patrones culturales presentados en los animes, en mayor o menor medida. La aprehensión de dichos patrones se debe al consumo reiterado de animes, que contienen también elementos occidentales que disminuye el impacto en el proceso de interculturalización. Ahora, aspectos como la música, las expresiones e incluso el idioma japonés forman parte del imaginario de los otakus de Lima. El análisis y la encuesta demostraron que tanto la música como la vestimenta, que están presentes en toda la serie, son los aspectos que mejor asimilan los consumidores, así como las señas y expresiones que se convierten en parte del acervo popular de la comunidad otaku. Sin embargo, otro gran factor que propicia la transculturación, presente en todos los episodios del anime y que suele no tomarse mucho en cuenta, es el idioma. El consumo de anime en idioma original (japonés) fomenta tanto el aprendizaje como el interés en otros elementos culturales. Podemos considerar al idioma como el primer eslabón de la cadena de manifestaciones culturales que nos lleva a un proceso de transculturación. Vidal, L. (2010)

La principal implicancia de la adopción de patrones culturales foráneos es el enriquecimiento de la cultura propia, a nivel de la persona, y también de la cultura popular; y no un imperialismo cultural por parte de Japón sobre nosotros a través del anime pues tanto los patrones culturales que nos presentan las series de animación como el discurso de las mismas, sobre todo en *Naruto*, distan mucho de los mensajes de superioridad y modelo a seguir utilizado por la industria cultural estadounidense. Por el contrario, el argumento de la mayoría de animes, especialmente el Shōnen, resaltan la amistad, el honor, la valentía y el trabajo en equipo sobre otros valores consumistas. Vidal, L. (2010)

2.2. Bases teóricas

En la presente investigación se ha determinado que las tradiciones orales son base para generar identidad cultural en los individuos que lo conforman.

Según la Organización Mundial de Turismo, el turismo es un fenómeno social, cultural y económico relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales o de

negocios/profesionales. El turismo es una actividad que genera muchos ingresos económicos y aporta al desarrollo del país, creando empleo e involucramiento de algunos pobladores, para fomentar un turismo sostenible en base a tres pilares: economía, ambiente y sociedad.

La Organización Mundial del Turismo valora también la importancia de la identidad cultural la cual está compuesta por un conjunto de valores, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia que hacen parte a la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante, resaltando a su vez la trascendencia de la misma con la finalidad de perpetuar mediante las tradiciones orales transmitidas de generación a generación.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1997) ente internacional reafirma la importancia de la transmisión de la cultura mediante las tradiciones orales como elemento del patrimonio inmaterial en las conferencias y reuniones de las cuáles participa con el fin de salvaguardar el mismo, aclarando que la importancia del patrimonio cultural inmaterial no estriba en la manifestación cultural en sí, sino en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación. El valor social y económico de esta transmisión de conocimientos es pertinente para los grupos sociales tanto minoritarios como mayoritarios de un Estado y reviste la misma importancia para los países en desarrollo que para los países desarrollados. El Patrimonio Cultural es tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo, el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales. (UNESCO, 1997)

Integrador, podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que son parecidas a las de otros. Tanto si son de la aldea vecina como si provienen de una ciudad en las antípodas o han sido adaptadas por pueblos que han emigrado a otra región, todas forman parte del patrimonio cultural inmaterial: se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en respuesta a su entorno y contribuyen a infundirnos un sentimiento de identidad y continuidad, creando un vínculo entre el pasado y el futuro a través del presente. El patrimonio cultural inmaterial no se presta

a preguntas sobre la pertenencia de un determinado uso a una cultura, sino que contribuye a la cohesión social fomentando un sentimiento de identidad y responsabilidad que ayuda a los individuos a sentirse miembros de una o varias comunidades y de la sociedad en general. (UNESCO, 1997)

Representativo, el patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades. Basado en la comunidad, el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio.

En la Constitución Política del Perú (1993) se planteó el tema cultural con mayor criterio y amplitud que en la actual carta magna. Esto se aprecia en los cuatro artículos siguientes (hace mención Antonio la Cotera-pag.56) en su libro "Turismo y Patrimonio":

Artículo 34: Se refiere a la conservación y al estudio de las manifestaciones culturales nativas: el folclore nacional, el arte popular, y la artesanía.

Artículo 35: Establecía la obligación del Estado de incentivar el estudio de las lenguas aborígenes.

Artículo 36: Trataba sobre los bienes que constituyen el patrimonio cultural de la Nación.

Artículo 37: Hacía referencia a la función de los medios de comunicación social del Estado en la educación y la difusión de la cultura. De ellos, el artículo 36 es el único punto vigente en la constitución política de 1993 (artículo 21).

El código civil de 1984, en sus artículos 885 y 886, contribuye al reconocimiento e identificación de los bienes muebles e inmuebles.

El código penal de 1991 (artículo 226 al 231) establece penas contra todo acto de sustracción y ataque al patrimonio. Constitución Política del Perú (1993)

La ley orgánica de Municipalidades, publicada en el Diario Oficial de El Peruano el 9 de junio de 1984, precisa en su artículo 67 las funciones específicas de los concejos con respecto a la educación, cultura, conservación de monumentos, turismo, recreación y deportes. Constitución Política del Perú (1993)

Así también con la Obra de Ricardo Palma (2da edición 2009) “Tradiciones Peruanas” cuya unidad estriba en constituir una acabada pintura de la vida peruana desde la llegada de Francisco Pizarro, así mismo en la época del virreinato del Perú y en la cual los actores eran un pueblo vencido decaído bajo la civilización propia de los oscuros de una superstición de la esclavitud llena de miserias y dolores. Es la recopilación que nos dejó bajo esta modalidad conocer las tradiciones de aquellos años. Ricardo Palma (2009)

Willians (1980) en su libro titulado “Teoría Cultural” define a las tradiciones Orales como costumbres, ritos, usos sociales, ideas, valores, normas de conducta, históricamente formados y que se transmiten de generación a generación; elementos del legado sociocultural que durante largo tiempo se mantienen en la sociedad o en distintos grupos sociales. Willians sostiene que la tradición es la expresión de una actividad que se ha repetido de generación en generación y que expresa un tipo específico de actividad acompañada de un vocabulario determinado, expresiones corporales, vestuario específico de un escenario participativo, de una fecha y se convierte en un elemento que aglutina a los grupos humanos, un elemento de participación cultural, sensibilidad y sentimiento de pertenencia. Raimond Willians define y clasifica a la tradición en:

Tradición selectiva, versión intencionalmente selectiva de un pasado configurativo y de un presente pre configurado, que resulta entonces poderosamente operativo dentro del proceso de definición e identificación cultural y social. Tradición, como supervivencia del pasado o pasado significativo, versión del pasado que pretende conectar con el presente.

En el marco de la explicación que se realiza significa que es muy importante hacer referencia a: lo dominante, lo residual, y lo emergente., fijar atención en estos aspectos posibilita comprender los procesos culturales vinculados a las tradiciones y su permanencia. Asimismo al estudiar la tradición se observa la presencia de lo residual

en la memoria de los actores sociales que aún viven pero cuyos recuerdos los unen al pasado que forman parte de su herencia cultural: en los ritos religiosos católicos que superviven dentro de los grupos portadores: y los prejuicios existentes en las mentalidades del presente con relación a los mismos, a pesar del discurso acerca de la libertad de los cultos y las creencias.

La valoración del concepto permite la explicación de que lo tradicional está determinado fundamentalmente por la perdurabilidad de la manifestación de que se trate, así como por el índice de desarrollo a partir de un continuo proceso de asimilación, negación, renovación y cambio progresivo hacia nuevas tradiciones, lo general, los diferentes modos de producción en las diversas formaciones económicas sociales.

Asegurando la mirada a un pasado común necesario para la proyección de un futuro, también común y propio. Ese es el lugar que deben ocupar la tradición, la imaginación, las reservas intelectuales y las organizaciones de cualquier comunidad para elaborar sus propios modelos de desarrollo, de acuerdo a la verdad de lo que han sido, de lo que son y de lo que quieren ser.

En el ámbito latinoamericano el problema está marcado por el debate teórico entre tradición y modernidad: y las contradicciones entre lo popular y lo masivo, que se muestra en las proyecciones teóricas de antropólogos y comunicólogos; esto ha sido expresado por los teóricos de la Sociología de la Cultura latinoamericana como García Canclini, Martín Barbero y Renato Ortiz (2007). Es importante para profundizar sobre la consolidación de la identidad, en las tradiciones las que forman parte de las prácticas de los individuos y la sociedad, se presentan como un fenómeno que favorece las interrelaciones entre las diferentes instituciones políticas y de masas. Las fiestas como parte de las tradiciones eran acontecimientos colectivos arraigados, celebraciones fijadas inicialmente según el calendario religioso; pero fueron perdiendo este carácter después del triunfo revolucionario y adquirieron matices laicos, en los que predomina la intención recreativa, la patriótica y donde la unidad doméstica de vida íntima y actividad social se reproduce con la participación unida de la familia.

La identificación, descripción, y clasificación de las actividades tradicionales comprendidas dentro de las fiestas patronales de la comunidad ha tenido gran

importancia con respecto a otros aspectos de la cultura popular, tales como las costumbres familiares, el trabajo agrícola y otras. Además es preciso señalar que en muchas ocasiones personas de zonas aledañas a la comunidad son las que crean discursos idealizados de estas costumbres. Martín Barbero y Renato Ortiz (2007).

En la actualidad se concede importancia significativa a la tradición en todas sus dimensiones porque se considera que mantiene su vigencia, su significado y función, particularmente como un medio de producir sentido del mundo y como una forma de crear un sentido de pertenencia. De manera que la tradición ha sido transformada de una forma crucial: la transmisión de los materiales simbólicos que comprende se ha mantenido de forma creciente en la interacción a escala local y ha permitido mantener sus anclajes en los ambientes compartidos de la vida cotidiana. El alcance de la tradición no depende sólo de las condiciones de la transmisión localizada. Por tanto, en las nuevas condiciones históricas, las tradiciones se expanden y reimplantan gracias al empuje cultural. Estas tradiciones se cultivan, no tienen que entrar en antagonismos irreconciliables con las visiones del presente ni con las aspiraciones del mañana.

La tradición de la comunidad, su historia, sus forjadores, los hechos que le sirvieron para agruparse y consolidarse, y fortalecer sus mejores costumbres y formas de ser, forman parte de las características socioculturales que permiten identificar cada comunidad, región, localidad. (Williams 1980).

El ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. Las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas. (Williams 1980).

Algunos tipos de expresiones orales son de uso corriente y pueden ser utilizadas por comunidades enteras, mientras que otras están circunscritas a determinados grupos sociales, por ejemplo los varones o las mujeres solamente, o los ancianos de la comunidad. En muchas sociedades, el cultivo de las tradiciones orales es una ocupación muy especializada y la comunidad tiene en gran estima a sus intérpretes profesionales, que considera guardianes de la memoria colectiva. Estos intérpretes se

encuentran en comunidades de todo el mundo. Mientras que en las sociedades no occidentales son de sobra conocidos los poetas y narradores como los griots y los dyelli de África, también en Europa y en América del Norte subsiste una rica tradición oral. En Alemania y en los Estados Unidos, por ejemplo, hay centenares de narradores profesionales de cuentos. (Williams 1980).

Al transmitirse verbalmente, las expresiones y tradiciones orales suelen variar mucho. Los relatos son una combinación de imitación, improvisación y creación que varían según el género, el contexto y el intérprete. Esta combinación hace que sean una forma de expresión viva y colorida, pero también frágil, porque su viabilidad depende de una cadena interrumpida de tradiciones que se transmiten de una generación de intérpretes a otra.

Aunque la lengua es el sustrato del patrimonio inmaterial de muchas comunidades, la protección y preservación de los idiomas no están comprendidas en las disposiciones de la Convención de 2003, aunque el Artículo 2 se refiere a ellos como medios de transmisión del patrimonio cultural inmaterial. La diferencia de los idiomas configura la transmisión de las narraciones, los poemas y las canciones, afectando a su contenido. La muerte de un idioma conduce inevitablemente a la pérdida definitiva de tradiciones y expresiones orales. No obstante, esas mismas expresiones orales y su recitación en público son las que más contribuyen a salvaguardar un idioma, más que los diccionarios, las gramáticas o las bases de datos. Las lenguas viven en las canciones, relatos, acertijos y poesías, y por eso la protección de los idiomas y la transmisión de tradiciones y expresiones orales guardan una estrecha relación entre sí.

Más en cuanto a los factores que intervienen en la pérdida de las tradiciones orales se determina que es la adolescencia la etapa más voluble del hombre, ya que aquí es donde se dan los cambios más extra ordinarios de tipo corporal, sexual, intelectual y espiritual. Es la época donde las relaciones con los padres, colegio y sociedad se hacen más evidentes, porque es el niño que se abre campo para constituirse en adulto. Es la época de la consolidación de la personalidad, es la búsqueda de una identidad propia fuera de los padres. Ahora es el Yo que hay que identificar y perfeccionar, pensando ya no en el hoy, sino en el mañana.

La falta de adaptación a esta nueva etapa de la vida o la falta de una buena guía intelectual y espiritual tienen como consecuencia serios desajustes que se manifestarán en irritabilidad, ansiedad, depresión, angustias que pueden dañar la autoestima personal, es por ello que el adolescente se vuelve más vulnerable y puede ser influenciado por varios factores externos que son ineludibles hoy en día. Esos factores son:

Familia: La familia son los formadores principales de los niños y adolescentes, escuchar, comunicarse y comprender las necesidades de estos, son componentes vitales para la buena interacción entre los familiares, por tanto la inculcación de las tradiciones y costumbre de la región se ven afectadas por la falta de influencia familiar y la comunicación y comprensión que debería existir en todo núcleo familiar.

Influencia Familiar: Es el cuerpo social primario en el que se origina y educa la juventud. De su estabilidad, relación con la juventud, vivencias y apertura de valores, depende en gran parte, el fracaso o el éxito de realización de esta juventud en la sociedad o en la iglesia. La familia es una institución social por constituir un nivel en que el individuo adquiere conocimientos, principios, normas y prácticas de vida, su acción tiene un impacto decisivo en la comunidad. La familia es una fuente fundamental de formación y seguridad, esta mantiene y transmite la tradiciones culturales, los valores, normas sociales y establece la conducta de cada uno de los miembros, en esto últimos tiempos, la familia parece que está perdiendo su papel principal de educadora, puesto que por diversas causas, ya sea de trabajo u otra causa le impiden estar por más tiempo reunida.

Comunicación y Comprensión en el Hogar: En el seno de toda familia se establece un tipo de relaciones entre sus miembros: padre, madre, hijos, hijas, hermanos, hermanas es decir, una relación estructural. En ellas se dan dinámicamente todo tipo de comunicación, como por ejemplo las verbales y no verbales, todo ello contribuye al desarrollo de sus miembros tanto más cuanto mejor funcione el sistema de comunicación entre estas personas. Es así, que si uno aporta un tipo de comunicación inadecuada, la estructura familiar se resiente, afectando a su estabilidad.

La comunicación familiar entre los miembros de la familia se ha ido deteriorando cada vez más en nuestra comunidad debido al difícil acceso de los padres hacia la comprensión de sus hijos, y a que en la cultura la comunicación con los adolescentes

siempre ha sido oculta, en especial en lo que se refiere a las relaciones sexuales, esta falta de comunicación entre padre e hijos, en la actualidad se ha ido perdiendo más aún porque los padres se van a las grandes ciudades a trabajar como comerciantes informales con productos de la zona para poder mantener a la familia, esto ha ido causando la falta de comprensión y comunicación con los hijos, por lo que esto viene a dar como resultado la falta de buenos hábitos, costumbres propias, disciplina y de autoestima en los adolescentes de nuestra población sanmartinense. Deducimos entonces, que el diálogo establece una relación viva entre las personas, es la más perfecta forma de comunicación.

La generación de padres nuevos no quiere emplear, en lo que a educación respecta, el estilo autoritario que ellos conocieron. Una mayor apertura empieza a imponerse en los hogares y en los colegios. Todo cuanto pueda significar opresión y dogmatismo es mal visto por las nuevas generaciones. El diálogo es fundamental en la relación entre padres e hijos educadores y educandos, el diálogo familiar es necesario para poder entender y comprender, pero requiere como base una confianza recíproca que no puede obtenerse por la fuerza ni por ruegos, hay que ganarla con paciencia y trato diario, pues solo tenemos confianza en quien creemos que lo merece.

Hay padres que intentan dialogar con sus hijos pero esas conversaciones no fructifican, simplemente porque no es un diálogo libremente llevado, ya que este supone cierta franqueza de ambas partes, un cambio de opiniones e impresiones y no un plan fijado de antemano. Es por eso que, muchas veces, la ruptura entre padres e hijos se producen, hay que concluir que a ambos les ha faltado el arte de escuchar. "Algunos padres no omiten gastos para ayudar, ni explícitos. Se mantienen en su "propio rincón", reflejados sobre sí mismos y manteniendo una actitud espinosa, como cactus en permanente actitud ofensiva y defensiva". Pero, tanto padres como hijos no deben quedarse solamente en el diálogo si no pasar a la comprensión y esto sí cuesta mucho, tanto a papá como a mamá así como también a los hijos adolescentes. La mayoría de los adolescentes desean llevarse bien con sus padres, poder hablar con ellos de cosas realmente importantes y sentirse libres de pedir sus opiniones, sin sentirse obligados a regirse por ellos. Pero, con frecuencia, en su afán de independizarse de sus padres les es muy difícil hacerlo a algunos ya que parecen tener la necesidad de discutir todos los puntos que no están de acuerdo con sus padres y así cualquier conversación se torna argumentosa. Otros tratan de mantener

armonía familiar suavizando cualquier desacuerdo, no discuten pero tampoco se comunican, pero una disciplina siempre es necesaria, porque no existe una maduración espontánea en el desarrollo humano.

Educación y Cultura: Este factor tiene especial significación para el trabajo comunitario en tanto se refiere a los niveles de instrucción alcanzados por los actores sociales, grados, alumnos, maestros, establecimientos docentes en los diversos niveles del sistema educacional. Asistencia y deserción y los contenidos curriculares, que apuntan necesariamente a tres elementos distintivos, el sistema de conocimiento, las habilidades y los valores. Patrones culturales: hábitos, costumbres y tradiciones, lengua.

Por la complejidad de este factor social se hace imprescindible abordar aunque sucintamente algunos de los elementos contenidos en el mismo; la influencia de la cultura puede constituirse en un elemento decisivo para el desarrollo comunitario de ahí la relevancia de conocerla con objetividad y en su visión diacrónica, en apartado anterior se aborda a partir de una valoración crítica de los puntos de vistas de diferentes especialistas concretando que:

La cultura se genera como una decantación” de lo real” en el pensamiento abstracto-concreto, pues no sigue el camino de la racionalidad del conocimiento para conceptualizar la realidad, sino que se tamiza del espíritu, en función de la visión del mundo (su entorno) y la ocupación tiempo-espacial que delimita su ser individual cargado de “pautas culturales” como perspectivas colectivas e históricas y que luego traduce en prácticas culturales, cuyo contenido está cargado de simbolismos estrictamente humanizados, aporta a la comunidad (común-unidad del hombre y naturaleza) y constituye al final una perspectiva del mundo en un ahora (tiempo) y aquí (espacio) como dicotomía estrictamente humanizada, que se trasmite y preserva por la práctica de la comunicación de significados lingüísticos y se preserva bajo un singular mecanismo que se guarda como producto social en el pensamiento.

La cultura en el sentido de la génesis de representaciones que son producto de la interacción del hombre con el entorno, del hombre con el hombre y del hombre consigo, la cultura se explica cómo actividad material y espiritual, como creación, producción, actividad humana, aprendizaje de la realidad, o forma y manera de pensar, de sentir, de crear e incubar valores, de consumir, organizar, transmitir

productos culturales incluso de asumir posturas frente a lo real, lo mítico-imaginario, producir y manejar formas simbólicas en el ámbito de las significaciones que le otorga a lo real, imaginario y mítico y de expresar la existencia como forma de conciencia altamente organizada a la que se le da sentido de trascendencia a través de la cultura.

Olmos y Santillán, plantean como tesis central de su trabajo que el trabajo comunitario puede ser entendido como un ejercicio de “educar en cultura”, lo que tiene dos connotaciones: educar en cultura quiere decir dentro de un modelo cultural específico, y educar en cultura muestra el contenido de la educación. Todo acto humano es cultural culturamos siempre, es imposible no culturar. Y educar es quizá la actividad culturante por excelencia y a la vez la más culturada la educación es el vehículo a través del cual la cultura logra continuidad.

La historia familiar: Se pretende realizar un análisis, a partir de datos que aporta la familia, los vecinos y conocidos, de las relaciones de una familia, sus pueblos o ciudad y el resto del mundo, debido a las migraciones de sus miembros. Este trabajo o actividad troncal sienta las bases de una investigación que puede llegar a ser tan importante, significativa y profunda como el grupo desee. La historia de la familia comienza desde uno mismo hacia fuera, abriendo el campo todo lo que sea necesario y que los datos orales de los miembros de la familia aporten.

Se comienza con un sencillo árbol genealógico, a partir de los datos más elementales. Lo inicial es el nombre propio y el de los antecesores, intentando siempre lo más completo que se pueda, recurriendo no solamente a la memoria, ayudándose de documentos si es necesario, abriendo el campo en la medida en que los mayores se vayan acordando de un número mayor de personas de la familia, buscando nuevos miembros que aporten datos de otros. Lo que en un principio parecía muy breve y sencillo, en la mayoría de las familias puede complicarse mucho, las relaciones de parentesco entre los miembros, lugares de nacimiento y origen, profesiones. Se recaudan todos los datos que se pueden.

Para una segunda fase se necesitan mapas y planos, Un plano del pueblo, de la ciudad, mapas de la provincia, de la región, del país, del mundo, utilizar señales y rotuladores, hacer la complejidad método de trabajo con el fin de realizar todas las uniones posibles, los traslados dentro del mismo lugar, de barrio o pueblo, de provincia o país, y reseñarlo en los mapas, trazar líneas de migración, interpretar los datos,

elaborar informe, preguntar sobre las causas migratorias, la aceptación en el país, cómo les fue, en qué se beneficiaron, qué aportaron, etc. Explicar los movimientos migratorios y preguntar las razones de la historia de la familia. Se debe hacer extensivo a vecinos y amigos.

Sociedad, es otro de los factores por las cuales se puede ocasionar la pérdida de las tradiciones o costumbres autóctonas de nuestra región, ya que no existe la influencia en la práctica de estas tradiciones a través de los grupos en las que pertenece o los grupos de amigos, por lo que ocasiona también la falta de práctica de valores, creando malos hábitos y comportamientos, ocasionando conflictos entre los adolescentes. En tanto se conceptualizaran a continuación.

Influencia del Grupo y los Amigos: Otra de las fuentes de influencia para la juventud es el grupo de amigos que es en general un grupo de relaciones primarias. Los iguales que se unen de una manera informal para ejercer una serie de actividades creativas en las que son protagonistas en estos grupos, se comparten una serie de costumbres, valores culturales y se crea una serie de normas.

En lucha contra el estancamiento y la influencia retrógrada del medio familiar, en plena euforia de liberación e individualización, el adolescente busca un apoyo en el grupo. En realidad, en esta búsqueda de su autonomía interna, independientemente de las circunstancias el adolescente experimenta la necesidad de acercarse al grupo, porque proporciona seguridad puesto que absorbe la agresividad individual, y la transforma en el dinamismo propio del grupo. La amistad adquiere en la adolescencia una especial importancia. El muchacho ha descubierto su propio “yo” y con él una serie de valores que lo empujan a hacer a los demás partícipes de sus vivencias y comienzan a seleccionar a los amigos del grupo que, reducidos en números, se convierten en confidentes.

“El muchacho busca en el amigo el mundo de sus sueños. Frente a las incomprendiones de sus padres y profesores, él, al menos la siente como tal, busca la comprensión del amigo que está viviendo sus propios problemas frente al misterio con que los adultos rodean al mundo de lo sexual, busca en el amigo la fuente de información que precisa. Al mismo tiempo se va preparando a través de la amistad para una vida que presiente y al que se sabe llamado de un modo más o menos confuso por el despertar de su cuerpo y de su espíritu”.

Los valores culturales originales que definen la cultura adolescente toman la forma de estilos en el vestir, el lenguaje, la música y otras actividades, que muy pocas veces comparten o entienden los adultos, al menos inmediatamente. Aunque el adolescente necesita momentos de intimidad, soledad y silencio, normalmente encontramos adolescentes, unas veces de su mismo sexo y en otras ocasiones de chicos y chicas que suelen irse parados pero poco a poco van apareciendo los grupos mixtos a partir de los 14 a 15 años, en el grupo de los adolescentes también los muchachos aprenden a través de sus compañeros, las normas que prevalecen en la moral adulta: cooperación, honestidad, responsabilidad, etc.

La Crisis de Valores, donde los jóvenes se han visto forzados a atravesar por una crisis de valores, antes sabían bien cuál era el camino a seguir, conocían lo que debían hacer y lo que era adecuado o inadecuado, tenían su ética propia, pero a hora en cambio estos valores están en un paulatino proceso de desaparición. Al ser destruidos esos valores, se han perdido en cierto modo una orientación segura, frente a ello, hay quienes buscan un camino aceptable y se piensa que es la mayoría, pero otros persiguiendo sus propios intereses hacen daño a su pueblo. Momentáneamente se ubican donde les resulta más ventajoso, cuando les conviene hacen valer las normas tradicionales y en otras ocasiones se acogen a las leyes de la sociedad nacional, esto refleja una situación de crisis en un momento de cambio.

Desde el punto de vista Social, el valor se puede considerar como conquista histórica que los indígenas se han ido deduciendo a través de su propia historia, de sus costumbres culturales ancestrales, y de relaciones interpersonales, de sus propias experiencias. No se puede desligar los valores de las personas. Las cosas están revestidas de valor en la medida en que merecen sus estimaciones, le agradan, les resultan útiles, bellas, amables, verdaderas, saludables, dignas de aprobación deseables. “El valor para existir tiene que encarnarse en el ser; lo que existe es siempre la cosa valiosa lo que se denomina un bien. Un reloj, un libro, una flor, son bienes, los ingredientes del valor son: la parte del objeto su utilidad, su importancia, y de parte del sujeto, la necesidad, la estimación y el aprecio”.

Conflictos de la Adolescencia, entre los factores que dificultan esta transición biológica de niños a adulto están: la hiper-protección, ese temor de los padres que su niña o niño se haga adulto; lo cual traerá como consecuencia un enfrentamiento generacional entre el adulto protector y el joven que lucha por conseguir su libertad.

Esto hay que entender para hacer de esta libertad un camino para el desarrollo y progreso.

La necesidad de aprobación y estima hace que el adolescente busque en sus padres la principal fuente de apoyo, otros buscarán en sus profesores o en sus amigos alguien con quien conversar o intercambiar criterios e ideas en busca de su propia verdad.

A veces nos quedamos perplejos ante las inesperadas reacciones de los jóvenes por sus volubles dimensiones, por sus explosiones sentimentales, por su aparente falta de razonamiento, que no son más que las manifestaciones de un ser en formación, con dudas, con caprichos, con vacíos, con dolores que hay que mitigar los conforme va pasando el tiempo. Y son el amor, la religión, el estudio, la comprensión, la paciencia que se encargarán de ir formando y modelando al nuevo hombre que tenga motivaciones que le permitan un crecimiento armónico de su cuerpo, de su mente y de su espíritu, con una gran fuerza interior que le permita enfrentar los conflictos y resolver sus problemas, que como una cosa normal se van a presentar en la vida.

Noel Claraso (2010), en su libro “Transtornos de Inestabilidad Emocional”, Madrid, cuando habla de los problemas de la personalidad que todos hemos tenido y tenemos dice (lo bueno de los grandes problemas y hasta de los pequeños problemas de cada uno de nosotros es que todos están siempre sin resolver. Vivir no es saborear las soluciones, vivir es navegar entre los problemas de uno a otro, a través del agua tibia y sabrosa del mar intenso de lo posible).

Sin problemas no sería posible la vida, y la adolescencia es la época donde se plantean casi todos. Es tarea de padres, maestros y sociedad buscarles una solución a estos problemas, sino queremos que éstos no se desborden en conductas antisociales, suicidas, embarazos no deseados, escapes de hogares, pandillas, etc., para esto hay que ir bien preparado al matrimonio, sabiendo que después de esto vienen los hijos a los cuales hay que guiarlos hasta hacerlos hombres, no iguales a nosotros, pero por lo menos útiles para sí mismo y para la sociedad.

MODERNIDAD.- Influencia de los Medios de Comunicación: No solo la familia proporciona modelos, sino también los medios de comunicación social que son aquellos medios de difusión, información y cultura que se pone al alcance de la

mayoría de los miembros de una sociedad y que figuran una serie de estados de opinión y difunden unos hábitos sociales y económicos, trascienden las fronteras y las clases sociales, ¿Qué tipo de valoraciones se van sedimentando en la mentalidad y por lo tanto en el comportamiento de los jóvenes a través de los medios de comunicación social?, la explotación de pasiones, los sentimientos, la violencia y el sexo con fines consumistas constituyen una flagrante violencia de los derechos individuales. Igual violencia se presenta con la indiscriminación de los mensajes, repetitivos o sublimales, con poco respeto a la persona e igual a la familia, los medios de comunicación social se han convertido muchas veces en vínculos de propaganda de materialismos reinantes, pragmáticos, consumista y crea en los jóvenes falsas expectativas, con necesidades ficticias graves frustraciones y un afán competitivo mal usado.

Los medios de comunicación poseen eficaces sensores que captan todas las sutilezas desde el nuevo mundo y la proyecta al gran público a partir de sus intereses políticos y empresariales. Una vez en los medios, todo adquiere aires de legitimación. “Así como en el siglo XIII se conceptuaba que la religión era el opio del pueblo, hoy en cambio en el siglo XX los contenidos de la mayor parte de los programas de los diferentes medios de comunicación colectiva son “El opio de la juventud” que está llevando a las nuevas generaciones a la inactividad, a la no formación de hábitos de trabajo, al uso de las drogas y a la delincuencia, creando valores falsos; en definitiva destruyéndolas facultades físicas e intelectuales“. El poder de los medios de comunicación social ha crecido grandemente en estos últimos años, de tal modo que influyen cada vez más en el ambiente juvenil.

Los medios de comunicación social tienen muchas facilidades para dar la información; conviene tener en cuenta el flujo de los medios de comunicación social, sobre todo como instrumento en la inculcación de costumbres culturales indígenas. Hoy en este aspecto, la familia y la escuela están en situación de franca inferioridad frente a ese conjunto de medios; sondeos actuales hablan de descenso del poder educador de la familia en cuanto se refiere a la transmisión de conocimientos, ideas, y de costumbres indígenas mientras que ha aumentado notablemente el poder de los medios especialmente el de la televisión y la internet.

Migración, en la cual se observa la salida y entrada de los pobladores al interior y fuera de nuestro país, así como también el ingreso de pobladores de diversos lugares, con

diferentes tradiciones y costumbres, la causa que motivan a esta acción es la realidad socio económica de nuestro país, lo que hace que los pobladores provenientes de los caseríos o pueblos busquen mejorar su calidad de vida, migrando de estas a las ciudades o lugares en las cuales puedan progresar económicamente, es de esta manera que los pobladores provenientes de otros lugares, traen sus propias costumbres y tradiciones, y la practican constantemente, por lo que ocasiona que las costumbres y tradiciones autóctonas de nuestra región se ven afectadas, ya que se pierde la práctica de estos, de igual manera se da con las personas que emigran de nuestra región a otros lugares del país. Otro de los componentes que afectan la práctica de nuestras costumbres y tradiciones, se producen cuando las personas naturales de nuestra región emigran y dejan de practicar las tradiciones autóctonas de nuestra región, es de esta manera que poco a poco se va perdiendo los conocimientos de estos. La migración es un factor determinante que ocasiona nuestra pérdida de las culturas y tradiciones orales autóctonas.

Cosplay, según Cáceres (2013) La palabra cosplay se deriva de las palabras inglesas costume (disfraz) y play (juego). En otras palabras, es el arte de disfrazarse de un personaje, especialmente de los comics, la animación y la ciencia ficción. A las personas que practican el cosplay se les denomina como cosplayers. La palabra cosplay es sencillamente el término que usan los fanáticos del Anime y Manga para llamarles a las personas que se disfrazan de personajes de estos. El origen de esta costumbre se crea en **1984 cuando en la Convención Mundial De Ciencia Ficción que se celebra en Estados Unidos**, el escritor **Nobuyuki Takahashi** que estaba en dicho evento, observó que los aficionados acudían con sus **camisetas de Star Wars**. Esto le pareció **una gran idea** y pensó que podía hacer algo similar en Japón, donde los aficionados **vestían camisetas de dibujos de Urusei Yatsura**, hechos por ellos mismos. Pero **Takahashi-san** tenía la intención de llegar más lejos y comenzó a **organizar pequeñas mascaradas durante las convenciones de Anime en las que los otakus vestían trajes que ellos mismos se hacían**.

En Japón el término Cosplay, es desarrollado para denominar lo que hacían aquellos fanáticos que aparecían en convenciones o cualquier lugar donde se juntaran varios otakus (fanáticos), disfrazados de sus personajes favoritos. Los otakus (fanáticos) usan sus cosplays (disfraces) orgullosos en las convenciones o eventos de anime,

con el fin de divertirse interpretando al personaje de anime o manga del que llevan disfraz.

Una de las principales características de los Cosplays, es que los disfraces que usan estos otakus (Cosplayers) en las convenciones, son hechos por ellos mismos, por lo que se debe considerar el esfuerzo que ponen en cada disfraz usando toda su creatividad para tener el mayor parecido posible con el personaje del cual se están disfrazando. “Eso sí, estos disfraces no son tan comunes como los que se usan en Halloween: como brujas, esqueletos, etc. ya que estos disfraces pueden ser de un sin número de personajes de anime.”

La persona considerada como el primer cosplayer es Ackerman (2007), quien pidió a su novia que le hiciera un traje de piloto espacial para la feria mundial de 1910 en Estados Unidos. Eventualmente otros fans comenzaron a disfrazarse de sus personajes favoritos en las convenciones de ciencia ficción celebradas principalmente en los Estados Unidos. A los desfiles de fans en disfraces dentro de estas convenciones se les conocía como bailes de mascarada, donde se otorgaban premios a los mejores disfraces. El auge de la serie de televisión StarTrek y luego de la película StarWars atrajo muchos fans al género de la ciencia ficción y así aumentó también la cantidad de personas que acudían a las convenciones representando a sus propios personajes favoritos.

El término cosplay se le atribuye al japonés Nov Takahashi, que al observar los bailes de mascarada en el evento de ciencia ficción World Con de 1984 realiza varios reportajes sobre esta práctica en revistas de Japón. La cantidad y variedad de series animadas y comics en ese país lograba que existiesen miles de personajes con diferentes atuendos, muchos de ellos más fáciles de construir que los personajes de ciencia ficción y comics norteamericanos. Así, el cosplay tiene una aceptación increíble entre los fans japoneses. Con el auge del animé en América la fiebre del cosplay de series japonesas también llega a nuestras costas.

Cosplayers, es un concepto que se deriva de dos palabras Costume: vestido y Player: jugador. En pocas palabras cosplay es algo así como jugar al disfraz y quienes participan de esta actividad son denominados Cosplayers. Su principio o filosofía, es divertirse interpretando a sus personajes favoritos y en ciertas ocasiones alcanzando niveles profesionales en eventos denominados “Cosplay Summit” al competir por

lograr la mejor caracterización. Entre quienes participan de esta actividad lo mismo se encuentran, estudiantes que profesionistas o trabajadores, la mayoría de ellos jóvenes, de manera que no existe una ideología común entre quienes participan en esta actividad a diferencia de las tribus urbanas. En otras palabras, lo mismo pueden haber intelectuales que jóvenes trabajadores, amas de casa, enfermeras, doctores, estudiantes, padres de familia y hasta uno que otro colado que decidió participar por curiosidad.

Las características del cosplay muchos piensan que entre el cosplay y disfrazarse en Halloween no hay mucha diferencia, lo cierto es que aunque ambas actividades comienzan con el arte de vestirse de forma diferente a lo usual el cosplay lleva esto a otros niveles. Es importante que el cosplayer está representando a un personaje específico y ficticio de una serie, película o cómics; no a un policía o una enfermera genérica como es el caso de muchos disfraces de Halloween.

Por tanto, se espera que el cosplayer conozca la historia del personaje que representa, sus frases, su manera de actuar, etc. como si fueran actores o actrices. En muchos concursos de cosplay se les juzga tanto por su representación de los personajes así como por sus trajes.

Los disfraces pueden ser tan sencillos como un uniforme de escuela hasta tan elaborados como un traje de robot gigante. Aquí se prueba la creatividad del cosplayer en la creación de su personaje. A diferencia de un disfraz de Halloween, es menos común que existan disfraces de calidad de personajes de comics, animación y videojuegos, por lo que el cosplayer incorpora diversos elementos de piezas de ropa para su disfraz o recurre a la confección del mismo desde cero. Materiales como el cartón, el papel maché y la madera pueden ser usados para darle autenticidad al disfraz.

Historia del cosplay la cual este fenómeno es relativamente reciente y es uno de los principales atractivos en las convenciones, ya sea por el disfrute de apreciar semejantes trabajos de diseño como el de realizar los mismos.

Hoy en día, el cosplay se posiciona como algo que va más allá del disfraz, es una sub cultura que incluye conocimientos de diseño, interpretación de personajes y hasta reflexión sobre el lugar del cosplay en las convenciones. Por ejemplo, existe toda una esfera de discursos y debates donde los cosplayers (ese es el nombre de quienes

practican esta actividad y la toman como una identidad) establecen ciertos códigos, como cualquier grupo social que se auto identifica como tal. Así se han definido ciertos parámetros sobre lo que está bien y lo que está mal, reflexiones sobre la representación del personaje y hasta los códigos de comportamiento que los fotógrafos deben tener para con ellos en las convenciones.

El fenómeno del cosplay surgió sobre los años 1970 en los Comic Market de Japón, que se celebran en Odaiba (Tokio) lugares de compra/venta de Dôjinshi. Este evento sigue realizándose actualmente. Allí, grupos de japoneses se vestían de sus personajes favoritos de mangas, animes, cómics y videojuegos. Así pues dicha práctica siempre ha estado muy relacionada con estos productos, pero con el paso de los años, se fue extendiendo hasta cruzar las fronteras del país del sol naciente y abarcar otros campos a esta práctica donde se le considera una subcultura japonesa.

Cosplayers en Harajuku (Tokio), vestidos como los integrantes de la banda MaliceMizer. El número de seguidores del cosplay ha ido siempre en aumento, cada vez es más común ver a cosplayers en cualquier convención, y no es raro hoy en día, ver que en los estrenos de las grandes producciones de cine, algunos grupos se reúnan ataviados con sus mejores galas en las salas de los cines. Los concursos de cosplay son muy habituales en las convenciones de anime y en algunas se tiene la oportunidad de entrar gratis por llevar puesto el disfraz. Por supuesto, en dichos eventos abundan los llamados kameko (kamerakozo, chico de la cámara), (aunque hay diferencias, ya que kozo es una forma grosera de llamarle a un niño, otros creen que se les dice kameko por "KameraOtoko", que significa hombre-cámara) que se dedican a sacar fotos de los cosplayers, tras lo cual, dependiendo de las costumbres del lugar, les ofrecen copias como regalo o las suben a galerías de estas personas.

Los cosplayers más atractivos son los más fotografiados y suelen hacerse de fans quienes los siguen a cada evento al que asisten; y pasan a convertirse en "Idols". Estos cosplayers se hacen en cierta forma profesionales; pero muchas veces atentando contra derechos de autor por cobrar dinero a los eventos donde los invitan y sin pagar derechos por el uso de la imagen y/o marca de un personaje al creador o empresa.

La trascendencia del cosplaying alrededor del mundo se refleja mucho más en los jóvenes considerados como generación. Jóvenes que buscan encontrar una identidad

más globalizada sin centrarse en un solo estilo de vida; por lo tanto, existen cosplayers que pueden considerarse desde roqueros, artistas gráficos, DJ's, etc.

Elementos fundamentales del cosplay:

Características

El fenómeno cosplay cuenta con 2 características fundamentales como son la modernidad y la variedad o diversidad, estas características permiten que el fenómeno abarque una gran cantidad de seguidores y que se extienda por todo el mundo gustando a todos.

Moderno

Una de las principales características del cosplay es que es un fenómeno relativamente moderno (al menos visto desde el punto de vista de fenómeno mundial), asimismo la gran mayoría de imitaciones son de personajes como animes, películas recientes, pero también existen en menor cuantía imitaciones de personajes propios de la leyendas y tradiciones de determinados lugares, por lo que ocasionan indirectamente la revaloración por parte de la población de su cultura y tradiciones.

Diversidad

Los disfraces pueden ser tan sencillos como un uniforme de escuela hasta tan elaborados como un traje de robot gigante. El cosplay prueba la creatividad del cosplayer en la creación de su personaje, lo que resulta en una gran diversidad de trajes que representan tantos personajes de anime, películas, mitos y leyendas de algún lugar en específico, etc.

Compenetración

No sirve simplemente vestirse similar, hay que captar el alma del personaje y actuarlo. La observación y estudio de material gráfico y multimedia a la hora de cosplayear, es indispensable. Su personalidad, sus características físicas, etc.

Actitudes del cosplayer

Para tener una buena actitud 'cosplayer' lo que se debe de tener en cuenta son aspectos como el esfuerzo, ayudar a los demás, cortesía y respeto al trabajo de los otros, pues todos tienen diferentes habilidades y posibilidades (sobre todo

económicas), aprender a aplaudir el trabajo a quien lo hizo mejor y aprende de él, eso hace crecer infinitamente al cosplayer. Las actitudes que debe demostrar un Cosplayer son:

Crítica Constructiva

Una de las actividades favoritas de muchos cosplayers es criticar si un cosplay está “totalmente mal hecho”; si bien una cosa es decir: “Debió planchar la falda antes de ponérsela”, otra muy diferente es “Esa falda está horrible”. Siempre habrá una buena forma de decir las cosas y esto no sólo es bueno para nosotros, sino que es bueno con la persona que lo hizo y lo porta, puede incluso ayudarlo a mejorar.

Sociabilización

Es también, realizar sesiones fotográficas fuera de las convenciones siempre de manera divertida, la razón de esto es para conocer gente, dejar que otras personas que también admiran el cosplay admiren el trabajo de uno. Es por ello que una buena foto puede salir incluso de alguien que sólo lleva la cámara de su celular, realizándose así la fomentación de dicha actividad.

Mejora continua

No importa qué tan bueno sea el cosplay, siempre habrá algo que pueda mejorar. Los cosplayer son muy detallistas (aunque lo haya hecho muy bien, aun así habrá algo que pueda arreglarle o detallarle), mejoran siempre las partes que puedan y explotar su creatividad.

Maquillaje

El maquillaje es muy importante dentro del cosplay, tanto para tapar las imperfecciones del rostro como para ganar mayor similitud con el personaje, tanto los hombres o mujeres siempre acuden a comprar por lo menos una base para maquillarse. En caso de que el personaje requiera de toques especiales, se utiliza una amplia gama de maquillaje.

Accesorios

Los accesorios (como báculos, espadas, entre otros), no son vitales en un cosplay, pero si ayudan a cautivar más miradas. Esto sumado a la actuación que realiza el personaje haciendo uso de estos, gana mayor similitud con el personaje.

Materiales

Los materiales para la elaboración de un traje cosplay son tan variados como los son los personajes a representar, van desde el uso de materiales simples como el cartón, madera, papel, pelucas, etc. hasta materiales muy elaborados como trajes y máscaras robóticas. Lo más importante en este fenómeno es que el resultado es ser lo más parecido posible al personaje.

Beneficios:

Entre los beneficios para quienes llegan a participar en el Cosplay profesional podemos observar las siguientes:

Superación personal, derivado de su búsqueda por alcanzar la mejor caracterización. Los Cosplayers (profesionales o aficionados) nunca incurren en actitudes antagónicas, de protesta o destructiva, ni mucho menos consideran a la sociedad como hipócrita o sin sentido. Por lo mismo los Cosplayer no incurren en actitud de rebeldía sino de libertad de expresión, lo cual es muy diferente.

Confianza: El cosplayer al practicar las poses en casa, la forma de hablar, la manera de caminar y la forma de actuar ante el público, le da al participante confianza en sí, lo que permite que este sea más fluido en sus relaciones interpersonales, asimismo la práctica constante de estos factores influyen en la caracterización original y natural del personaje que representan.

2.3. Definición de términos

Ánime: Es un estilo de animación de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. Es potencialmente dirigido a todos los públicos, desde niños, adolescentes, adultos, hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada de la existente para el "manga" (historieta japonesa), con clases base diseñadas para especificaciones

socio-demográficos tales como empleados, amas de casa, estudiantes, etc. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y muchos otros. (Tamayo, L. 2012).

Cosplay: Es un tipo de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o ficticio. El cosplay tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo una representación física y dramática de un personaje. (Molina, D. 2011).

Folklore, folclor: Es el conjunto de tradiciones, costumbres, leyendas, poemas, artes, gastronomía, etc., del país o región y/o pueblo determinado. El folclore es una manifestación cultural, sin embargo, por su representatividad e importancia para nuestro país, se ha considerado conveniente que éste constituya otra categoría. (Pérez, J. 2012)

Patrimonio: Es el legado que recibimos del pasado, vivimos en el presente y lo que transmitiremos a las futuras generaciones, por ser nuestra fuente de nuestra identidad cultural. (Pérez, J. 2012)

Recurso Turístico: expresiones de la naturaleza, la riqueza arqueológica expresiones históricas materiales e inmateriales de gran tradición y valor que constituyen la base del producto turístico. (Ley del Turismo N°29408)

Revaloración: Recuperación del valor que una cosa había perdido. (Pérez, J. 2012)

Tradiciones Orales: Es así que la tradición oral define a los "mensajes verbales que reportan conocimientos del pasado al momento presente", se especifica que el mensaje debe ser declaraciones orales habladas, cantadas o expresadas en instrumentos musicales solamente. (Granda, P. 2006)

Turismo: Actividad que realizan las personas durante su viajes y estancias en lugares distintos al de sus entorno habitual, por un periodo de tiempo consecutivo inferior a un año, con fines de ocio, por negocio, no relacionado con el ejercicio de una actividad remunerativa en el lugar visitado. Ley General de Turismo. Anexo N°02. Glosario (2009).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo básica, puesto que se lleva a cabo sin fines prácticos inmediatos, sino con el fin de incrementar el conocimiento de los principios fundamentales de la naturaleza o de la realidad por sí misma.

3.2. Nivel de Investigación

Descriptivo Propositivo.- Se va describir cada una de las variables de estudio de forma minuciosa para determinar el verdadero problema que afecta el lugar de estudio, dando un enfoque diferente a lo ya existente, siendo algo novedoso y propositivo. (Sampieri, Hernández. 2010)

3.3. Cobertura de investigación

La presente investigación básica descriptiva, analiza la influencia de la práctica de Cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín.

Universo N°01: Según los propósitos de la investigación, el universo de este trabajo es la población de la provincia de San Martín, tomando como referencia principal al distrito de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.

Tabla N° 01: Distribución porcentual de la población de la provincia de San Martín

ITEMS	Variación Porcentual	CANTIDAD
Tarapoto	50.90%	73 015
Morales	20.42%	29 302
Banda de Shilcayo	28.66%	41 114
TOTAL	100%	143 431

Fuente: INEI 2015

Para determinar la muestra en la presente investigación se aplica la siguiente fórmula:

Fórmula:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{(E^2 \cdot N - 1) + (z^2 \cdot p \cdot q)}$$

Dónde:

n= Tamaño de la muestra de pobladores finitas.

N= Tamaño de la población.

Z= Nivel de confiabilidad = 1,96

P= Probabilidad = (0.5)

q= (1-p) = (0.5)

E= Nivel o margen de error admitido (0.05)

Remplazando en la fórmula:

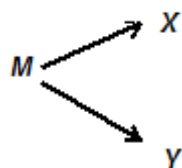
$$n = \frac{z^2 \times p \times q \times N}{(E^2 \times N - 1) + (z^2 \times p \times q)}$$

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.5 \times 0.5 \times 143\ 431}{(0.05^2 \times (143\ 431 - 1) + (1.96^2 \times 0.5 \times 0.5))}$$

$$n = 385$$

3.4. Tipo de diseño de investigación

Diseño explicativo



M = Pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.

X = Revaloración de las tradiciones orales.

Y = Cosplay como herramienta

Y₁ : Características

Y₂ : Actitudes

Y₃ : Traje

Y₄ : Beneficios

3.5. Operacionalización de variables

X= Prácticas del Cosplay

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
Prácticas del Cosplay	Cáceres (2013) Es el arte de disfrazarse de un personaje, especialmente de los comics, la animación y la ciencia ficción. A las personas que practican el cosplay se les denomina como cosplayers. La palabra cosplay es sencillamente el término que usan los fanáticos del Anime y Manga para llamarles a las personas que se disfrazan de personajes de estos.	CARACTERISTICAS	Nivel de modernidad	NOMINAL
			Nivel de diversidad	
			Nivel de compenetración	
		ACTITUDES	Nivel de crítica constructiva	
			Nivel de sociabilización	
			Nivel de mejora continua	
		TRAJE	Nivel de maquillaje	
			Número de accesorios	
			Número de materiales	
		BENEFICIOS	Nivel de superación personal	
Nivel de confianza				

Fuente: Elaboración Propia. 2016

Y= Revalorización de las tradiciones orales

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
<p>Revalorización de las tradiciones orales</p>	<p>Williams 1980). La tradición de la comunidad, su historia, sus forjadores, los hechos que le sirvieron para agruparse y consolidarse, y fortalecer sus mejores costumbres y formas de ser, forman parte de las características socioculturales que permiten identificar cada comunidad, región, localidad.</p>	<p>FAMILIA</p>	Nivel de influencia familiar	<p>NOMINAL</p>
			Nivel de comunicación en el hogar	
			Nivel de comprensión en el hogar	
			Grado de educación	
			Grado de cultura	
			Número de mitos y leyendas familiares	
		<p>SOCIEDAD</p>	Nivel de influencia del grupo y los amigos	
			Nivel de conflictos de la adolescencia	
			Nivel de crisis de valores	
		<p>MODERNIDAD</p>	Nivel de influencia de los medios de comunicación	
			Grado de influencia migración	

Fuente: Elaboración Propia. 2016

3.6. Métodos de investigación:

Método Inductivo:

Se analizará los resultados obtenidos después de realizar toda la investigación en función al problema, los objetivos e hipótesis planteados en la investigación, para luego formular las respectivas conclusiones, utilizaremos la encuesta determinada la cual estará direccionada a los pobladores de nuestra región y de esa manera se realizará la tabulación, análisis y descripción de los resultados obtenidos.

3.7. Técnicas de recolección de datos

En esta investigación se utilizará las siguientes técnicas para la recopilación de datos tales como:

- Observación directa, a fin de obtener datos del objeto de estudio, ya sea de forma participantes.
- Entrevistas, de tipo formal y focalizada; a fin de obtener datos referenciales y/o específicos objeto de estudio.
- Encuestas, de tipo cerrado y/o abierto según sea necesario.

3.7.1. Instrumentos de recolección de datos:

- a. Cuestionario aplicado a los Pobladores.
- b. Guía de preguntas aplicado a profesionales y/o empresarios especializados en la temática de investigación

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para analizar los datos recolectados en las encuestas aplicadas, así como la entrevista se realizaron mediante el análisis la utilización de la herramienta estadística como lo es la hoja de cálculos de Microsoft Excel y el análisis mediante gráficas por cada pregunta para mejor entendimiento.

3.9. Propuesta para concientizar a la población , basada en un programa de cosplay

I. Aspectos Generales

1.1. Título del programa:

Cosplay Mitológico (Caracterización y Puesta en Escena)

1.2. Localización

Distrito : Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.

Provincia : San Martín.

Departamento : San Martín.

1.3. Nombres de los autores

Bach. Jan Kelvin Rojas Del Castillo

II. Descripción general del evento

El Cosplay Mitológico (Caracterización y puesta en Escena)

Tiene como finalidad la revalorización de las tradiciones orales. Es por ello que con el propósito de captar la atención e interés de la población beneficiaria se consideró utilizar esta moderna herramienta tendencia en países extranjeros como el caso de Japón y Estados Unidos para el logro de los objetivos planteados en la presente investigación.

El mencionado evento consistirá en la realización de un concurso de Cosplay donde se tendrá en cuenta la caracterización de personajes mitológicos y puesta en escena de los cuentos y/o leyendas de la región San Martín de los equipos participantes en el mismo.

III. Justificación del programa

Siendo una de las consecuencias de la globalización el debilitamiento de la identidad cultural de un pueblo y por ende de la pérdida de importantes tradiciones orales surge esta nueva propuesta que persigue revalorar toda esa sapiencia popular la cual era transmitida de generación a generación y que además forma parte del legado cultural de un país.

El presente programa es importante porque a través de él se sostendrá en el tiempo las tradiciones orales que progresivamente se ha ido perdiendo en las comunidades receptoras, realidad a la cual no es ajena a la provincia de San Martín, en donde la interacción entre turistas y anfitriones sumando a los avances de la ciencia y tecnología y el proceso de globalización hace que los jóvenes adopten nuevos estereotipos foráneos desplazando sus raíces culturales. El mantener viva la cultura de un pueblo en la que se incluye fuentes orales no sólo beneficiará a los pobladores del mismo en temas de identidad sino que también traerá consigo el desarrollo de la actividad turística la cual genera ingresos socio económicos y culturales a la región o comunidad anfitriona.

IV. Población Beneficiaria

4.1. Beneficiarios Directos

Los beneficiarios directos del Programa son los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín, región San Martín.

4.2. Beneficiarios Indirectos

Los beneficiarios indirectos son los visitantes o turistas, las empresas de servicios turísticos de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo y los beneficiarios finales es la población.

4.3. Intereses de los Grupos Involucrados

Los empresarios, las Instituciones públicas, organizaciones sociales de base y la población en general del ámbito de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, sienten la necesidad de valorar las tradiciones orales aplicando la práctica del cosplay.

V. Objetivos

5.1. Objetivo general:

Revalorar las tradiciones orales de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.

5.2. Objetivos Específicos:

- Determinar el grado de conocimiento de las tradiciones orales de la población de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.
- Identificar estrategias de aplicación para revalorar las tradiciones orales en los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.
- Concientizar a los empresarios para la práctica del cosplay.

VI. Metodología del evento

6.1. De la organización del evento.

Organizadores: Los organizadores del evento pueden ser instituciones educativas públicas y/o privadas de los diferentes niveles de educación básica regular y superior y las municipalidades de los 3 distritos u otras organizaciones interesadas. La convocatoria deberá ser pública dentro de la jurisdicción de los distritos de Morales, Tarapoto y Banda de Shilcayo.

Los lineamientos de la actividad y bases del concurso deberán ser establecidos por los organizadores.

El financiamiento del evento deberá ser gestionado interna y externamente para cubrir los costos de operación del mismo. El premio deberá ser definido por la comisión organizadora teniendo en cuenta los costos y beneficios de los participantes, que puede ser en dinero en efectivo o algún detalle que resalte al ganador o ganadora.

Participantes: Los participantes del evento pueden ser por categorías desde los niveles educativos como inicial, primaria, secundaria, superior, instituciones, equipos culturales interesados entre otros.

6.2. De las actividades del evento.

El concurso abarcará dos actividades principales como:

a) CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE MITOLÓGICO - PASACALLE

Los participantes una vez elegido el personaje mitológico principal a quien representarán deberán caracterizarse lo más auténtico posible, ya que el mimetismo más cercano le dará mayor puntaje en la calificación por el jurado. Esta actividad será evaluada dentro del desarrollo de un pasacalle el cuál realizará un recorrido por las calles céntricas del distrito de Tarapoto y la presentación de la puesta en escena con la finalidad de tener una mayor presencia en la sociedad despertando el interés en la misma, revalorizar las tradiciones orales y costumbres de nuestra región y de la amazonia peruana, crear un sentido de pertenencia en lo que se refiere a practicar y tener siempre presente lo nuestro y lo que nos identifica, que desde la sociedad se crean nuevos modos de celebrar al Perú, de expresar el cariño y sentido de unión de los peruanos hacia su país, participar con estas expresiones artístico-culturales en eventos colectivos y públicos, como los pasacalles y la puesta en escena plasman un nuevo sentido a la celebración cultural y el amor por la región San Martín, tanto para el estudiante como para el público y que los organizadores fomenten el desarrollo de actividades artístico-culturales que ayuden a fortalecer ese amor por la región y nuestras tradiciones sobre la base de aspectos constructivos y unificadores, del conocimiento de su tradición y de su identidad actual, y de una auto-disciplina duradera y creativa.

Para la organización tanto del pasacalle como de la puesta en escena, es decir, del evento en general se tendrá en cuenta lo siguiente:

Preparación

La realización de los pasacalles lleva esfuerzo, tiempo y organización en una magnitud relativamente grande. Hay que ser consciente de ello y tomar las previsiones del caso en términos del tiempo y trabajo del personal que requiera la preparación.

Equipo de trabajo

Designar al equipo encargado. Se necesitará personal para la coordinación, convocatoria y producción del evento. Para la organización de un pasacalle se recomiendan 4 personas para el conjunto de actividades previas y 20 colaboradores el día de la realización. Debe preverse que el personal a cargo debe dedicar gran parte de su tiempo a la realización del evento, pues ella comprende una diversidad de tareas a nivel administrativo, logístico y de recursos humanos.

Seleccionar promotores para difusión

Es importante dar a conocer la actividad e impulsar las inscripciones de las instituciones educativas. Ello requerirá de una persona diferente del personal que participa para la preparación del evento. Los promotores deben llevar un carné de identificación que facilitará su labor. Al elegir promotores hay que poner énfasis en cualidades de desenvolvimiento, trato y nivel cultural, pues es la persona que estará encargada de explicar el objetivo que persigue la actividad y a inscribir participantes.

Buscar socios o auspiciadores estratégicos

Será sumamente útil dedicar esfuerzos, desde temprano, para conseguir alianzas estratégicas, con alguien en el equipo que se encargue de buscarlos. Estos socios o auspiciadores podrán aportar recursos humanos o financieros en la implementación del evento. Tener socios significa también que se compartirán responsabilidades a lo largo del desarrollo del evento. Esta tarea es una parte importante para el logro de objetivos, ya que los auspiciadores aportarán económicamente y darán más envergadura al evento. En ella también hay que asignar el personal adecuado, en tanto tratará directamente con niveles de jerarquía en las instituciones identificadas.

Por ende a las primeras personas que se le pedirá su apoyo serán a nuestras autoridades, mejor dicho al Presidente de nuestra Región San Martín, y a los funcionarios de la misma, así mismo a personas que tengan experiencia en este tipo de eventos.

b) PUESTA EN ESCENA

Está referida al desarrollo de una representación escénica donde el personaje mitológico caracterizado cobrará vida en la historia, cuento o leyenda a la cual pertenece transmitiendo de esta manera al público espectador el legado cultural que contiene las tradiciones orales de la región San Martín y cumpliendo con los objetivos planteados en la presente investigación de revalorización de las mismas.

Para ello los participantes deberán tener en cuenta:

- Formación del elenco teatral.
- Elección de la historia, cuento o leyenda con su respectivo personaje mitológico.
- Reparto de personajes principales y secundarios.
- Dirección y ensayos de la obra teatral.
- Preparación de los elementos técnicos tales como: escenografía, utilería, efectos de sonido y visuales, vestuario y maquillaje, sonidos, etc.

Finalmente se darán algunos consejos finales, para la obra teatral se lleve a cabo satisfactoriamente y el público se quede satisfecho con la presentación y se interesen en apoyar al elenco.

- Los actores deben estar citados por lo menos unas dos a tres horas antes de la función, con el fin de vestirse y maquillarse tranquilamente, esto ayudara a evitar nervios y complicaciones de último momento que no se hacen esperar.
- Cuando el público está ubicándose en la platea, se debe evitar correr y hablar en el escenario.
- Es necesario recomendar que no estén mirando al público por las cortinas, o saliendo con el vestuario a la sala.
- En el proceso de la representación los actores deben estar ubicados en sus respectivos lugares y en silencio esperando su turno de entrada a escena.

- Los efectos especiales deben probarse antes de la función, para evitar contrariedades.
- La despedida tiene que ser bastante ordenada, colocándose en línea frente al público.

6.3. De las bases del concurso.

Las bases del concurso deberán ser elaboradas y difundidas por la comisión organizadora. Se tendrá en cuenta lo siguiente:

De los participantes e inscripción

Podrán participar estudiantes de educación básica regular y superior de cualquier institución educativa quienes podrán representar (si fuera el caso) a sus respectivas instituciones o a otros equipos organizados.

Deberán consignar el nombre de la institución a la cual representan si fuera el caso o dar el nombre del equipo organizado en forma independiente al momento de la inscripción.

Al momento de la inscripción, se debe entregar una ficha técnica de cada grupo. Esta ficha, que será entregada al jurado, debe contener lo siguiente:

- Datos de los participantes (Nombre, edad, Copia de Cedula de Identidad. Dirección, Teléfono & e-mail).
- En caso de representar a una institución educativa será la misma quien mande una relación de sus participantes acreditando de esta manera que pertenecen a su comunidad estudiantil).
- Nombre del Cosplay (personaje mitológico) a representar en su presentación.
- Una pequeña reseña sobre la personalidad del personaje máximo 4 (cuatro) líneas.
- Redacción breve y concisa del cuento, historia o leyenda a escenificar.
- Un mínimo de una (1) imagen de cuerpo entero del personaje (con el traje que se está representando).

Nota: En caso de ser menor de edad, anexar la planilla de autorización para participación por parte de su representante firmada (es de carácter obligatorio, sin

autorización no concursada). La planilla de autorización se entregará al momento de la inscripción. Todo esto debe ser presentado en una hoja carta.

De las reglas del Concurso

- El Cosplay deberá representar un personaje mitológico que sea representativo de las historias, mitos y leyendas de nuestra región. No se permitirá personajes de creación propia, ni de creación de algún artista independiente (comics, anicomics, entre otros).
- Todo Cosplay participante deberá ser manufacturado por el Cosplayer, además de sus accesorios (en al menos un 80% en total entre accesorios y traje), no se permitirá la participación de cosplayers con trajes y/o accesorios prefabricados, a menos que estos estén notoriamente modificados por el Cosplayer.
- Las armas o accesorios deberán estar realizadas con materiales que no presenten ningún peligro tanto para el Cosplayer como para el público en general; no se permitirán las armas o accesorios realizados en materiales metálicos, vidrio, con filo, entre otros.
- La participación será grupal (Máximo 12), 7 de ellos actores y 5 ayudantes o stageman los mismos que deben estar vestidos de polo negro y jean o cuerpo completo vestido de negro (los ayudantes o stageman, están ahí solo para controlar la escenografía y el material de apoyo, no para ser parte actoral más en tarima).
- Se prohíbe estrictamente desnudos parciales o totales, al igual que escenas de amor entre personajes del mismo sexo.
- Prohibido el uso de lenguaje obsceno, erótico, político, ofensivo o lascivo (recuerden que es un evento de carácter familiar y cultural, por lo cual el contenido debe ser apto para todo público).
- Se permite el uso de escenografía y elementos anexos, siempre y cuando éstos no afecten el escenario (tarima). no se permitirá el exceso de uso de fuego o agua en la escena. la escarcha, serpentina, confeti y otros anexos de este tipo a utilizar deberán ser retirados del espacio por los stageman, para dar paso a la próxima presentación y entregar la tarima libre de estos elementos a los próximos concursantes.

- El grupo participante deberá preparar por su cuenta el material de apoyo que se va a utilizar para la presentación y el tiempo que será entre 5 minutos como mínimo y 20 minutos como máximo.
- Cualquiera de las reglas anteriores que sea quebrantada será motivo de descalificación inmediata sin derecho a apelación.

De los criterios de Evaluación

El jurado evaluará por porcentajes o puntaje, tomando en cuenta los siguientes elementos:

a) Caracterización del Personaje Mitológico - Pasacalle

- Confección del traje (40%)
- Presentación y Uso de material de apoyo (30%)
- Parecido con el personaje (25%)
- Reacción del Público (5%)

El jurado, solicitara ver de cerca los trajes, así como fotos del proceso de creación del mismo, en una evaluación previa a las presentaciones en tarima, para así confirmar que el concursante participó en la creación de su Cosplay.

b) Puesta en Escena (Historia, Cuento o Leyenda)

- Interpretación (25%)
- Escenografía (25%)
- Libreto (25%)
- Originalidad (25%)

PUNTAJE TOTAL: A + B = 200 PUNTOS

6.4. Del jurado calificador.

El jurado calificador estará compuesto por 03 entendidos en manifestaciones artísticas y culturales.

Se convocará a reuniones previas al evento con la finalidad de socializar las bases del concurso y de resolver cualquier imprevisto antes de la realización del concurso.

El jurado calificador serán personas externas a la organización a fin de evitar especulaciones.

6.5. De los puestos y premios

Habrán tres puestos: 1° puesto – 2° puesto – 3° puesto

Los premios consistirán en dinero en efectivo más un detalle como obsequio de resaltar el 1° puesto y denominación del MEJOR COSPLAY MITOLOGICO.

- 1° Puesto : s/. 2000.00
- 2° Puesto : s/. 1500.00
- 3° Puesto : s/. 1000.00

Y la difusión en los medios de comunicación (televisión –internet) de la participación de los equipos ganadores.

El evento concluirá con una fiesta típica a cargo de un conjunto típico o una orquesta amazónica.

6.6. Cronograma de Actividades

N°	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	RESPONSABLES	MESES				
			Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
01	Organización del evento	Comisión organizadora	X				
	Planificación del lugar, fecha y hora del evento	Comisión organizadora	X				
	Elaboración de bases del concurso	Comisión organizadora	X				
	Elección del jurado calificador	Comisión organizadora		X			
	Convocatoria del evento	Comisión organizadora		X	X	X	
	Promoción y difusión	Comisión organizadora		X	X	X	
	Inscripción		X				
02	Actividades						
	Pasacalle (Caracterización del personaje)	Comisión organizadora					X
	Puesta en escena (Obra teatral)	Comisión organizadora					X
	Premiación	Comisión organizadora					X
	Fiesta típica	Comisión organizadora					X

Fuente: Elaboración Propia

CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DESCRIPTIVOS

En la tabla que a continuación se presenta, se muestra los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los pobladores de la provincia de San Martín, tomando como referencia principal al distrito de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo.

Objetivo específico (1):

- Identificar las estrategias y/o herramientas que se podrían aplicar en la revaloración de las tradiciones orales de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín. Ver propuesta (concurso de presentación de personajes mitológicos y la obra teatral)

Objetivo específico (2):

- Determinar el grado de conocimiento e identificación de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín con sus tradiciones orales.

Datos generales:

1. ¿En qué rango de edad se encuentra?

Tabla n° 01 "Rango de edad"

Rango de edad	N° PERS.	%
A) 15-30años	349	91%
B) 31-40años	16	4%
C) 41-50años	4	1%
D) 51 años a+	16	4%
Total	385	100%

Fuente: Elaboración Propia.

Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla y tabla n° 1: “*Rango de edad*”, se ha logrado identificar que las personas que fueron encuestadas tienen edades entre 15 a 30 años, siendo estas 349 personas, es decir el 91% de las personas encuestadas, así mismo se ha logrado identificar que personas de 31 a 40 años fueron solo el 4% (16 personas), en cuanto a las personas entre 41 a 50 fueron el 1% (4 personas), y por último las personas de 50 a más fueron el 4% (16 personas).

2. Lugar de Procedencia

Tabla n° 02 “*Procedencia*”

Procedencia	N° PERS.	%
A) Tarapoto	220	57%
B) Morales	30	8%
C) Banda de Shilcayo.	37	10%
D) Otros	98	25%
Total	385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 02: “*Procedencia*”, se puede apreciar que el 57% (220 personas) de las personas encuestadas fueron de la ciudad de Tarapoto, así mismo el 8% (30 personas) fueron de Morales, el 10% (37 personas) de Banda de Shilcayo y el 25% (98 personas) fueron de otros lugares, sin embargo las personas que fueron de otros lugares, residen en nuestra ciudad, pero son naturales de nuestra región.

3. Grado de Instrucción

Tabla n° 03 “Grado de Instrucción”

Grado de instrucción	N° PERS.	%
A) Primaria	0	0%
B) Secundaria	172	45%
C) Superior	213	55%
D) Sin grado de instrucción	0	0%
Total	385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla y tabla n° 03: “Grado de Instrucción”, se puede apreciar que las personas que fueron encuestadas el 45% (172 personas) mencionaron que tienen secundaria completa, así mismo el 55% (213 personas) cuentan con estudios superior, que fueron las personas encuestadas con mayor porcentaje.

PÈRDIDA DE LA COSTUMBRE Y TRADICIONES ORALES DE NUESTRA REGION.

4. ¿Ha escuchado usted historias, mitos y leyendas dentro de su hogar, tanto de la región San Martín o de la Amazonía en general?

Tabla n° 04 “Escucha”

Escucha	N° PERS.	%
A) SI	378	98%
B) NO	7	2%
Total	385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la n° 04: “Escucha”, se puede apreciar que 98% de los encuestados, mejor dicho 378 personas, mencionaron que ha escuchado historias, mitos y leyendas dentro de su hogar, tanto de nuestra Región San Martín, como la de nuestra Amazonia Peruana, por lo que podemos identificar que lo han escuchado mayormente de sus padres, abuelos y tíos, que conocen algunas de estas historias, que guardan muchos secretos. Es así que podemos mencionar que la familia es un componente importante para mantener nuestras tradiciones.

5. ¿Qué personajes mitológicos ha escuchado o conoce?

Tabla n° 05 “Personajes Mitológicos”

PERSONAJES MITOLOGICOS	SI		NO		TOTAL	
	N° PERS.	%	N° PERS.	%	N° PERS.	%
A) EL CHULLACHAQUI	207	54%	178	46%	385	100%
B) EL YACURUNA	79	21%	306	79%	385	100%
C) LA SIRENA	164	43%	221	57%	385	100%
D) LA LAMPARILLA	126	33%	259	67%	385	100%
E) LA RUNAMULA	151	39%	234	61%	385	100%
F) EL TUNCHE	165	43%	220	57%	385	100%
G) EL YACUMAMA	121	31%	264	69%	385	100%
H) EL MALIGNO	82	21%	303	79%	385	100%
I) LA ACHIQUINVIEJA	83	22%	302	78%	385	100%
J) EL AYAYPULLITO	19	5%	366	95%	385	100%
K) EL BUFEO	101	26%	284	74%	385	100%
L) EL PISHTACO	35	9%	350	91%	385	100%
M) TODAS LAS ANTERIORES	156	41%	229	59%	385	100%
TOTAL	1489	30%	3516	70%	5005	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 05: “personajes mitológicos”, se puede apreciar que la gran mayoría de los encuestados desconocen a los personajes que se les ha mencionado, ya que se ha logrado determinar que el 30% de los encuestados conocen a estos personajes, y la diferencia, 70% desconocen a estos, así mismo se puede apreciar que los más conocidos de estos personajes mitológicos son el Chuyachaqui, la Sirena, el Tunche y la Runamula, así como los menos conocidos son el Ayaypullito y el Pishtaco.

6. ¿Considera que hoy en día los padres están muy ocupados como para transmitir las leyendas, mitos y demás tradiciones orales de su comunidad?

Tabla n° 06 “Padres Ocupados”

PADRES OCUPADOS		N° PERS.	%
A)	SI	316	82%
B)	NO	69	18%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

En la tabla n° 06: “Padres Ocupados”, se puede apreciar que 82% (316 personas) de los encuestados consideran que hoy en día los padres de familia la mayoría de su tiempo se encuentran ocupados, por lo que dejan de transmitir a sus hijos, sobrinos nietos, las leyenda, historias, mitos, tradiciones y costumbre de su comunidad, dejando de incentivar a la juventud, que lo practique y valore las tradiciones de nuestra Región.

7. ¿Cómo calificaría usted el nivel de interés y comprensión de sus padres referentes a la transmisión de las historias, mitos y leyendas en su hogar?

Tabla n° 07 “Nivel de Interés Familiar”

NIVEL DE INTERES FAMILIAR		N° PERS.	%
A)	MUY BUENO	44	11%
B)	BUENO	119	31%
C)	REGULAR	193	50%
D)	MALO	23	6%
E)	MUY MALO	6	2%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 07. “Nivel de Interés Familiar”, se puede apreciar que el nivel de interés y comprensión de sus padres referentes a la transmisión de las historias, mitos y leyendas en su hogar se viene desarrollando de manera regular puesto que los padres de familia hoy en día ya no les preocupa que sus hijos o descendientes conozcan sus tradiciones o costumbres de sus comunidad. Esto se ha determinado dado que el 50% de los encuestados lo han denominado como regular.

8. ¿Consideras que tus amigos influyen en tus gustos y preferencias en cuanto a las costumbres, mitos y leyendas de tu comunidad?

Tabla n° 08 "Influencia en tus gustos"

INFLUENCIA EN TUS GUSTOS		N° PERS.	%
A)	SI	158	41%
B)	NO	227	59%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

Como se puede apreciar en la tabla n° 08: *Influencia en tus gustos*, se ha logrado identificar que el 59% (227 personas) de los encuestados consideran que muchas veces sus amigos no influyen en sus gustos y preferencias en cuanto a las costumbres, mitos y leyendas de nuestra región. Por lo que podemos deducir que los amigos no son mucha influencia para dejar de practicar nuestras tradiciones o costumbres.

9. ¿Consideras que nuestras costumbres, leyendas y mitos son más valiosas que las extranjeras?

Tabla n° 09 "Costumbre Valiosas"

COSTUMBRES VALIOSAS		N° PERS.	%
A)	SI	343	89%
B)	NO	42	11%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 09: *Costumbre Valiosas*, se puede apreciar que el 89% (343 personas) de los encuestados consideran que nuestras costumbres, leyendas y mitos son más valiosas que las extranjeras, por lo tanto debemos tener consideración de ellos, ya que hoy en día en nuestra ciudad se observa personas de otros lugares que no son de nuestra región, y traen sus propias costumbres, desvalorizado a la nuestra.

10. ¿Considera usted que los padres contribuyen en la conservación y transmisión de nuestras costumbres, mitos y leyendas de tu comunidad?

Tabla n° 10 “Padres Contribuyen”

PADRES CONTRIBUYEN		N° PERS.	%
A)	SI	285	74%
B)	NO	100	26%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 10: “Padres Contribuyen”, se puede apreciar que 285 personas respondieron positivamente, mejor dicho el 74% de los encuestados consideran que los padres de familia contribuyen en la conservación y transmisión de nuestras costumbres, mitos y leyendas de nuestra región, pues los pocos padres que hacen esto, transmiten las historias tal y como sucedieron, no tratan de cambiar la historia.

11. ¿Usted festeja las costumbres y transmite los mitos y leyendas de nuestra región?

Tabla n° 11 “Festeja y Transmite”

FESTEJA Y TRANSMITE		N° PERS.	%
A)	SI	273	71%
B)	NO	112	29%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 11: “Festeja Y Transmite”, se puede apreciar que el 71% de los encuestados festeja las costumbres y transmite los mitos y leyendas de nuestra región, de los pocos personajes mitológicos que conocen, y la diferencia no la hace ya que desconocen tradiciones y costumbres de nuestra región.

12. ¿Usted ha visto que algún canal de televisión emita las costumbres, mitos y leyendas de nuestra región?

Tabla n° 12 “Medios de Comunicación”

MEDIOS DE COMUNICACIÓN		N° PERS.	%
A)	SI	225	58%
B)	NO	160	42%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 12: “Medios de Comunicación”, se puede apreciar que el 58% (225 personas) de los encuestados mencionaron que si han visto uno que otro canal de televisión que transmita las costumbres, mitos y leyendas de nuestra región, y la diferencia, 42% (160 personas) mencionaron que no ha visto ningún canal de televisión que haga esto.

13. ¿Por qué crees que los medios de comunicación no promueven las tradiciones o programas culturales?

Tabla n° 13 “Promover las Tradiciones”

PROMOVER LAS TRADICIONES		N° PERS.	%
A)	FALTA DE IDENTIDAD	46	12%
B)	DESINTERES	81	21%
C)	PERDIDA DE COSTUMBRES	66	17%
D)	POR LA POCA ACEPTACION	61	16%
E)	TODAS LAS ANTERIORES	131	34%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 13: “Promover las Tradiciones”, se puede apreciar que los encuestados consideran que la razón por la cual los medios de comunicación no promueven las tradiciones o programas culturales, mayormente es por desinterés (21%), pero sin embargo el 34% de los encuestados consideraron que por todas las alternativas mencionadas (falta de identidad 12%; desinterés 21%; pérdida de costumbre 17% y por la poca aceptación 16%).

14. ¿Alguna vez usted ha preferido las costumbres, mitos y leyendas del migrante?

Tabla n° 14 “Tradiciones del Migrante”

TRADICIONES DEL MIGRANTE		N° PERS.	%
A)	SI	169	44%
B)	NO	216	56%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 14: “Tradiciones del Migrante”, se puede apreciar que el 56% (216 personas) de los encuestados mencionaron que no prefieren las costumbres de otras regiones que no sean las nuestras, pero sin embargo la diferencia, 44% (169 personas) de los encuestados consideran que si lo harían, ya que lo consideran más interesantes que las de nuestra región.

15. ¿Considera que se debería proponer otras alternativas para despertar el interés y revaloración de las tradiciones orales (mitos y leyendas) utilizando los avances de la tecnología?

Tabla n° 15 “Otras alternativas”

OTRAS ALTERNATIVAS		N° PERS.	%
A)	SI	369	96%
B)	NO	16	4%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 15: “Otras alternativas”, se puede apreciar que el 96% de los encuestado consideran que se debería proponer otras alternativas para despertar el interés y revaloración de las tradiciones orales (mitos y leyendas) utilizando los avances de la tecnología, como son los medios de comunicación, ya que hoy en día, la nueva generación ya no lo practican como lo hacían nuestros antepasados.

16. ¿Cree usted que el recrear o personificar a los protagonistas de los mitos y leyendas de nuestra comunidad en eventos sociales (ferias, obras teatrales, noches culturales y artísticas, etc.) despertaría el interés por conocer las tradiciones orales de la población?

Tabla n° 16 “Personificar Mitos”

PERSONIFICAR MITOS		N° PERS.	%
A)	SI	371	96%
B)	NO	14	4%
TOTAL		385	100%

Fuente: elaboración propia.

Interpretación

En la tabla n° 16: “Personificar Mitos”, se puede apreciar que el 96% (371 personas) de los encuestados consideraron que sería factible recrear o personificar a los protagonistas de los mitos y leyendas de nuestra comunidad en eventos sociales (ferias, obras teatrales, noches culturales y artísticas, etc.) despertaría el interés por conocer las tradiciones orales de la población.

4.2. Discusión de resultados

En ésta parte del informe se muestra el análisis de los resultados de encuestas aplicadas a turistas y a la población entre entrevistas aplicadas a los profesionales especializados en la temática de investigación.

Según el planteamiento de la hipótesis del problema de investigación: “El Cosplay como herramienta para la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores del distrito de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín” y considerando que el tipo de investigación que es descriptiva, el equipo de investigación plantea como hipótesis: la práctica del Cosplay influye de manera positiva con la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores del distrito de Morales, Tarapoto y Banda de Shilcayo de la Provincia de San Martín.

Tomando en cuenta la presentación de los datos generales antes mencionados, donde se detallan en forma objetiva los resultados de la investigación que permiten el logro de los objetivos planteados y contrastar con las hipótesis del presente trabajo de investigación. A continuación se procede a discutir cada una de las variables de estudio.

Abril Flores, O. (2013), en su investigación “Costumbres y Tradiciones Indígenas y su Impacto en el Turismo de la Parroquia Salasaca” entre sus conclusiones menciona que *“Los pobladores han mantenido su cultura desde hace muchos años pero la cual se ve afectado por un efecto llamado aculturación especialmente en los jóvenes ya que están perdiendo su identidad, además se están perdiendo algunos saberes ancestrales por la poca práctica de los mismos.”*. En la presente investigación se ha logrado identificar que la falta de práctica de las tradiciones y costumbres de nuestra región, se van perdiendo, ya que la juventud de ahora, le pone poco interés en ella, puesto esto es una gran diferencia, a los que sucedía años atrás, pues nuestros abuelos aun lo practicaban, estos lo transmitían a sus hijos, pero a causa de la modernización y otros factores han dejado de practicarlo. Entonces por todo lo antes mencionado y comparándolo con los resultados del autor, encontramos similitudes entre ellas.

“Se puede señalar que la cultura Salasacá es considerada una de las más importantes debido a su riqueza cultural, sus fiestas que tienen gran riqueza

prehispánica en la que se recuerdan los míticos agradecimientos al Inti Raymi, en cada uno de sus bailes, bebidas y vestimentas”. Con lo mencionado por el autor podemos inferir caso contrario sucede con nuestra región puesto que, nuestra sociedad y autoridades de la actualidad no se preocupan por darle valor a nuestras tradiciones orales y costumbres, siendo de lo contrario nuestras tradiciones serían muy conocidas.

X1: Prácticas del Cosplay

Las acciones y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial no solo afectó Japón si no todos los países cercanos y alejados de la isla generando la primera corriente migratoria mundial en su mayoría ilegal no siendo motivos para perder sus costumbres ya que se asentaron en pequeñas colonias con la finalidad de seguir con sus costumbres logrando de este modo imperar generaciones tras generaciones.

Los migrantes Japoneses llegados al Perú a consecuencia de la Segunda Guerra Mundial tuvieron como primer anfitrión al primer puerto del Perú fijándose en adelante en la mismísima capital.

Su popularidad fue creciendo a medida que se hacía notoria su presencia a través de la expresión de sus costumbres en diferentes modos como: danzas, comidas y bebidas donde la participación de los japoneses se hacía de una forma casi masiva.

Como así llegaron con sus costumbres también trajeron con ellos sus pasatiempos como las caricaturas o historietas a un inicio creados a partir de leyendas o mitos Japoneses donde resaltaban a personajes mitológicos como por ejemplo la leyenda del Dios Mono que fue plasmada en la historieta conocido universalmente como Dragón Ball Z, el éxito fue rotundo tanto así que los americanos también hicieron lo mismo creando sus propias historietas y comics, lo cual en los últimos tiempos aproximadamente a partir de la década de los 80s y la actualidad, gusta no solo a los de origen Oriental y Americanos sino a todos los adolescentes y no tan adolescentes las historietas de superhéroes, seres mitológicos, personajes urbanos y comics, representados por seres súper poderosos creados de una imaginación que sobre pasa todo tipo de fronteras logrando una integración

universal de los jóvenes de diferentes países que se han sentido identificados con una nueva corriente que lo llaman Cosplay donde los jóvenes representan a sus personajes con atuendos confeccionados por ellos mismos utilizando altos grados de imaginación y creación logrando potenciar actitudes y aptitudes, también llegando a valorar la naturaleza, los valores de diferentes tipos y las costumbres de cada país transmitido a través de las historietas y comics, de ese modo los jóvenes toman como propio tal corriente participando en eventos donde hay un premio de por medio para el mejor Cosplayer.

En el Perú esta corriente llamada Cosplay ha empezado a cobrar espacio en los adolescentes y jóvenes que son las personas que fácilmente puede no ver el valor de las costumbres, la naturaleza y la sociedad esta corriente intenta cambiar esta realidad organizando eventos donde se busca la participación de Cosplayers en una forma masiva, en los distritos de la capital peruana que respalden, con la finalidad de integrar nuevos miembros a esta corriente

Esta corriente llamada Cosplay aún no ha llegado a la región San Martín en su totalidad puesto que la globalización si bien es cierto pone todo a tu alcance a través de la tecnología y otros medios no ha tenido la capacidad de lograr la masificación de tal corriente ya que en los instrumentos aplicados como la encuesta el 94.26% no conocen ni han escuchado hablar sobre el Cosplay, mientras el 5.74% si, dejando así observar que no hay el conocimiento sobre el tema de investigación pero si ha dado espacio para organizar eventos de este carácter a partir de una revalidación de personajes mitológicos de la selva peruana al mismo nivel que un personaje de historieta, entonces a si tendríamos una generación venidera fortalecida culturalmente y relevada nuestras costumbres ya que cada ser mitológico hace renombre a un guardián o un emperador de cada elemento que nos rodea como los bosques donde encontramos al personaje mitológico del Chullachaqui, los ríos donde encontramos al personaje mitológico del Yakuruna, y otros seres mitológicos que podemos vincularlo seres excepcionales de nuestra extensa selva amazónica. Además, para ello los pobladores encuestados en su totalidad afirman que debería recrear o personificar a los protagonistas de los mitos y leyendas de nuestra comunidad en eventos sociales (ferias, obras teatrales, noches culturales y artísticas, etc.), la cual despertaría el interés por conocer las tradiciones orales.

De este modo contribuyendo al fortalecimiento de la actividad turística en nuestra región puesto que esta corriente se abala indirectamente en los pilares del desarrollo sostenible.

X2: Revalorización de las tradiciones orales

Las tradiciones Orales han sido una gran fuente para transmitir sucesos de generación en generación hasta la llegada de la imprenta, en el caso de Perú, si bien es cierto se conoce el origen del imperio incaico, pero no sabemos si realmente no ha sufrido modificación alguna, lo que nos hace creer que fue así son cosas tangibles que se puede relacionar con los cuentos mitos y leyendas, podemos decir que las tradiciones orales es una manifestación que no debe perderse puesto que es el medio que puede ser usado por cualquier persona manteniendo reglas muy simples que es transmitir relatos vividos de generación en generación tratando de transmitir en la larga costumbres que perduren en una sociedad.

En la actualidad las tradiciones orales vienen perdiendo la originalidad debida a una latente globalización en el caso de nuestra región hay literatos regionales que han tratado de modo alguno plasmar relatos recogidos de lo más profundo de nuestra región con la finalidad de afianzar nuestra costumbres sin lograr un soporte esencial que es nuestra propia población que cada vez encontramos menos familias hablando de un suceso diario vinculado al entorno propio, como un encuentro suscitado con un ser intangible mientras realiza su faena de agricultor, puesto que ahora se ha simplificado procesos de faena diaria sin tener en cuenta el valor de la naturaleza y los elementos que nos rodean gracias a una globalización tecnológica que cada día nos convierte parte de un sistema donde todo destruye buscando un beneficio capitalista sin honrar durante el proceso.

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- La presente investigación concluye en que la influencia de la práctica de Cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín es positiva, tal como se demuestra en la tabla número dieciséis (“Personificar Mitos”) donde se puede apreciar que el 96% (371 personas) de los encuestados consideraron que sería factible recrear o personificar a los protagonistas de los mitos y leyendas de nuestra comunidad en eventos sociales despertando el interés y promoviendo a su vez su revalorización ya que existen diversos factores que aquejan a la desvalorización de nuestras tradiciones orales y nuestras costumbres, como son la poca influencia de la familia, la poca práctica de las tradiciones, la falta de interés de los medios de comunicación regional, así como el de las autoridades, entre otras menos relevantes.
- Se identificó las estrategias y/o herramientas que se podrían aplicar y utilizar en la revaloración de las tradiciones orales de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín, para revalorizar nuestras tradiciones y costumbres de la región se procedieron a implementar algunas estrategias, como son el concurso de la personificación de personajes mitológicos - pasacalles y un teatro.
- Se identificó las diversas tradiciones, historias, mitos y leyendas que aún se practican y algunas que ya quedaron en el pasado pero sin embargo son pocas las que se practican en la actualidad. Por ende se ha logrado identificar también diversas tradiciones, historias, mitos y leyendas que aún se practican y algunas que ya quedaron en el pasado pero sin embargo son pocas las que se practican en la actualidad.
- Se elaboró una propuesta para concientizar basada en un programa de cosplay orientada hacia los objetivos de la presente investigación, para revalorizar nuestras tradiciones y costumbres como son: concurso de la personificación de personajes mitológicos - pasacalles y una obra teatral.

5.2. Recomendaciones

- Inculcar en los jóvenes la práctica de Cosplay de esa manera tener en consideración las tradiciones y costumbres de nuestra región.
- Promover en nuestras autoridades, que se unan a las actividades que tienen como objetivo revalorizar nuestras tradiciones orales, utilizando como herramienta el cosplay.
- Analizar cautelosa y minuciosamente las actividades que se han mencionado para que estas se desarrollen de la mejor manera.
- Elaborar más estrategias de valoración de tradiciones e implementar algunas estrategias, como son el concurso de la personificación de personajes mitológicos, pasacalles y un teatro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ballón, E. (2006) "*Tradición oral peruana: literaturas ancestrales y populares!*".

Volumen 1, Ediciones Nova Print

Biagini, H. (1989). "*La identidad, un viejo problema visto desde el nuevo mundo.*

Caracas". Bogotá: Nueva Sociedad.

Cabanillas, R. (2008) "*Evolución, fusión y formas de cocción de la gastronomía de*

las ciudades de Quito y Ambato en los últimos 100 años" Quito – Ecuador.

Cortazar, F. (2003) "*Atlas Departamental del Perú*": Lima: PEISA.

Flores, A. (2013) "*Costumbres y tradiciones indígenas y su impacto en el turismo de*

la parroquia salasaca, cantón pelileo, Provincia de Tungurahua." Ambato –

Ecuador.

Granda, P.(2006) "*Comunicación desde la periferia: tradiciones orales frente a la*

globalización", España: Antrophos

Ley General de Turismo. Anexo N°02. Glosario (2009).

López, M. (2011) "*Los Fans de la Animación Japonesa en el Gran Santiago*"

Pérez, J. (2012) "Glosario de Términos". LIMA

Molina, D. (2014). "*El Cosplay en Santiago de Cali: Una Práctica Juvenil que va de la Fantasía a la Realidad*".

Plan Estratégico Regional de Turismo PERTUR (2013-2018).

Tamayo, L. (2012) "*Anime y comunicación: del consumo de la representación a la construcción de identidad*". Cali: Universidad Autónoma de Occidente.

Verástegui, A. (2014) *“El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI”*.

Vidal, L. (2010) *“El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto.”* Lima-Perú

ANEXO

Anexo Nº 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: EL COSPLAY COMO HERRAMIENTA PARA LA REVALORACIÓN DE LAS TRADICIONES ORALES EN LOS POBLADORES DEL DISTRITO DE MORALES, TARAPOTO Y LA BANDA DE SHILCAYO DE LA PROVINCIA DE SAN MARTÍN”

DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA			
FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	HIPOTESIS DE INVESTIGACION	MARCO TEORICO
<p>¿De qué manera influye el cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo en la Provincia de San Martín?</p>	<p>General Analizar la influencia de la práctica de Cosplay en la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo de la provincia de San Martín.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la dinámica del cosplay e identificar las estrategias y/o herramientas que se podrían aplicar y utilizar en la revaloración de las tradiciones orales de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín. - Analizar y determinar el grado de conocimiento e identificación de los pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo, provincia de San Martín con sus tradiciones orales. - Elaborar una propuesta para concientizar basada en un programa de cosplay orientada 	<p>Hipótesis General La práctica del Cosplay realcional de manera positiva con la revaloración de las tradiciones orales en los pobladores de Morales, Tarapoto y Banda de Shilcayo de la Provincia de San Martín..</p>	<p>COSPLAY Cáceres (2013) Es el arte de disfrazarse de un personaje, especialmente de los comics, la animación y la ciencia ficción. A las personas que practican el cosplay se les denomina como cosplayers. La palabra cosplay es sencillamente el término que usan los fanáticos del Anime y Manga para llamarles a las personas que se disfrazan de personajes de estos..</p> <p>TRADICIONES ORALES (Williams 1980). La tradición de la comunidad, su historia, sus forjadores, los hechos que le sirvieron para agruparse y consolidarse, y fortalecer sus mejores costumbres y formas de ser, forman parte de las características socioculturales que permiten identificar cada comunidad, región, localidad.</p>

	hacia los objetivos de la presente investigación															
DISEÑO DE INVESTIGACION	POBLACION Y MUESTRA	VARIABLES DE ESTUDIO	INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS													
<p>Diseño explicativo</p> <pre> graph LR M --> X M --> Y </pre> <p>M = Pobladores de los distritos de Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo. X = Revaloración de las tradiciones orales. Y = Cosplay como herramienta</p> <p>Y₁ : Características Y₂ : Actitudes Y₃ : Traje Y₄ : Beneficios</p>	<p>Población Se tomaron en cuenta A 385 pobladores del Morales, Tarapoto y la Banda de Shilcayo</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>VARIABLE</th> <th>DIMENSION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">Cosplay</td> <td>Características</td> </tr> <tr> <td>Trajes</td> </tr> <tr> <td>Actitudes</td> </tr> <tr> <td>Beneficios</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>VARIABLE</th> <th>DIMENSION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">Tradiciones orales</td> <td>Familia</td> </tr> <tr> <td>Sociedad</td> </tr> <tr> <td>Modernidad</td> </tr> </tbody> </table>	VARIABLE	DIMENSION	Cosplay	Características	Trajes	Actitudes	Beneficios	VARIABLE	DIMENSION	Tradiciones orales	Familia	Sociedad	Modernidad	<p>REVISIÓN DOCUMENTAL</p> <p>En cuesta cuestionario Variable</p> <p>Entrevista Guía de preguntas Variable</p> <p>Informante: -Pobladores --Profesionales de turismo y empresarios turísticos</p>
VARIABLE	DIMENSION															
Cosplay	Características															
	Trajes															
	Actitudes															
	Beneficios															
VARIABLE	DIMENSION															
Tradiciones orales	Familia															
	Sociedad															
	Modernidad															

--	--	--	--

ANEXO N° 02

Imagen N°01: Mapa de ubicación – Tarapoto



Fuente: DIRECCION DE COMERCIO EXTERIOR Y TURISMO. 2016

ANEXO N°03

CUESTIONARIO PÉRDIDA DE LAS TRADICIONES ORALES

FAMILIA

Información general

Influencia Familiar:

1. ¿Ha escuchado usted historias, mitos y leyendas dentro de su hogar, tanto de la región San Martín o de la Amazonía en general?
 - a) Si
 - b) No
2. Especifica al miembro familiar que transmitió la tradición oral.
 - a) Mamá
 - b) Papá
 - c) Abuelos
 - d) Hermano (a)
 - e) Otros. Especifica:.....
3. ¿Considera que hoy en día los padres están muy ocupados como para transmitir las leyendas, mitos y demás tradiciones orales de su comunidad?
 - a) Si
 - b) No
4. ¿Cuál Cree Usted que son las causas que los padres estén ocupados?
 - a) Trabajo
 - b) Labores domésticas.
 - c) Desinterés en el tema.
 - d) No conoce.
 - e) Otros. Especifica:.....
5. En base a su experiencia ¿las familias contemporáneas continúan transmitiendo las leyendas, tradiciones, valores, folclor y demás tradiciones orales a sus hijos?
 - a) Si
 - b) No

Comunicación y Comprensión en el Hogar:

6. ¿Cómo calificaría usted el nivel de interés y comprensión en su hogar referente al tema?
- a) Muy bueno
 - b) Bueno
 - c) Regular
 - d) Malo
 - e) Muy malo

SOCIEDAD

Influencia del grupo y los amigos

7. ¿Considera que sus amigos influyen en sus gustos y preferencias?
- a) Si
 - b) No
8. ¿Consideras que existe discriminación de tu círculo de amigos por preferencia a las tradiciones orales de tu comunidad?
- a) Si
 - b) No
9. ¿Te sientes identificado con las tradiciones orales de tu comunidad?
- a) Si
 - b) No

Conflictos en la adolescencia

10. ¿Te gusta leer?
- a) Si
 - b) No
11. ¿Qué tipo de lectura prefieres?
- a) Históricos
 - b) Culturales
 - c) Leyendas y mitos
 - d) Ciencia
 - e) Novelas
 - f) Otros.....

12. ¿Cómo que te gustaría saber de los mitos y leyendas?

- a) Leyendo
- b) Escuchando
- c) Observando

La crisis de valores

13. ¿Sabe Ud. qué son las Tradiciones Orales en cuestión de mitos y leyendas?

- a) Si
- b) No

14. ¿Usted festeja las costumbres de nuestra región?

- a) Si
- b) No

MODERNIDAD

Influencia de los medios de comunicación

15. ¿Usted que prefiere realizar en sus horas libres?

- a) Ver televisión
- b) Escuchar radio
- c) Navegar por internet
- d) Leer una revista o periódico
- e) Otros. Especifica:.....

16. ¿Qué tipo de programas observas en los diferentes medios de comunicación?

- a) Culturales
- b) Ciencia y ficción
- c) Musicales
- d) Salud y medicina.
- e) Otros Especifique:.....

Migración

17. ¿Le gustaría apreciar algo innovador e sorprendente con la cultura nuestra convertida a base de los acontecimientos que generan estas costumbres extranjeras?
- a) Si
 - b) No

COSPLAY

18. ¿Considera que se debería proponer otras alternativas para despertar el interés y revalorización de las tradiciones orales en la población?
- a) Si
 - b) No
19. ¿Cree usted que el recrear o personificar a los protagonistas de los mitos y leyendas de nuestra comunidad en eventos sociales (ferias, obras teatrales, noches culturales y artísticas, etc.) despertaría el interés por conocer las tradiciones orales de la población?
- a) Si
 - b) No
20. ¿Conoce o ha escuchado hablar sobre el COSPLAY?
- a) Si
 - b) No



ANEXO Nº 04

PRÁCTICAS DEL COSPLAY



Buenos días, como parte del proyecto de investigación se está realizando el proceso de entrevista. La información brindada es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradezco su colaboración.

Persona entrevistada: _____

PREGUNTAS:

Nº	ÍTEM	Respuestas	
		Si	No
01	¿Usted conoce que es COSPLAY?		
02	Según su opinión ¿Considera usted importante la modernidad que tendría la práctica del cosplay en nuestra región?		
03	Según su opinión ¿Considera usted importante la diversidad en la práctica del cosplay en nuestra región?		
04	Según su opinión ¿Considera usted importante la compenetración de la práctica del cosplay en nuestra región?		
05	Según su opinión ¿Considera usted importante la práctica del cosplay en nuestra región?		
06	Según su opinión ¿Considera usted importante la difusión de la práctica del cosplay en nuestra región?		
07	Según su opinión ¿Considera usted importante los accesorios utilizado en la práctica del cosplay en nuestra región?		
08	Según su opinión ¿Considera usted importante el maquillaje utilizado en la práctica del cosplay en nuestra región?		

