



**UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE**

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPLICANCIA EN EL
COMPORTAMIENTO SOCIAL EN LA COMUNIDAD DEL DISTRITO
DE PARIAMARCA –CANTA, 2019.”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN CIENCIAS DEL DEPORTE**

PRESENTADO POR

Bach. GIANCARLO REYES LIVIA

<https://orcid.org/0000-0002-6367-506>

ASESOR

Dr. ALARCÓN ANCO, RONALD JESÚS

<https://orcid.org/0000-0002-7971-5302>

LIMA – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios, a mis padres Walter y Elena y mi hermano Jean Pierre, por su comprensión y tolerancia, de apoyarme en los momentos difíciles de mi desarrollo profesional, a ellos, mi admiración y mi eterna gratitud por saber comprenderme

AGRADECIMIENTO

A la Dra. Cecilia Alicia Abensur Pinasco, por su apoyo y enseñanza que me inculco con nuevos ideales de ser una profesional exitoso.

A mi Asesor. Dr. Ronald Alarcón Anco, por mostrarme las herramientas para lograr ser un profesional de éxito.

RECONOCIMIENTO

Un reconocimiento especial a la Escuela de Profesional Ciencias del Deporte y a la Universidad Alas Peruanas, por brindarme la oportunidad de llevar a cabos mis estudios profesionales.

ÍNDICE

CARATULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RECONOCIMIENTO.....	iv
ÍNDICE.....	v
RESUMEN	viii
ABSTRAC	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	11
1.2. Delimitación de la investigación.....	12
1.2.1. Delimitación espacial	12
1.2.2. Delimitación social	12
1.2.3. Delimitación temporal.....	12
1.2.4. Delimitación conceptual	12
1.3. Problema de la investigación.....	12
1.3.1. Problema principal	12
1.3.2. Problemas específicos	12
1.4. Objetivos de la Investigación:.....	13
1.4.1. Objetivo General	13
1.4.2. Objetivos Específicos.....	13
1.5. Justificación e importancia y limitaciones de la Investigación:	13
1.5.1. Justificación.....	13
1.5.2. Importancia	14
1.6. Factibilidad de la investigación	14
1.7. Limitaciones del estudio	15
2. CAPÍTULO II:.....	16
EL MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	16
2.1. Antecedentes del Problema.....	16

2.1.1.	Antecedentes Internacionales	16
2.1.2.	Antecedentes Nacionales	17
2.2.	Bases Teóricas o científicas	18
2.2.1.	Los juegos tradicionales.....	18
2.2.2.	El comportamiento social	23
2.3.	Definición de términos Básicos:.....	27
3.	CAPÍTULO III:	28
HIPÓTESIS Y VARIABLES		28
3.1.	Hipótesis general	28
3.2.	Hipótesis Específicos.....	28
3.3.	Definición conceptual y operacional de las variables	29
3.3.1.	Los juegos tradicionales.....	29
3.3.2.	El comportamiento social	29
3.4.	Operacionalización de las variables	30
4.	CAPÍTULO IV:.....	31
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....		31
4.1.	Enfoque, tipo y nivel de Investigación	31
4.1.1.	Enfoque de investigación	31
4.1.2.	Tipo de Investigación	31
4.1.3.	Nivel de Investigación	31
4.2.	Diseño y Método de la Investigación	31
4.2.1.	Método de Investigación	31
4.2.2.	Diseño de Investigación:.....	32
4.3.	Población y muestra de la investigación.....	32
4.3.1.	Población	32
4.3.2.	Muestra	32
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33
4.4.1.	Técnicas.....	33
4.4.2.	Instrumentos	33
4.5.	Validez y confiabilidad	33
4.6.	Procesamiento y análisis de datos	34
4.6.1.	Estadística Descriptiva	34
4.6.2.	Estadística inferencial	35

4.7. Ética de la Investigación	35
5. CAPÍTULO V	36
LOS RESULTADOS	36
5.1. Análisis e Interpretación de resultados	36
5.1.1. Descripción de la experiencia:	36
5.2. Presentación de los resultados	36
5.2.1. Estadística descriptiva	36
5.2.2. Estadística inferencial	47
6. CAPITULO VI.....	56
DISCUSION DE RESULTADOS.....	56
6.1. Discusión	56
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	60
ANEXOS	63
Anexo 01: Matriz de consistencia	64
Anexo 2 Instrumento de recolección de datos organizado en variables, dimensiones e indicadores	65
Anexo 3 Validación de Instrumentos	66
Anexo 4 Consentimiento informado	68
Anexo 5 Autenticidad de la Tesis.....	69

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la Comunidad del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. El diseño es descriptivo explicativa y el tipo aplicado descriptivo.

La investigación es de enfoque cuantitativo. La población de estudio fue de 67 Pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima, para la recolección de datos en la variable sobre los juegos tradicionales se aplicó la técnica de la encuesta y de instrumento un cuestionario de una escala politómica y su confiabilidad de 95% ($r=0,95$) se aplicará la prueba de Coeficiente de confiabilidad de alfa de Conbrach, que indica una confiabilidad significativa, y para la variable el comportamiento social se aplicó la técnica de la encuesta con un instrumento diseñado para lograr la confiabilidad de 95% ($r=0,95$) se aplicará la prueba de Coeficiente de confiabilidad de Alfa de Conbrach, que indica una confiabilidad significativa, la validez de los instrumentos la brindaron dos temáticos y un metodólogo quienes coinciden en determinar que es aplicable los instrumentos, para medir los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad del distrito de Paríamarca –Canta. Para el proceso de los datos se aplicó el estadístico de RhO Spearman

Los resultados obtenidos después del procesamiento y análisis de los datos nos indican que: Los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Lo cual se demuestra con la prueba de Rho Spearman de. 0.00 (p -valor = .000 < .05).

Palabras Clave: los juegos tradicionales, el comportamiento social, agresividad, pasivo, asertivo

ABSTRAC

The present research has the general objective of determining the implication of traditional games in social behavior in the Community of the Pariamarca district - Canta, 2019. The design is descriptive explanatory and the type applied is descriptive.

The research is quantitative in approach. The study population was 67 inhabitants of the Pariamarca-Canta District. Lima, to collect data on the variable on traditional games, the survey technique was applied, and a questionnaire of a polytomous scale was applied, and its 95% reliability ($r = 0.95$), the Coefficient of Conbrach alpha reliability, which indicates significant reliability, and for the variable social behavior, the survey technique was applied with an instrument designed to achieve 95% reliability ($r = 0.95$), the coefficient test will be applied. of reliability of Alfa de Conbrach, which indicates significant reliability, the validity of the instruments was provided by two themes and a methodologist who agree in determining that the instruments are applicable, to measure traditional games have significant implications for social behavior in the Community from the Pariamarca-Canta district. The RhO Spearman statistic was applied to process the data.

The results obtained after data processing and analysis indicate that: Traditional games have significant implications for social behavior in the Pariamarca District Community - Canta, 2019. This is demonstrated with the Rho Spearman's test of. 0.00 ($p\text{-value} = .000 < .05$).

Key Words: traditional games, social behavior, aggressiveness, passive, assertive

INTRODUCCIÓN

La tesis, titulada. Los juegos tradicionales y su implicancia en el comportamiento social en la comunidad del distrito de Paríamarca – Canta, 2019. Cumplimos con los procedimientos y reglas de la Universidad y Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria, para optar el grado de licenciado en Ciencias del Deporte.

La tesis determinó la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social de los pobladores del mencionado distrito, para de esta manera los participantes de este proyecto de investigación se vean beneficiados según los resultados obtenidos.

Los juegos tradicionales son parte elemental del crecimiento socializador de las personas. las cuales se fueron desarrollando e involucrando progresivamente en los años, fueron los primeros formas de vincularse socialmente, algunos era competitivos y otros de diversión, y a través de los años se fue forjando como una herramienta fundamental para el desarrollo humano, por tanto tras los años se ha marcado un hito de exigencia de aplicarlos en diferentes sociedades , para así acrecentar nuevas habilidades en las persona, dando resultados que hasta el día de hoy son de suma importancia, para mejorar el comportamiento social humano.

Esto nos permitió sacar conclusiones y sugerencias para mejorar el equilibrio en ambas variables a nivel del plan no experimental porque en este proyecto de investigación no se realizará manipulación de las variables de estudio.

La información se estructuró en seis capítulos, teniendo en cuenta el esquema de investigación propuesto por la universidad. En el capítulo I: Planteamiento del problema; En el capítulo II: El marco teórico; El Capítulo III: Las hipótesis y Variables. Capítulo IV: La metodología de la investigación; y el capítulo V: Los resultados, y el capítulo VI. La discusión de resultados, las conclusiones y las recomendaciones, y finalmente los anexos y las referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.

A nivel internacional, Duran (2017) menciona que la mejor parte de los juegos tradicionales ecuatorianos es que muestran el ingenio y la creatividad que las personas pueden tener para crearlos, porque al tomar cualquier elemento como palos de madera, piedras, cuerdas y mezclarlos con mucha imaginación, puedes obtener horas de divertido.

Y es que muchos de estos juegos no requieren mucho más que la imaginación y pueden ser tan divertidos que las horas pasan muy rápido. Como legado de los juegos tradicionales españoles, la mayoría de los países latinoamericanos los han adoptado como propios.

A nivel nacional, Segura (2004) resalta que el Perú es uno de los países que se caracteriza por su mega diversidad biológica y cultural, que también se expresa en una amplia variedad de juegos tradicionales que debemos preservar y desarrollar.

Los juegos tradicionales están inmersos en el proceso histórico, confiando en su transmisión entre generaciones; su origen es asociado con el desarrollo de la cultura. Algunos juegos fueron extinto o en peligro de extinción; otros han sido recreados con cambios en la sociedad contemporánea.

Muchos juegos tienen antecedentes prehispánicos, aunque tienen homologías con otras culturas del mundo.

A nivel local, en el distrito de Paríamarca provincia de Canta se pudo notar, observar que los niños, jóvenes y la población en general con profunda preocupación están dejando de lado los juegos tradicionales, que se realizan en las diferentes actividades y eventos del distrito, trayendo como consecuencia la pérdida del comportamiento social especialmente en las costumbres y la identidad del pueblo.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La tesis se desarrolló en el distrito de Paríamarca – Canta.

1.2.2. Delimitación social

La tesis se aplicó a los pobladores del Distrito de Paríamarca - Canta. Lima.

1.2.3. Delimitación temporal

La tesis se desarrolló en los meses de enero a setiembre de año 2019.

1.2.4. Delimitación conceptual

La tesis se basa en conceptos, clasificaciones, naturaleza científica, y también apoya y/o discute el marco teórico y variable.

Los juegos tradicionales

Son aquellos que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños), con cierta continuidad durante un período histórico. Castillo (2011)

El comportamiento social

Es la forma de proceder que las personas u organismos tienen en relación con su entorno o con el mundo de los estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras a estímulos internos y externos. Daranas (2012)

1.3. Problema de la investigación

1.3.1. Problema principal

- ¿Cuál es la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la implicancia de los juegos de locomoción en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019?
- ¿Cuál es la implicancia de los juegos de lanzamiento en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019?

- ¿Cuál es la implicancia de los juegos de precisión en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019?
- ¿Cuál es la implicancia de los juegos sensoriales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019?

1.4. Objetivos de la Investigación:

1.4.1. Objetivo General

- Determinar la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar la implicancia de los juegos de locomoción en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.
- Demostrar la implicancia de los juegos de lanzamiento en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.
- Identificar la implicancia de los juegos de precisión en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.
- Identificar la implicancia de los juegos sensoriales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

1.5. Justificación e importancia y limitaciones de la Investigación:

1.5.1. Justificación

Según, Hernández et al. (2012, p. 44), menciona que una de las razones de la exposición de la investigación es buscar la esencia del propósito a través de una utilidad y de una importancia. La justificación de la

investigación se centra en demostrar por qué queremos hacer este proyecto, ver la razón fundamental de su aplicación.

Teórico: Se realizará esta investigación incluyendo el análisis de los juegos tradicionales y el comportamiento social, explicando definiciones, clasificación, importancia, tipos y la implicancia de ambas variables.

Metodológica: La tesis será determinar la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta.

Práctico: Los sistemas de información que se incluirán servirán de base para evaluar alternativas, abordar este problema y evaluar el impacto del sistema, de manera principal para los pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima.

Social: Su propósito es proporcionar información sobre los beneficios que estarán disponibles para los de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima.

1.5.2. Importancia

Lo más importante de la tesis llegaría a ser la fidelidad y veracidad de los datos, por tratarse de una evaluación con un componente subjetivo muy importante que debe de contener una tesis. Ávila (2001, p. 89)

La tesis beneficiará tanto a los niños como a los maestros, ya que los juegos tradicionales fortalecen la socialización, ayudan a los hábitos de trabajo, experimentan sentimientos y emociones y aumentan la percepción del grupo. Del mismo modo, brindarán apoyo en la adquisición de normas y reglas, y alentarán el desarrollo motor fino y grueso, lo que contribuye al desarrollo del lenguaje. El niño también realizará actividades que le gusten y se sentirá feliz cuando facilite la moderación y, por lo tanto, garantice un carácter de aprendizaje agradable.

1.6. Factibilidad de la investigación

APA (2011, p. 06) menciona que la determinación de los recursos para un estudio de viabilidad sigue el mismo modelo considerado por los objetivos

anteriores, que deben revisarse y evaluarse si se lleva a cabo un proyecto. Estos recursos se analizan de acuerdo con tres aspectos. Viabilidad operativa, técnica y económica.

Por lo tanto esta tesis será totalmente factible, logrando fortalecer vínculos efectivos, autoestima, compañerismo y respeto.

1.7. Limitaciones del estudio

Según Ávila (2001, p. 87) Una limitación es cuando dejas de estudiar un aspecto del problema por alguna razón. Esto significa que cualquier limitación debe justificarse por una buena razón. Las limitaciones que a menudo se observan en el desarrollo de este trabajo son las siguientes:

Tiempo: implica completar la encuesta en una fecha específica.

Costo: cubre personas, recursos, bienes raíces, etc. que tiene que trabajar.

Representa el presupuesto del proyecto.

Por lo tanto la tesis no presenta limitaciones para su correcta ejecución.

CAPÍTULO II: EL MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Torrossi (2018) desarrolló la tesis llamada: Los juegos tradicionales en los JIRIMM de Gral. Las Heras, para obtener el grado de Licenciada, contando con una muestra conformada por tres JIRIMM (Jardín de Infantes Rural y de Islas de Matrícula Mínima) del Distrito de Gral. Las Heras, Pcia de Buenos Aires, el estudio fue de diseño exploratorio, en la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires – Argentina.

El objetivo fue indagar el patrimonio lúdico sobre los Juegos Tradicionales en los JIRIMM del distrito de Gral. Las Heras y se concluyó que la capacidad de compartir espacios, tiempos y materiales con "otros" colegas mayores. Los maestros y maestros de primaria permiten que los juegos tradicionales continúen sucediendo y los pequeños están adquiriendo formas de jugarlos y adoptando reglas que luego transmiten a otros compañeros.

Espín (2014) desarrolló la tesis llamada: Los juegos populares en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación básica del centro de educación básica "Club Rotario", cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, para obtener el grado de Licenciada, contando con una muestra conformada por maestros y estudiantes del Centro de Educación Básica "Club Rotario", cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, el estudio fue de nivel exploratorio, descriptivo, correlacional, en la Universidad Técnica de Ambato – Ecuador.

El objetivo fue determinar cómo inciden los juegos populares en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año de Educación Básica del Centro de Educación Básica "Club Rotario", cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi y se concluyó que en el centro de educación básica "Rotary Club" en el cantón Latacunga, en la provincia de Cotopaxi, no se aplican los juegos populares en el aula de cultura física; a través del trabajo

de campo con observación directa se pudo verificar que solo se realizan juegos y actividades recreativas.

Fino & Galindo (2018) desarrolló la tesis llamada: Propuesta de productos de información sobre juegos tradicionales basada en la sistematización de la tradición oral de adultos mayores del Grupo Revivir, para obtener el grado académico de Licenciados, contando con una muestra conformada por adultos mayores del Grupo Revivir, el estudio fue de tipo descriptivo, en la Universidad de la Salle – Colombia.

El objetivo fue formular una propuesta de productos de información basada en la sistematización de la tradición oral de adultos mayores de la comunidad Revivir y se concluyó que los adultos mayores luchan por mantener sus hábitos a pesar de las cosas, tanto en moda, tecnología y bienestar, son muy conservadores y orgullosos de sus raíces.

Los juegos tradicionales cubren gran parte de la esencia de una comunidad, porque el practicarlos muestra el uso de valores ya inmersos en esta población, como respeto, solidaridad, compañerismo, entre otros.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Córdova (2018) desarrolló la tesis llamada: Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018, para obtener el grado académico de Maestro, contando con una muestra conformada por 10 alumnos de 1º Grado de Educación Primaria, el estudio fue de diseño el experimental de tipo pre-experimental, en la Universidad Cesar Vallejo.

El objetivo fue determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel y se concluyó que el programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motor de los estudiantes de primer año del colegio Villanova de San Miguel, Lima - 2018.

Jiménez & Lavado (2016) desarrolló la tesis llamada: Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, para obtener el grado de Licenciadas, contando con una muestra conformada por 36 niños, el estudio fue de diseño cuasi experimental, en la Universidad Nacional de Trujillo.

El objetivo fue demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales es de gran importancia para mejorar el desarrollo emocional en los niños del nivel inicial y se concluyó que el taller de los juegos tradicionales mejora en el desarrollo emocional de niños de 4 años de la I.E Rafael Narváez Cadenillas.

Vegustti & López (2015) desarrolló la tesis llamada: Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de Chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013, para obtener el grado de Licenciadas, contando con una muestra conformada por 62 niños entre las edades de 9 a 12 años, el estudio fue de diseño no experimental, en la Universidad Nacional de San Agustín.

El objetivo fue examinar las aportaciones de la antropología al estudio del juego como ámbito específico dentro de la disciplina, la antropología del juego y se concluyó que referente a los juegos tradicionales, el proceso sociocultural en el distrito de Chiguata continúa, pero también podemos decir que se implementan los juegos modernos (juegos de computadora), la misma que viene con la tecnología, pero enfatizando que no se está en contra, pero sugiriendo que está bien dirigido y utilizado, para evitar problemas de adicción en niños.

2.2. Bases Teóricas o científicas

2.2.1. Los juegos tradicionales

Definición: Son aquellos que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños), con cierta continuidad durante un período histórico. Castillo (2011)

El Juego

Según Monge (2011) es "un elemento fundamental en la educación escolar"

Según Ruíz (2017) es la actividad gratuita y flexible en la que el niño impone y acepta libremente pautas y objetivos que puedes cambiar o negociar, porque el juego no importa tanto como el resultado y el proceso del juego.

Según Burgos (2010) el juego es un espacio y un tiempo de libertad, en el que "todo es posible", por lo tanto, las posibilidades de aprendizaje son infinitas. Se aprenden formas de aprendizaje, se aprenden formas de tratar con las personas, se pueden probar roles, se exploran y experimentan objetos previamente desconocidos, se establecen nuevas relaciones y conexiones entre objetos, personas y el entorno en general, se descubren límites y posibilidades para todos etc.

Juegos tradicionales

Según Burgos (2010) los juegos tradicionales se pueden encontrar en cualquier parte del mundo. Aunque hay algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en el uso o en algún otro aspecto, la esencia permanece. Estos parecen estar en peligro de desaparecer, especialmente en las grandes ciudades y áreas más industrializadas. Por otro lado, podemos ver que hay algunos renacimientos de estos juegos, impuestos por un cierto período del año o por una moda que aparece y desaparece después de un tiempo.

Características de los juegos tradicionales

Bilski (2003) presenta las siguientes características:

- *Cultura*: son parte del conocimiento adquirido de generación en generación y están relacionados con el folklore, el teatro, las leyendas, los rompecabezas, los disfraces, etc.

- *Movimiento*: sus diferentes formas de exteriorización promueven un excelente contacto con diferentes tipos de movimiento: saltar, lanzar, correr, etc.
- *Competencia saludable*: lo más importante es la relación y socialización entre personas o grupos, cercanos o lejanos.
- *Fiesta*: es un momento de relajación, de descanso día a día.

Clasificación de los juegos

Altamirano (2012) clasifica los juegos en cuatro categorías:

- *El juego motor*: Antes de comenzar a hablar, los niños pequeños juegan con las cosas y las personas que están frente a ellos. Golpean un objeto contra otro; tírelo para que podamos devolverlo, etc. Exploran todo lo que los rodea y cuando descubren algo interesante para ellos, lo "repiten" hasta que ya no sea interesante. Y es importante tener en cuenta que el interés de los niños no coincide con el del adulto. Por ejemplo, si aprende a abrir el cajón del armario, repetirá la acción a pesar de nuestras solicitudes de silencio y nuestras advertencias que pueden capturarse o romperse. Para aquellos que saben cómo funciona un cajón, tenemos dificultades para comprender la satisfacción que a menudo puede ofrecer abrir y cerrar. Para el niño pequeño que tiene y, al repetir este conocimiento recién adquirido, se consolida. En otras ocasiones, el interés no será tanto en el cajón como en la ira causada por su incansable manipulación. No sabe exactamente por qué los demás le sonrían o se enojan con él, y para averiguarlo, debe verificar lo que nos gusta o molestarlos. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que adquirirás sobre las personas y las cosas que te rodean. Este carácter de comportamiento repetitivo también es adoptado por los adultos cuando interactuamos con niños de esta edad. Y si la interacción ocurre con cierta frecuencia, los niños vienen a preguntar con una sonrisa o mirar esos extraños gestos y

ruidos que constituyen los primeros "juegos sociales". Es una forma de demostrar que nos reconocen.

- *El juego simbólico*: Aunque hay diferentes tipos de juegos, muchos consideran que el juego imaginario es el más típico de todos, el que tiene las características más sorprendentes. Es el juego de "simular" situaciones y personajes "como si" estuvieran presentes. La ficción, hecha sola o en compañía de otros niños, los abre a una nueva burla con respecto a la realidad. Al jugar, el niño "domina" la realidad de la que está continuamente dominado. Con el desarrollo motor, su campo de acción se expande enormemente, puede o es invitado a participar en tareas que previamente le habían sido prohibidas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes despertados por el lenguaje. Los psicoanalistas han insistido correctamente en la importancia de estas fantásticas elaboraciones para mantener la integridad del yo y expresar los sentimientos inconscientes. Independientemente de si las fantasías han ocupado un lugar en la mente del niño, la verdad es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de pretender comer de un plato vacío o quedarse dormido. Con los ojos abiertos. La mayoría de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se juegan en presencia de otros niños, son equivalentes a lo que se ha llamado un "juego secundario", en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con alusiones esporádicas a su compañero.

- *El juego de reglas*: El final del jardín de niños coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: las reglas. Su inicio depende en gran medida del entorno en el que se mueve el niño, de los posibles modelos disponibles para él. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a las aulas de jardín de infantes ubicadas en las escuelas primarias facilitan la conciencia del niño sobre este tipo de juegos. Pero en todos los juegos de reglas tienes que "aprender" a jugar, debes realizar ciertas

acciones y evitar otras, debes seguir "algunas reglas". Si en los juegos simbólicos cada jugador puede inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, realizar solo acciones descritas, en los juegos de reglas se sabe de antemano qué deben hacer los compañeros de equipo y los oponentes. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por lo tanto, la competencia se lleva a cabo dentro de un contrato, que son las reglas mismas. Los preescolares comienzan estos juegos con las reglas más básicas y, solo cuando se convierten en expertos, incorporan e inventan nuevas reglas. Este conocimiento y comprensión mínimos de su naturaleza obligatoria les permite participar en el juego de otros, un poco mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores disminuye sus demandas en la competencia. Pero, en analogía con el juego simbólico, la naturaleza obligatoria de estas reglas no le parece a la preescolar derivada del acuerdo entre los jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que solo hay una forma de jugar cada juego, que conocen. Y, por muy superficial que sea este conocimiento, piensan que no sería legítimo cambiar sus reglas. En los últimos años de Primaria, los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el otorgado por la voluntad de quienes las adoptan. La decisión mayoritaria es suficiente para modificar o introducir otras nuevas. La práctica continua de esta cooperación finalmente nos permitirá darnos cuenta de que las reglas no son más que la formulación explícita de estos acuerdos.

– *Juegos de construcción*: Este es un tipo de juego presente a cualquier edad. Desde el primer año de vida del niño, hay actividades que se pueden clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o superponen, los bloques de madera con los que se hacen las torres, etc. El niño en edad preescolar crea fácilmente cuatro bloques que usa como una granja o muro del castillo. Pero a medida que envejece, desea que su edificio se parezca más al modelo de la vida real o lo que trazó cuando lo comenzó. Hacer una grúa realmente

funcional o cocinar un pastel siguiendo una receta puede ser una actividad divertida, como los mejores juegos. Pero precisamente en la medida en que tiene un objetivo preestablecido y que los resultados se evaluarán sobre la base de ese objetivo, se aleja de lo que hago con cuidado para acercarnos a lo que llamamos trabajo. En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño, ya que permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas diferentes de lo que nos parecen, de cambiarlas en colaboración con otras personas, de descubrir en colaboración los fundamentos mismos de su vida social.

2.2.2. El comportamiento social

Definición: Es la forma de proceder que las personas u organismos tienen en relación con su entorno o con el mundo de los estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras a estímulos internos y externos. Daranas (2012)

La psicología social y el comportamiento social. Cajal (2006)

La psicología social es responsable de estudiar el comportamiento social. Se basa en el hecho de que los procesos psicológicos (cognitivos) subyacen a la percepción y el comportamiento humano en la sociedad y que determinan los factores en la forma en que funciona. Del mismo modo, la psicología social supone que estamos constantemente influenciados por la sociedad (incluso cuando estamos solos).

Del mismo modo, la psicología social también estudia las leyes y los "contratos de comportamiento" a partir de los cuales se rige la convivencia y la internalización de las normas culturales.

El comportamiento social según los rasgos de personalidad.

Cajal (2006) menciona a Eynseck quién clasificó los rasgos más importantes y definitorios de la personalidad en tres categorías distintas:

- *Psicoticismo*: Es el nivel de impulsividad que una persona muestra hacia otras personas o situaciones específicas, así como la tendencia a correr riesgos. Aunque podemos asociar esta dimensión con atributos negativos, Eynseck ha promulgado que las personas con altos puntajes en psicoticismo también son las más creativas, gracias al hecho de que están dominadas por pensamientos divergentes y transgresiones del convencionalismo social.

- *Neuroticismo*: Se refiere a de qué manera cuán emocionalmente estable es una persona. Cuanto mayor sea el puntaje en esta dimensión, más inestable (neurótico) será el individuo.

- *Extraversión*: Esta es la característica que denota el mayor interés en explicar el comportamiento social. Como hemos dicho, es un continuo en los extremos de la extroversión, por un lado, y la intraversión, por el otro.

Esta dimensión define puramente el comportamiento hacia la sociedad: estás abierto o solo. Mientras que el extrovertido se abre a la sociedad, es hablador, interactúa con los demás y le gusta estar rodeado de personas, el introvertido se manifiesta como una persona reservada que tiende a sentirse solo.

Es importante distinguir entre un tímido y un introvertido. Un introvertido prefiere no rodearse de mucha gente. Podemos decir que está mejor solo, lo que no significa que carece de habilidades sociales. Sin embargo, una persona tímida es una persona a la que le resulta difícil rodearse e interactuar con las personas, a pesar de su deseo de hacerlo.

Timidez.

Cajal (2006) menciona que otro comportamiento social llamado anti comportamiento social es la timidez.

Definido como el sentimiento de inseguridad o incluso de vergüenza que una persona siente en situaciones sociales generalmente nuevas (aunque la timidez también se puede experimentar en contextos que no son nuevos para nosotros).

También puede ser un estado de ánimo que interfiere con las relaciones sociales y que, en algunos extremos, puede ser dañino o patológico, ya que evita que la persona disfrute de una vida social completa que, como sabemos, es esencial para mantener la salud mental equilibrada.

La timidez, por otro lado, va mucho más allá y puede conectarse con diversas patologías y condiciones; por ejemplo, trastornos de ansiedad: más específicamente, ansiedad social, que puede conducir a ataques de pánico reales.

Sin embargo, la timidez también tiene su lado positivo. Las personas tímidas a menudo tienen ciertas características o atributos que los hacen particularmente leales a sus conocidos, probablemente debido a la incapacidad de asociarse con nuevas personas o hacer más amigos.

También destacan por su carácter tranquilo, prudente y no agresivo. Probablemente no se conoce a ninguna persona tímida que haya mostrado un comportamiento violento o haya expresado ira.

Las personas en colectividad y en masa

Cajal (2006) menciona de qué manera se da el comportamiento en masa:

El comportamiento en masa presenta varios fenómenos conductuales, cognitivos y emocionales que pueden identificarse rápidamente: existe, por ejemplo, la propagación de responsabilidades e incluso la pereza social (en presencia de alguien o un grupo de personas, las personas tienden a disminuir la productividad o actuación). Además, se crea una identidad de grupo muy fuerte.

El lenguaje: la herramienta esencial

Cajal (2006) menciona que un aspecto fundamental del comportamiento social humano es *el lenguaje*. Este está diseñado como la herramienta principal para hacerlo posible.

Mencionando así cinco principios de la comunicación humana:

- *Es imposible no comunicarse*: incluso el silencio puede hablar. De hecho, solo tenemos que pensar en momentos de silencio incómodo y en las sensaciones que nos transmiten y que ciertamente todos experimentamos.

- *La comunicación tiene un contenido y un aspecto relacional*: el aspecto del contenido se refiere a lo que el mensaje, en el vacío (sin elementos de prosodia vocal, por ejemplo) quiere decirnos. El componente relacional se refiere a la "imposición" de comportamientos, como un orden, que puede denotar una jerarquía vertical (de persona superior a persona inferior en la clasificación).

- *La naturaleza de una relación depende de la gradación que los participantes hagan de las secuencias de comunicación entre ellos*: esto, que parece tan complejo, es simplemente cómo se estructura el flujo de comunicación y cómo regresan los comunicadores.

- *La comunicación humana tiene dos modos*: digital y analógico: no se dice digital; es decir, comunicación no verbal y analógica que se dice correctamente.

- *Hay dos tipos de intercambios de comunicación, simétricos y complementarios*: en el primer caso, si, por ejemplo, nuestro compañero nos culpa por un determinado comportamiento, lo culparemos el doble. En el segundo caso, si nuestro padre o madre tienen un comportamiento autoritario y actuamos obedientemente, integraremos nuestros comportamientos recíprocamente.

2.3. Definición de términos Básicos:

- **Juegos tradicionales:** Son aquellos que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños), con cierta continuidad durante un período histórico. Castillo (2011)
- **Comportamiento social:** Es la forma de proceder que las personas u organismos tienen en relación con su entorno o con el mundo de los estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras a estímulos internos y externos. Daranas (2012)
- **Intercambio:** Es el acto de cambiar algo mutuamente y que puede ocurrir entre múltiples personas, organismos o naciones, pero la palabra tiene otras connotaciones basadas en el contexto en el que se usa. Florencia (2009)
- **Comunicación:** Consiste en la transmisión de un mensaje a través de un canal (aéreo, móvil, impreso o audiovisual), entre una entidad emisora y otro destinatario. Torres (Torrez, J, 2002)
- **Comportamiento:** Es la forma de proceder de personas u organismos ante los estímulos y en relación con el medio ambiente. Pérez (2014)
- **Movimiento:** Es el cambio de posición que experimenta un cuerpo en el espacio, teniendo en cuenta el tiempo y un punto de referencia en el que se encuentra el observador del fenómeno. Raffino (2020)
- **Jerarquía:** Es la clasificación de personas, animales u objetos de acuerdo con criterios de clase, tipología, categoría u otro tema lo que permite el desarrollo de un sistema de clasificación. Merino (2009)
- **Dominio:** Es la capacidad de una persona, de controlar a otros o hacer uso de los suyos. Pérez (2012)
- **Competencia:** Es un conjunto de atributos que posee una persona y le permite tomar acciones efectivas en un solo lugar. Coll (2016)
- **Colaboración:** Se refiere a trabajar con una o más personas para hacer un trabajo. Pérez (2014)

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis general

H₁: Los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₀: Los juegos tradicionales no tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

3.2. Hipótesis Específicos

H₁: Los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₀: Los juegos de locomoción no tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₂: Los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₀: Los juegos de lanzamiento no tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₃: Los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₀: Los juegos de precisión no tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₄: Los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H₀: Los juegos sensoriales no tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

3.3. Definición conceptual y operacional de las variables

3.3.1. Los juegos tradicionales

Definición conceptual

Son aquellos que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños), con cierta continuidad durante un período histórico. Castillo (2011)

Definición operacional

Son aquellos juegos de tradición que se transmiten por generaciones, según la región, país, etc.

3.3.2. El comportamiento social

Definición conceptual

Es la forma de proceder que las personas u organismos tienen en relación con su entorno o con el mundo de los estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras a estímulos internos y externos. Daranas (2012)

Definición operacional

Es la forma de relación del ser humano, con los que lo rodean, respondiendo a estímulos internos y externos.

3.4. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICION DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
Los juegos tradicionales	Son aquellos que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños), con cierta continuidad durante un período histórico. Castillo (2011)	Juegos de locomoción Juegos de lanzamiento Juegos de precisión Juegos sensoriales	Salta la soga Mata gente Kiwi Las canicas El trompo Mata soldaditos	Ficha de cotejo	Escala Ordinal Politomica Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
El comportamiento social	Es la forma de proceder que las personas u organismos tienen en relación con su entorno o con el mundo de los estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras a estímulos internos y externos. Daranas (2012)	Agresivo Pasivo Asertivo Inhibido	Agresividad en eventos sociales. Pasivo en momentos oportunos. Asertivo para tomar decisiones. Inhibido para actuar ante acciones sociales.	Ficha de cotejo	Escala Ordinal Politomica Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Enfoque, tipo y nivel de Investigación

4.1.1. Enfoque de investigación

El enfoque cuantitativo está destinado a investigar la precisión de las mediciones o indicadores sociales, para generalizar los resultados a grandes poblaciones o situaciones. Básicamente trabajan con números, datos cuantificables. Hernández et al. (2010, p. 24)

Por lo tanto la tesis es de enfoque cuantitativo porque presentará datos medibles en su totalidad

4.1.2. Tipo de Investigación

Según Hernández et al. (2010) Mencionan que los proyectos de investigación básica, también llamados teóricos o dogmáticos, tienen como objetivo formular nuevas teorías y / o modificar las existentes y, por lo tanto, lograr el progreso del conocimiento científico o filosófico relevante para la investigación.

La tesis será de tipo básica porque la información recolectada fue netamente bibliográfica.

4.1.3. Nivel de Investigación

Arias (2006) menciona que los niveles de investigación se refieren al grado de profundidad a la que se acerca un objeto o fenómeno. El proyecto de investigación es de nivel explicativo, ya que desarrollará una interpretación de dos datos obtenidos de la estimación de población del Distrito de Paríamarca-Canta. Lima.

4.2. Diseño y Método de la Investigación

4.2.1. Método de Investigación

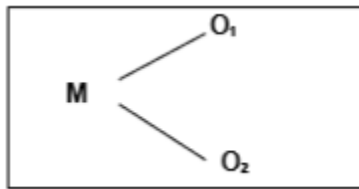
Hernández et al. (2010, p. 270) manifiestan que el método hipotético deductivo conduce a investigaciones cuantitativas, lo que implica que algunas hipótesis se derivan de una teoría general, que posteriormente se prueban contra las observaciones del fenómeno en la realidad. Para

la tesis se aplicará este método porque será aquel que permitirá la deducción directa de las hipótesis planteadas.

4.2.2. Diseño de Investigación:

Hernández et al. (2010) Mencionan que los proyectos de investigación no experimentales tendrán secciones transversales para recopilar datos en un solo tiempo.

Esta tesis será de diseño no experimental porque no se realizará manipulación de las variables de estudio.



Donde:

M: 67 pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima

Ox: Los juegos tradicionales.

Oy: El comportamiento social

4.3. Población y muestra de la investigación

4.3.1. Población

Behar (2008, p. 137) menciona que la población se entiende como un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que tienen características comunes y para las cuales se confirmarán las conclusiones obtenidas en la investigación.

La tesis tiene la población constituida por 2385 jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima.

4.3.2. Muestra

Hernández et al. (2010) Expresan que la muestra es esencialmente un subconjunto de la población. Manifestando que es un subgrupo de elementos que pertenece al conjunto definido en sus características, llamado población. Por lo tanto la muestra estará conformada por 67 jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Arias (2006, p. 53) menciona que las técnicas son las distintas formas de obtener información; entre ellas existen diversas modalidades, tales como: la observación, la entrevista, el análisis documental, entre otras. La técnica utilizada para este proyecto de investigación será:

- La encuesta. una encuesta es la toma de datos de la muestra mediante diferentes instrumentos, los cuales para desarrollarlos se necesita determinar las escalas y los parámetros de aplicación.

4.4.2. Instrumentos

Arias (2006) menciona que los instrumentos son el soporte utilizado para recopilar información. Cada instrumento evoca la presencia de aprendizaje para ser evaluado.

El instrumento aplicado para este proyecto de tesis será:

- Ficha de cotejo, Las fichas de cotejo son los instrumento de aplicación libres, que generalmente trabajo con intervalos nominales, pudiendo ser politómicos y dicotómicos, viendo la necesidad de obtener los resultados, el Instrumentos para poder aplicado necesita ser evaluado por expertos y así crear la validez y confiabilidad para ser aplicado.

4.5. Validez y confiabilidad

Hernández et al. (2010) Manifiestan que la validez se refiere al grado en que un instrumento de recopilación de datos mide la variable que pretende medir y la confiabilidad se refiere al grado en que una aplicación repetida de un instrumento de recopilación de datos sobre el mismo sujeto u objeto produce resultados similares.

Validez: la validez del instrumento será por medio de tres expertos, los cuales validaran los instrumentos diseñados.

Confiabilidad: para la confiabilidad de los instrumentos será por medio del estadísticos PSS, donde se buscará la fiabilidad por medio del Alfa de cronbach.

Matriz de correlaciones entre elementos

	Los juegos tradicionales	El comportamiento social
Los juegos tradicionales	1,000	,731
El comportamiento social	,731	1,000

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,799	,845	2

Interpretación: El alfa de Cronbach es un índice, que permite comprobar la confiabilidad del instrumento de la investigación según sus variables y se presenta valores entre 0 y 1. Por tanto los valores obtenidos fueron de 0,845, que están muy cerca al valor 1, por lo tanto la escala es confiable y es muy favorable la fiabilidad.

4.6. Procesamiento y análisis de datos**4.6.1. Estadística Descriptiva**

Rodríguez (2009, p. 56) menciona que la estadística descriptiva o deductiva se ocupa del recuento, la clasificación y la clasificación de los datos obtenidos de las observaciones. Las tablas y los gráficos se crean para simplificar la complejidad de los datos involucrados en la distribución. Además, se calculan los parámetros estadísticos que caracterizan la distribución. El cálculo de probabilidad no se utiliza y se limita a deducciones directamente de los datos y parámetros obtenidos.

4.6.2. Estadística inferencial

Rodríguez (2009, p. 57) menciona que las estadísticas inferenciales o inductivas representan y resuelven el problema de determinar los pronósticos y conclusiones generales de la población con base en los resultados obtenidos en la muestra. Los modelos estadísticos actúan como un puente entre lo observado (muestra) y lo desconocido (población). Su construcción y estudio se basan en el cálculo de probabilidad.

4.7. Ética de la Investigación

La investigación en ciencias médicas y sociales involucra a las personas como participantes en experimentos, investigaciones, entrevistas y estudios cualitativos. A veces incluso son coinvestigadores (por ejemplo, buscan acciones participativas o participativas). Incluso cuando se examinan los registros escolares, las cartas y el material audiovisual, las personas involucradas, que tienen los derechos como sujetos de un estudio de moralidad, la ética es sobre todo filosofía práctica cuya tarea no es exactamente la de resolver conflictos, sino aumentarlos. . Ni la teoría de la justicia ni la ética comunicativa indican un camino seguro para la sociedad bien ordenada o la comunidad ideal de diálogo que postulan. Y es precisamente ese largo tramo lo que queda por cubrir y en el que somos nosotros los que solicitamos una reflexión ética urgente y constante. La búsqueda de la investigación científica y el uso del conocimiento producido por la ciencia requieren un comportamiento ético por parte del investigador y el maestro. La conducta no ética no tiene lugar en la práctica científica de ningún tipo. Debe ser dirigido y erradicado. Hernández et al. (2012)

CAPÍTULO V

LOS RESULTADOS

5.1. Análisis e Interpretación de resultados

5.1.1. Descripción de la experiencia:

La presente tesis tuvo por finalidad determinar la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca – Canta, 2019. Por el cual se realizó el desarrollo de la investigación en horas de la tarde, que la mayoría ya se encuentra en su domicilio, y se hace la invitación para la participación comunitaria.

5.2. Presentación de los resultados

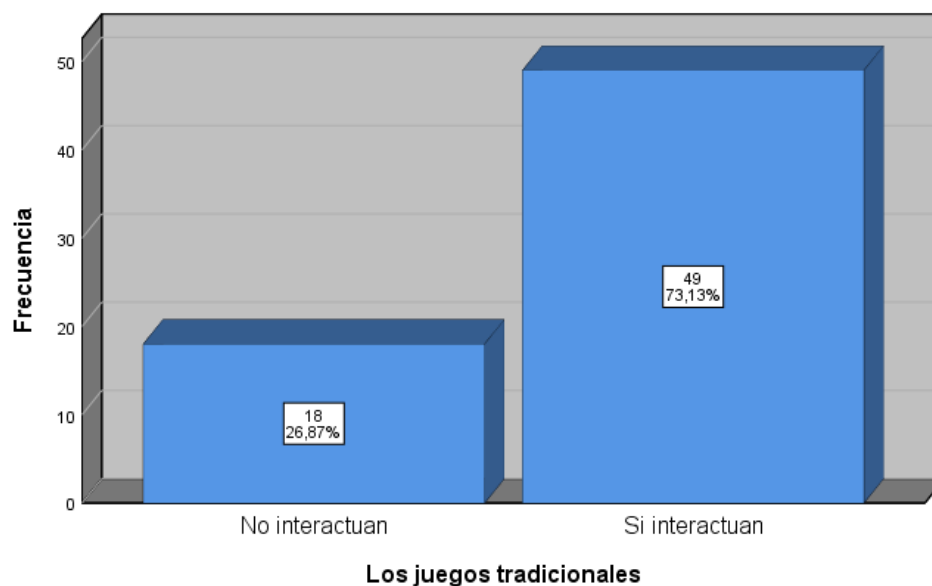
A continuación detallamos los resultados obtenidos en la estadística descriptiva, donde se aplicaron instrumentos de recolección de datos a la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, los resultados se mostraron en tablas y figuras estadísticas con sus respectivos análisis e interpretaciones; además se emplearon formulas estadísticas para la comprobación de las hipótesis operacionales y que a continuación detallamos el orden de la aplicación de los instrumentos con sus respectivos resultados:

5.2.1. Estadística descriptiva

Para la aplicación del cuestionario se tabuló mediante la estadística descriptiva de cada una de las dimensiones, según los datos obtenidos al ser aplicado a la muestra de 67 de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) de la Comunidad del distrito de Paríamarca –Canta

Tabla N°1. Variable X: Los juegos tradicionales

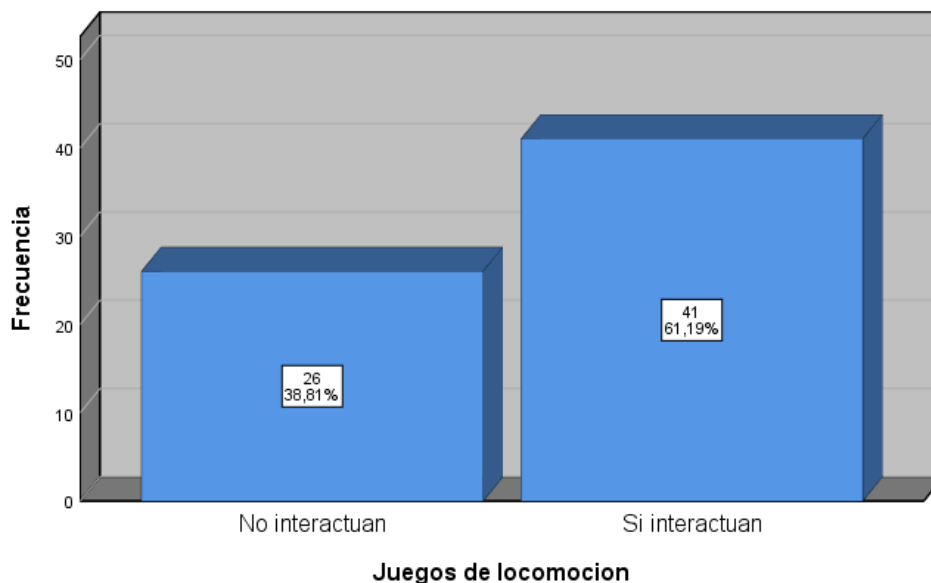
Los juegos tradicionales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No interactúan	18	26,9	26,9	26,9
	Si interactúan	49	73,1	73,1	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

Figura N°.1 Variable X: Los juegos tradicionales

Interpretación: En la figura N°.1. Se observa que, el 26.9% de los encuestados manifiestan que no interactúan; el 73.1% manifiestan que si interactúan; en el desarrollo de los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos(18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 2 Dimensión Juegos de locomoción

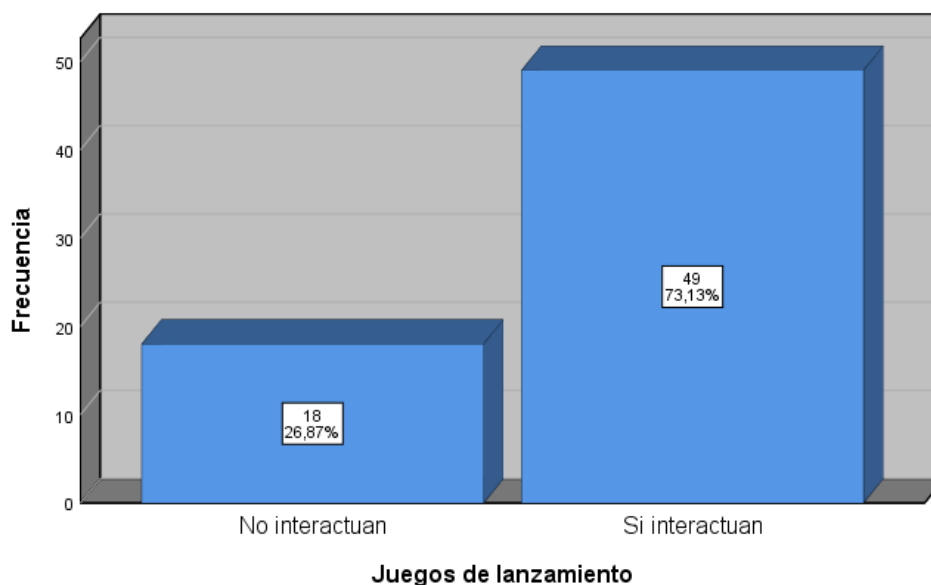
Juegos de locomoción					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No interactúan	26	38,8	38,8	38,8
	Si interactúan	41	61,2	61,2	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

Figura N°.2 Dimensión Juegos de locomoción

Interpretación: En la figura N°.2. Se observa que, el 38.8% de los encuestados manifiestan que no interactúan; el 61.2% manifiestan que si interactúan; por tanto los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 3 Dimensión Juegos de lanzamiento

		Juegos de lanzamiento			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No interactúan	18	26,9	26,9	26,9
	Si interactúan	49	73,1	73,1	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

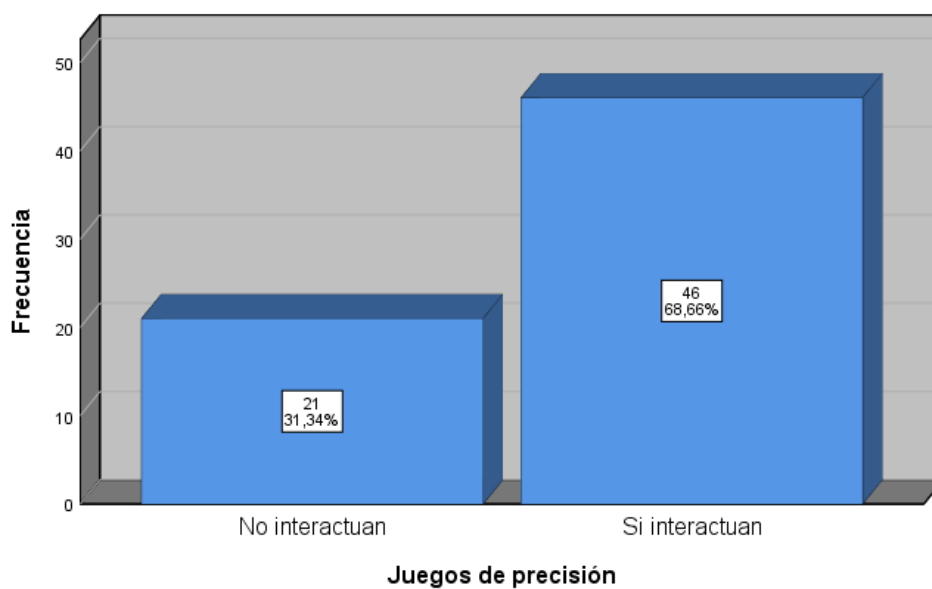
Figura N°. 3 Dimensión Juegos de lanzamiento

Interpretación: En la figura N°. 3. Se observa que, el 26.9% de los encuestados manifiestas que no interactúan; el 73.1% manifiestan que si interactúan; por tanto los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

Tabla N°.4 Dimensión Juegos de precisión

Juegos de precisión					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No interactúan	21	31,3	31,3	31,3
	Si interactúan	46	68,7	68,7	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

Figura N°. 4 Dimensión Juegos de precisión

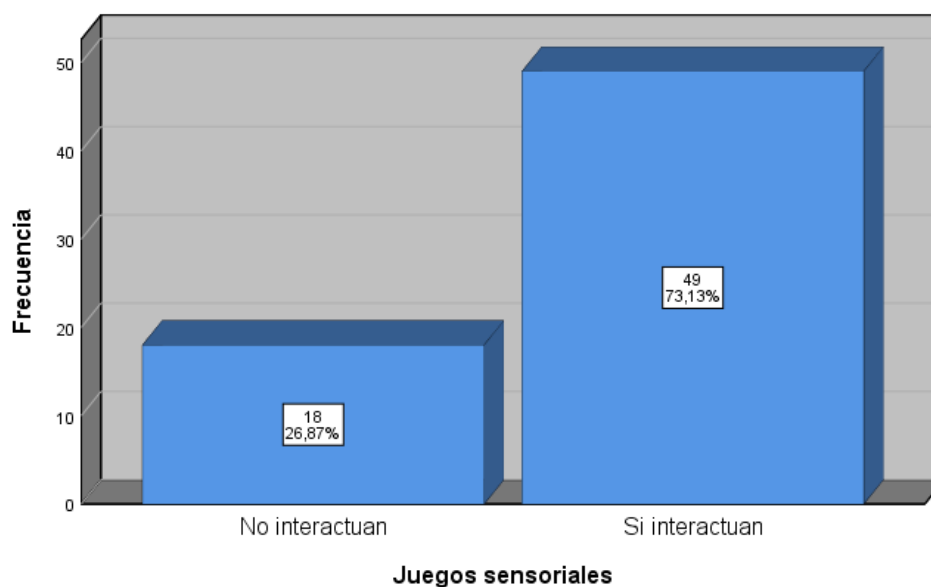


Interpretación: En la figura N°. 4. Se observa que, el 26.9% de los encuestados manifiestan que no interactúan; el 73.1% manifiestan que si interactúan; por tanto los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Tabla N°.5 Dimensión Juegos sensoriales

Juegos sensoriales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No interactúan	18	26,9	26,9	26,9
	Si interactúan	49	73,1	73,1	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

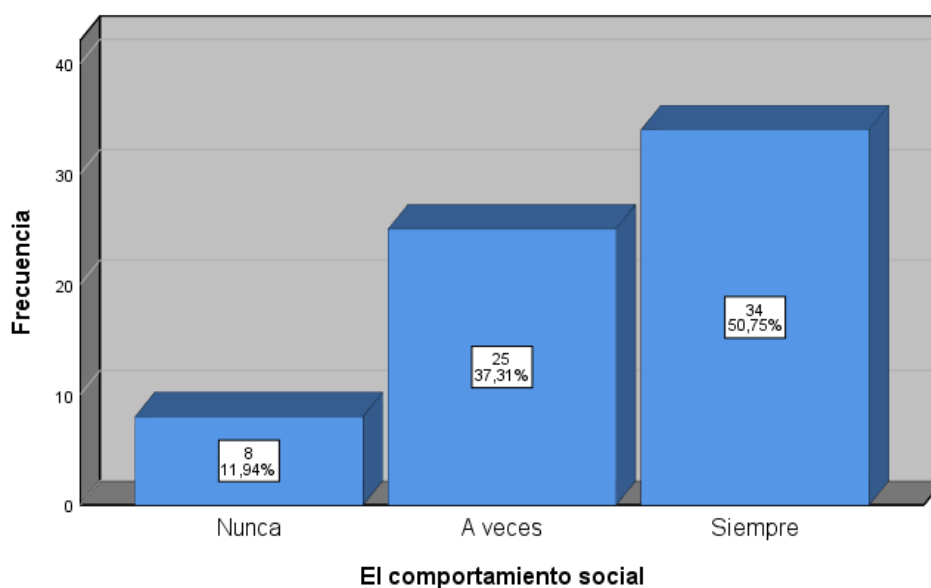
Figura N°. 5 Dimensión Juegos sensoriales



Interpretación: En la figura N°. 5. Se observa que, el 26.9% de los encuestados manifiestas que no interactúan; el 73.1% manifiestan que si interactúan; por tanto los juegos de sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 6 Variable Y El comportamiento social

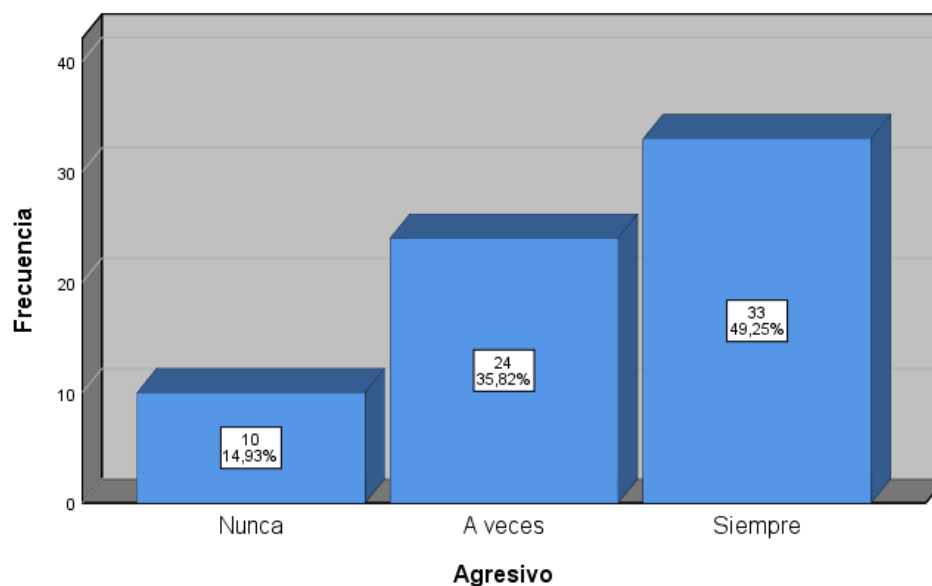
El comportamiento social					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	11,9	11,9	11,9
	A veces	25	37,3	37,3	49,3
	Siempre	34	50,7	50,7	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

Figura N°. 6 Variable Y El comportamiento social

Interpretación: En la figura N°. 6 Se observa que, el 11.9% de los encuestados manifiestas que nunca; el 37.3% manifiestan que a veces; y el 50.7% manifiesta que siempre el comportamiento social se genera en los juegos tradicionales en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos(18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 7 Dimensión Agresivo

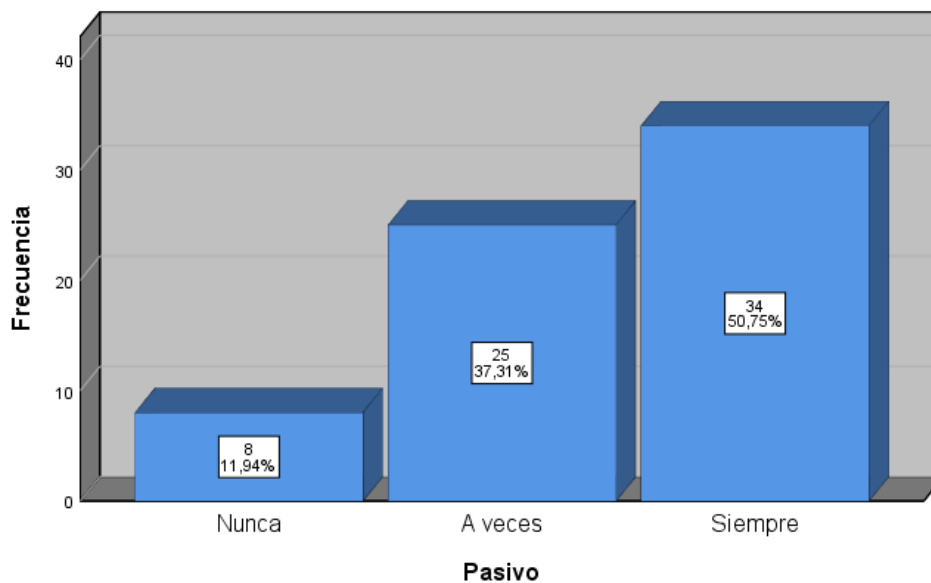
		Agresivo			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	14,9	14,9	14,9
	A veces	24	35,8	35,8	50,7
	Siempre	33	49,3	49,3	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

Figura N°. 7 Dimensión Agresivo

Interpretación: En la figura N°. 7. Se observa que, el 14.9% de los encuestados manifiestan que nunca; el 35.8% manifiestan que a veces; y el 49.3% manifiesta que siempre el comportamiento social asertivo se genera en los juegos tradicionales en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 8 Dimensión Pasivo

		Pasivo			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	11,9	11,9	11,9
	A veces	25	37,3	37,3	49,3
	Siempre	34	50,7	50,7	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

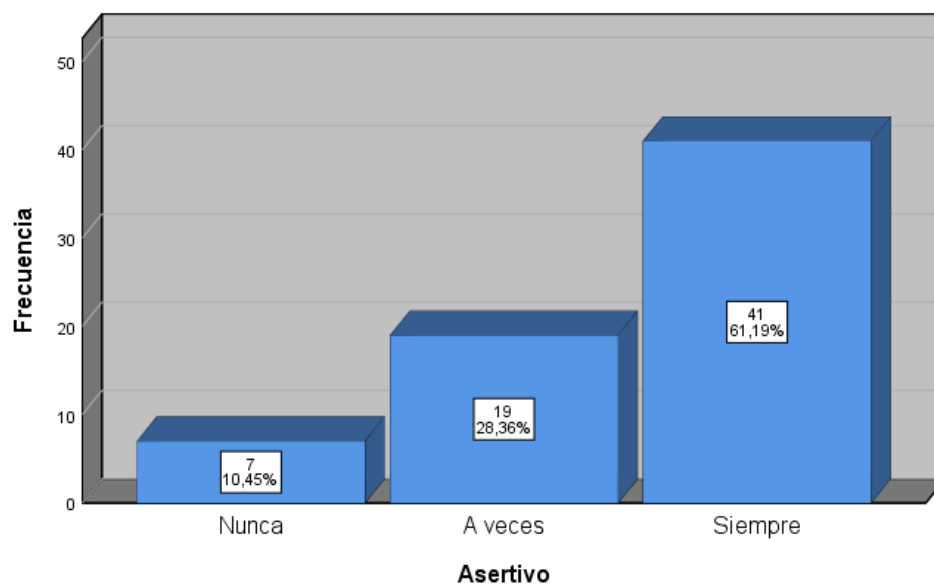
Figura N°.8 Dimensión Pasivo

Interpretación: En la figura N°.8. Se observa que, el 11.9% de los encuestados manifiestan que nunca; el 37.3% manifiestan que a veces; y el 50.7% manifiesta que siempre el comportamiento social pasivo se genera en los juegos tradicionales en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos(18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 9 Dimensión Asertivo

Asertivo					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	10,4	10,4	10,4
	A veces	19	28,4	28,4	38,8
	Siempre	41	61,2	61,2	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

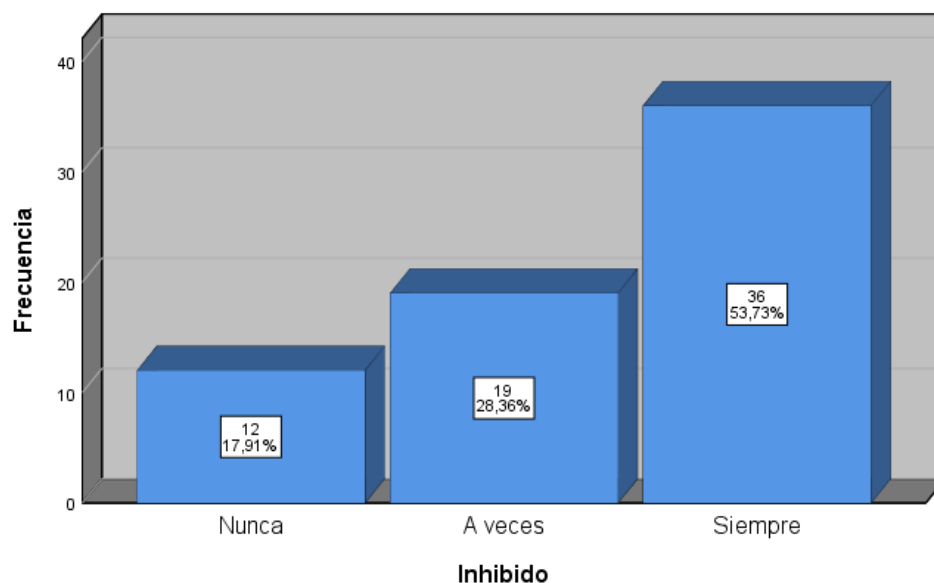
Figura N°.9 Dimensión Asertivo



Interpretación: En la figura N°.9 Se observa que, el 10.4% de los encuestados manifiestas que nunca; el 28.4% manifiestan que a veces; y el 61.2% manifiesta que siempre el comportamiento social asertivo se genera en los juegos tradicionales en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos(18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

Tabla N°. 10 Dimensión Inhibido

Inhibido					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	17,9	17,9	17,9
	A veces	19	28,4	28,4	46,3
	Siempre	36	53,7	53,7	100,0
	Total	67	100,0	100,0	

Figura N°.10 Dimensión Inhibido

Interpretación: En la figura N°.10 Se observa que, el 17.9% de los encuestados manifiestas que nunca; el 28.4% manifiestan que a veces; y el 53.7% manifiesta que siempre el comportamiento social inhibido se genera en los juegos tradicionales en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos(18 a 25 años) del distrito de Pariamarca –Canta, 2019.

5.2.2. Estadística inferencial

Prueba de las Hipótesis

Antes de realizar una prueba estadística se verifica si los datos tienen una distribución normal o no, de tener una distribución normal, se aplicaran pruebas paramétricas de lo contrario pruebas no paramétricas.

1.- Prueba de Distribución normal:

Ha: Los datos de los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Tienen una distribución normal.

H0: Los datos de los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. NO tienen una distribución normal.

Nivel de significancia: 5%

Prueba estadística: Normalidad

Pruebas de normalidad							
	Los juegos tradicionales	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
El comportamiento social	No interactúan	,363	18	,000	,638	18	,000
	Si interactúan	,438	49	,000	,580	49	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como los datos son mayores a 50, se utiliza la prueba de Kolmogorov-Smirnov, como la prueba estadística (sig.= 0.000) es menor al 5% (0.05), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

Interpretación:

A un nivel de significancia del 5%, existe evidencia estadística para concluir que, los datos de los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. NO tienen una distribución normal.

Por lo tanto se utilizara las pruebas estadísticas NO paramétricas, la más adecuada es la Prueba de Rho de Spearman.

Hipótesis General:

H1: Los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H0: Los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Nivel de significación (α) del 5% $\rightarrow \alpha = 0.05$

Prueba estadística:**Tabla cruzada El comportamiento social*Los juegos tradicionales**

		Los juegos tradicionales		Total	
		No interactúan	Si interactúan		
El comportamiento social	Nunca	Recuento	8	0	8
		Recuento esperado	2,1	5,9	8,0
	A veces	Recuento	10	15	25
		Recuento esperado	6,7	18,3	25,0
	Siempre	Recuento	0	34	34
		Recuento esperado	9,1	24,9	34,0
Total	Recuento	18	49	67	
	Recuento esperado	18,0	49,0	67,0	

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,594	,000
N de casos válidos		67	

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Correlaciones no paramétricas

		Los juegos tradicionales	El comportamiento social	
Rho de Spearman	Los juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,706**

	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	67	67
El comportamiento social	Coeficiente de correlación	,706**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	67	67

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Bajo la prueba estadística del Rho Spearman donde el valor de coeficiente es ($r = ,706$), lo que manifiesta con relación positiva además el valor de ($P. 0.00$) resulta menor ($\alpha = 0.05$), siendo así se rechaza la hipótesis nula y se comprueba de este modo que, los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Conclusión: Después de realizar las pruebas estadísticas se concluye la confirmación de la hipótesis: Los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Hipótesis específica 1:

H1: Los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H0: Los juegos de locomoción NO tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Nivel de significación (α) del 5% → $\alpha = 0.05$

Prueba estadística:

Tabla cruzada El comportamiento social*Juegos de locomoción

		Juegos de locomoción		Total	
		No interactúan	Si interactúan		
El comportamiento social	Nunca	Recuento	8	0	8

	Recuento	3,1	4,9	8,0
	esperado			
A veces	Recuento	18	7	25
	Recuento esperado	9,7	15,3	25,0
Siempre	Recuento	0	34	34
	Recuento esperado	13,2	20,8	34,0
Total	Recuento	26	41	67
	Recuento esperado	26,0	41,0	67,0

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,637	,000
N de casos válidos		67	

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Correlaciones No paramétricas

			El comportamiento social	Juegos de locomoción
Rho de Spearman	El comportamiento social	Coefficiente de correlación	1,000	,824**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	67	67
	Juegos de locomoción	Coefficiente de correlación	,824**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	67	67

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Bajo la prueba estadística del Rho Spearman donde el valor de coeficiente es ($r = ,824$), lo que manifiesta con relación positiva además el valor de ($P. 0.00$) resulta menor ($\alpha = 0.05$), siendo así se rechaza la hipótesis nula y se comprueba de este modo que, los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Conclusión: Después de realizar las pruebas estadísticas se concluye la confirmación de la hipótesis: Los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Hipótesis específica 2:

H2: Los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H0: Los juegos de lanzamiento NO tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Nivel de significación (α) del 5% $\rightarrow \alpha = 0.05$

Prueba estadística:

Tabla cruzada El comportamiento social*Juegos de lanzamiento

		Juegos de lanzamiento		Total	
		No interactúan	Si interactúan		
El comportamiento social	Nunca	Recuento	8	0	8
		Recuento esperado	2,1	5,9	8,0
	A veces	Recuento	10	15	25
		Recuento esperado	6,7	18,3	25,0
	Siempre	Recuento	0	34	34
		Recuento esperado	9,1	24,9	34,0
Total		18	49	67	
		18,0	49,0	67,0	

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coficiente de contingencia	,594	,000
N de casos válidos		67	

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Correlaciones No paramétricas				
			El comportamiento social	Juegos de lanzamiento
Rho de Spearman	El comportamiento social	Coefficiente de correlación	1,000	,706**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	67	67
	Juegos de lanzamiento	Coefficiente de correlación	,706**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	67	67

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Bajo la prueba estadística del Rho Spearman donde el valor de coeficiente es ($r = ,706$), lo que manifiesta con relación positiva además el valor de ($P. 0.00$) resulta menor ($\alpha = 0.05$), siendo así se rechaza la hipótesis nula y se comprueba de este modo que, los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Conclusión: Después de realizar las pruebas estadísticas se concluye la confirmación de la hipótesis: Los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Hipótesis Específica 3:

H3: Los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H0: Los juegos de precisión NO tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Nivel de significación (α) del 5% $\rightarrow \alpha = 0.05$

Prueba estadística:**Tabla cruzada El comportamiento social*Juegos de precisión**

		Juegos de precisión		Total	
		No interactúan	Si interactúan		
El comportamiento social	Nunca	Recuento	8	0	8
		Recuento esperado	2,5	5,5	8,0
	A veces	Recuento	13	12	25
		Recuento esperado	7,8	17,2	25,0
	Siempre	Recuento	0	34	34
		Recuento esperado	10,7	23,3	34,0
Total	Recuento	21	46	67	
	Recuento esperado	21,0	46,0	67,0	

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,602	,000
N de casos válidos		67	

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Correlaciones No paramétricas

		El comportamiento social	Juegos de precisión
Rho de Spearman	El comportamiento social	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,746**
		N	,000
	Juegos de precisión	Coefficiente de correlación	67
		Sig. (bilateral)	,746**
		N	,000

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Bajo la prueba estadística del Rho Spearman donde el valor de coeficiente es ($r = ,746$), lo que manifiesta con relación positiva además el valor de

(P. 0.00) resulta menor ($\alpha = 0.05$), siendo así se rechaza la hipótesis nula y se comprueba de este modo que, los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca – Canta, 2019.

Conclusión: Después de realizar las pruebas estadísticas se concluye la confirmación de la hipótesis: Los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca – Canta, 2019.

Hipótesis Especifica 4:

H4: Los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

H0: Los juegos sensoriales NO tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad del distrito de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) de Paríamarca –Canta, 2019.

Nivel de significación (α) del 5% $\rightarrow \alpha = 0.05$

Prueba estadística:

Tabla cruzada El comportamiento social*Juegos sensoriales

		Juegos sensoriales		Total	
		No interactúan	Si interactúan		
El comportamiento social	Nunca	Recuento	8	0	8
		Recuento esperado	2,1	5,9	8,0
	A veces	Recuento	10	15	25
		Recuento esperado	6,7	18,3	25,0
	Siempre	Recuento	0	34	34
		Recuento esperado	9,1	24,9	34,0
Total	Recuento	18	49	67	
	Recuento esperado	18,0	49,0	67,0	

Medidas simétricas

		Valor	Significación aproximada
Nominal por Nominal	Coefficiente de contingencia	,594	,000
N de casos válidos		67	

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Correlaciones No paramétricas

			El comportamiento social	Juegos sensoriales
Rho de Spearman	El comportamiento social	Coefficiente de correlación	1,000	,706**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	67	67
	Juegos sensoriales	Coefficiente de correlación	,706**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	67	67

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Bajo la prueba estadística del Rho Spearman donde el valor de coeficiente es ($r = ,706$), lo que manifiesta con relación positiva además el valor de ($P. 0.00$) resulta menor ($\alpha = 0.05$), siendo así se rechaza la hipótesis nula y se comprueba de este modo que, los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

Conclusión: Después de realizar las pruebas estadísticas se concluye la confirmación de la hipótesis: Los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

CAPITULO VI

DISCUSION DE RESULTADOS

6.1. Discusión

La discusión de resultados se muestra como evidencia de que los estudios desarrollados tienen ciertas características o diferencias significativas las cuales serán refutadas o validadas por el investigador logrando así demostrar que la investigación cuenta con evidencias reales, como se mostrará en adelante.

Teniendo en cuenta los niveles de significancia del 5%, donde se muestra que hay evidencia estadística de que los datos de los juegos tradicionales, tanto en movimiento como en el lanzamiento, la precisión y la sensibilidad, son esenciales para el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del área de Paríamarca-Cant ... , 2019. Y tomando la tesis de Jiménez y Lavado (2016) sobre el juego tradicional para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en IE Rafael Narváez Cadenillas en 2015, donde su objetivo era demostrar que el uso de talleres de juego tradicional es esencial para mejorar el desarrollo emocional en niños de nivel inicial y se concluyó que un taller sobre juego tradicional mejora el desarrollo emocional de niños de 4 años de IE Rafael Narváez Cadenillas. Asimismo, acepto la tesis de Córdoba (2018), que desarrolló la tesis titulada: Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motoras en estudiantes de primer grado de San Miguel, Lima, 2018. Para determinar cómo el programa de juegos tradicionales afecta el desarrollo de las habilidades motoras en alumnos de primer grado - 2018 en la escuela Villanova de San Miguel, y se concluyó que el programa de juegos tradicionales afecta significativamente el desarrollo de las habilidades motoras en los alumnos de primer año de la escuela Villanova de San Miguel, Lima - 2018. Tener estos Resultados y mostrando los resultados obtenidos en la disertación, se puede demostrar que los juegos tradicionales son de gran importancia en el comportamiento social de las personas, por lo tanto, se confirman los resultados de la investigación.

CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0). Estadísticamente se concluye que los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0). Estadísticamente se concluye que los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0). Estadísticamente se concluye que los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0). Los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

De los resultados obtenidos se observa que sig. (0.000) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula (H_0). Estadísticamente se concluye que los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.

RECOMENDACIONES

- A un nivel de significación del 5%, existe evidencia estadística para concluir que los datos de los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Por lo tanto se recomienda incrementar actividades de recreación entre las comunidades para mejorar sus lazos de convivencia social y apoyo comunitario.
- A un nivel de significación del 5%, existe evidencia estadística para concluir que los datos de los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Por lo tanto se recomienda que los juegos de locomoción son importantes para una familiarización entre la comunidad por el cual se debe de incrementar más juegos.
- A un nivel de significación del 5%, existe evidencia estadística para concluir que los datos de los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Por lo tanto se recomienda desarrollar juegos de lanzamiento y así propiciar las relaciones sociales entre la comunidad en general.
- A un nivel de significación del 5%, existe evidencia estadística para concluir que los datos de los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Por lo tanto se recomienda que los juegos tradicionales de precisión también ayuda a mejorar las relaciones en la comunidad por el cual es bueno considerarlos dentro sus actividades programadas.

- A un nivel de significación del 5%, existe evidencia estadística para concluir que los datos de los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Por lo tanto se recomienda que los juegos sensoriales ayudan mejorar su habilidades de pertenencia por tanto es bueno aplicarlos en actividades de colegio como en padre de familia.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Altamirano, A. (2012). *Tipos de juego*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/AngelicaAltamirano/tipos-de-juego-15130406>
- APA. (2011). Estudios de factibilidad. Ejemplo de.com. Obtenido 06, 2018.
- Arias, Fidas G. (2006). *Mitos y errores en la elaboración de Tesis y proyectos de investigación*. Caracas: Episteme.
- Ávila Acosta, R. (2001). *Guía para elaborar la tesis: metodología de la investigación; cómo elaborar la tesis y/o investigación, ejemplos de diseños de tesis y/o investigación*. . Lima: R.A.
- Behar, D. (2008). *Introducción a la metodología de la investigación*. Shalom.
- Bilski. (2003). *Características de los juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.caracteristicass.de/juegos-tradicionales/>
- Burgos, E. (2010). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>
- Cajal, A. (2006). *¿Qué es el comportamiento social?* Obtenido de https://www.lifeder.com/comportamiento-social/?fbclid=IwAR1LyzaIMPxcFNJ7zWi6EGE2EL4UIPrQHcJorKmkD_Uk6znm5uzL1j5_j7l
- Castillo. (2011). *Concepto y características de los juegos populares y tradicionales*. Obtenido de <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>
- Coll. (2016). *Definición de competencia*. Obtenido de <http://mayohernandez13.blogspot.com/2016/06/definiciones-de-competencia-segun.html>
- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/28242/Cordova_HR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Daranas. (2012). *Comportamiento social*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Comportamiento_social
- Duran. (2017). *Juegos tradicionales del Ecuador: todo lo que no sabías de ellos*. Obtenido de <https://hablemosdeculturas.com/juegos-tradicionales-del-ecuador/>

- Espín, G. (2014). *Los juegos populares en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación básica del Centro de Educación Básica "Club Rotario", cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8158/1/FCHE-CEF-315.pdf>
- Fino & Galindo. (2018). *Propuesta de productos de información sobre juegos tradicionales basada en la sistematización de la tradición oral de adultos mayores del Grupo Revivir*. Obtenido de https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1274&context=sistemas_informacion_documentacion
- Florencia, U. (2009). *Definición de intercambio*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/intercambio.php>
- Hernández et al. . (2010). *Metodología de la investigación (5ta. Ed)*. . México: México: Mc Graw Hill Interamericana. .
- Hernández et al. (2012). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill. México.
- Jiménez & Lavado . (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015*. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ%20VENTURA-LAVADO%20MONTROYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martín. (2007). *Capacidades Físicas Básicas: Concepto y Clasificaciones*. Obtenido de <https://padelstar.es/preparacion-fisica-padel/capacidades-fisicas-basicas-concepto-y-clasificaciones/>
- Merino. (2009). *Definición de jerarquía*. Obtenido de <https://definicion.de/jerarquia/>
- Monge. (2011). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de <https://studylib.es/doc/7013904/el-juego-en-los-ni%C3%B1os--enfoque-te%C3%B3rico>
- Pérez. (2012). *Definición de dominio*. Obtenido de <https://definicion.de/dominio/>
- Pérez. (2014). *Definición de colaboración*. Obtenido de <https://definicion.de/colaboracion/>
- Pérez. (2014). *Definición de comportamiento*. Obtenido de <https://definicion.de/comportamiento/>
- Raffino. (2020). *Concepto de movimiento* . Obtenido de <https://concepto.de/movimiento/>
- Rodriguez,D. (2009). *Metodología de la investigación* . Barcelona.: Universidad Oberta de Catalunya.

- Ruíz. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Sánchez, T. (2014). *Juegos y Deportes de locomoción*. Obtenido de <https://prezi.com/rgfgu55hxe6t/juegos-y-deportes-de-locomocion/>
- Segura. (2004). *Juegos y juguetes tradicionales*. Obtenido de <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1514/1/Juegos%20y%20juguetes%20tradicionales%20en%20el%20Peru-Julia%20Segura%20C%C3%A1rdenas.pdf>
- Torrez, J. (2002). *Definición de comunicación*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/definicion-comunicacion-autores/>
- Torrossi, M. (2018). *Los juegos tradicionales en los JIRIMM de Gral. Las Heras*. Obtenido de <https://www.ridaa.unicen.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/123456789/1974/Tesis%20Monica%20Torrossi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vegustti & López. (2015). *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de Chiguata, provincia de Arequipa en el año 2013*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3118/ANvechjs.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPLICANCIA EN EL COMPORTAMIENTO SOCIAL EN LA COMUNIDAD DEL DISTRITO DE PARIAMARCA –CANTA, 2019.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL Los juegos tradicionales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.</p>	<p>VARIABLE 1 Los juegos tradicionales</p>	<p>Juegos de locomoción Juegos de lanzamiento Juegos de precisión Juegos sensoriales</p>	<p>Salta la soga Mata gente Kiwi Las canicas El trompo Mata soldaditos</p>	<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo TIPO DE INVESTIGACIÓN Básica NIVEL DE INVESTIGACIÓN Explicativa DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental METODO DE INVESTIGACIÓN Hipotético deductivo POBLACION DE ESTUDIO 2385 Pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima MUESTRA DE ESTUDIO 67 Pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima MUESTREO Probabilístico INSTRUMENTO Ficha de cotejo</p>
<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿Cuál es la implicancia de los juegos de locomoción en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019? ¿Cuál es la implicancia de los juegos de lanzamiento en el comportamiento social en la comunidad del distrito de Paríamarca –Canta, 2019? ¿Cuál es la implicancia de los juegos de precisión en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019? ¿Cuál es la implicancia de los juegos sensoriales en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Identificar la implicancia de los juegos de locomoción en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019 Demostrar la implicancia de los juegos de lanzamiento en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019 Identificar la implicancia de los juegos de precisión en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Identificar la implicancia de los juegos sensoriales en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.</p>	<p>HIPOTESIS ESPECIFICOS Los juegos de locomoción tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019 Los juegos de lanzamiento tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019 Los juegos de precisión tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019. Los juegos sensoriales tienen implicancia significativa en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.</p>	<p>VARIABLE 2 El comportamiento social</p>	<p>Agresivo Pasivo Asertivo Inhibido</p>	<p>Agresividad en eventos sociales Pasivo en momentos oportunos Asertivo para tomar decisiones Inhibido para actuar ante acciones sociales</p>	<p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo TIPO DE INVESTIGACIÓN Básica NIVEL DE INVESTIGACIÓN Explicativa DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental METODO DE INVESTIGACIÓN Hipotético deductivo POBLACION DE ESTUDIO 2385 Pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima MUESTRA DE ESTUDIO 67 Pobladores del Distrito de Paríamarca- Canta. Lima MUESTREO Probabilístico INSTRUMENTO Ficha de cotejo</p>

Anexo 2 Instrumento de recolección de datos organizado en variables, dimensiones e indicadores

TITULO	LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPLICANCIA EN EL COMPORTAMIENTO SOCIAL EN LA COMUNIDAD DE JÓVENES DE AMBOS SEXOS (18 A 25 AÑOS) DEL DISTRITO DE PARIAMARCA –CANTA, 2019.			
OBJETIVO GENERAL	Determinar la implicancia de los juegos tradicionales en el comportamiento social en la Comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca –Canta, 2019.			
VARIABLE X	Los juegos tradicionales			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	Son aquellos que se transmiten de generación en generación (de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años), con cierta continuidad durante un período histórico. Castillo (2011)			
DEFINICIÓN OPERACIONAL	Son aquellos juegos de tradición que se transmiten por generaciones, según la región, país, etc.			
DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCION DE ITEMS	TIPO DE INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos de locomoción Juegos de lanzamiento Juegos de precisión Juegos sensoriales	Salta la soga Mata gente Kiwi Las canicas El trompo Mata soldaditos	. Encuesta a los niños para medir el gusto por los juegos tradicionales Encuesta a los padres de familia para medir el gusto por los juegos tradicionales	Ficha de cotejo	Escala Ordinal No interactúan (1) Si interactúan (2)
VARIABLE Y	El comportamiento social			
DEFINICIÓN CONCEPTUAL	Es la forma de proceder que las personas u organismos tienen en relación con su entorno o con el mundo de los estímulos. Es el conjunto de respuestas motoras a estímulos internos y externos. Daranas (2012)			
DEFINICIÓN OPERACIONAL	Es la forma de relación del ser humano, con los que lo rodean, respondiendo a estímulos internos y externos.			
DIMENSIONES	INDICADORES	REDACCION DE ITEMS	TIPO DE INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Agresivo Pasivo Asertivo Inhibido	Agresividad en eventos sociales Pasivo en momentos oportunos Asertivo para tomar decisiones Inhibido para actuar ante acciones sociales		Ficha de cotejo	Escala Ordinal Politómica Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)

Anexo 3 Validación de Instrumentos



Anexo N° 03

UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
ESCUELA DE CIENCIAS DEL DEPORTE
FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION
JUICIO DE EXPERTOS

Apellidos Y Nombres:

Grado Académico:.....

Institución donde labora:

Título De La Investigación:

CRITERIO DE APLICABILIDAD:

a) Del 00 al 20 % : (No valido, reformular)

b) Del 21 al 40 %: (No valido, modificar)

c) Del 41 al 60 %: (Valido, mejorar)

d) Del 61 al 80 %: (Valido, precisar)

e) Del 81 al 100 %: (Valido, aplica)

INDICADORES DE EVALUAC. DE INSTR.	CRITERIOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS	Deficiente 00 - 20 %	Regular 21 -40 %:	Bueno 41 - 60 %:	Muy Bueno 61 - 80 %:	Excelente 81 - 100 %:
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					
Objetividad	Esta formulado con conductas observables					
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la Tecnología.					
Organización	Existe organizacion y logica					
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					
Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de estudio					
Consistencia	Basado en el aspecto teórico - científico y del Tema de estudio.					
Coherencia	Entre las variables, dimensiones y variables					
Metodología	La estrategia responde al proposito del estudio					
Conveniencia	Genera nuevas pautas para la investigación Y construcción de teorías.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

Valoración Cuantitativa (total x 0.20):.....

Valoración Cualitativa:.....

Opinión de Aplicabilidad:.....

Lugar y fecha:.....

FIRMA DEL EXPERTO
DNI

Instrumentos para los juegos tradicionales

Encuesta a los niños para medir el gusto por los juegos tradicionales

1. ¿Cuál es su? sexo.....Edad.....
2. Conoce cuales son los juegos tradicionales. Si.....No.....
3. Te gustaría participar en los juegos tradicionales con niños y niñas de la comunidad. Si.....NO....
4. Marca los juegos que te gustaría Jugar:
 - Salta la sogá.....
 - Mata gente.....
 - Kiwi.....
 - Las canicas.....
 - El trompo.....
 - Mata soldaditos.....

Encuesta a los padres de familia para medir el gusto por los juegos tradicionales

1. ¿Cuál es su? sexo.....Edad.....
2. ¿Cuántos años lleva viviendo en su comunidad? Mucho....., Muy poco..... poco..... cuantos.....
3. ¿Conoce que son los juegos tradicionales? Si.....No.....
4. Mantiene buena comunicación con sus hijos hacia los juegos tradicionales. Si.....No..... de responder (no). por qué.....
5. Participo alguna de los juegos tradicionales. Si.....No....
Cuales.....

Guía de Observación		
Indicadores a evaluar en la semana	No interactúan	Si interactúan
De 8:00 am - 12:00m		
De 12:00 am - 2:00pm		
De 3:00 pm en adelante		
Los fines de semana		
De 8:00 am - 12:00m		
De 12:00 am - 2:00pm		
De 3:00 pm en adelante		

Anexo 4 Consentimiento informado

TESIS: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPLICANCIA EN EL COMPORTAMIENTO SOCIAL EN LA COMUNIDAD DE JÓVENES DE AMBOS SEXOS (18 A 25 AÑOS) DEL DISTRITO DE PARIAMARCA –CANTA, 2019.

PROPÓSITO DEL ESTUDIO
El siguiente estudio se realiza con la finalidad de lograr obtener el grado de Licenciado en Ciencias del Deporte. Y la investigación estará conducida y desarrollada por graduando: Giancarlo Reyes Livia
PROCEDIMIENTO PARA LA TOMA DE INFORMACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● Locación: La comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) distrital de Pariamarca-Canta ● Horarios. 9 :00 am ● Procedimiento: <p>Primero se seleccionara la muestra o representación de la población de estudio, para una entrevista y posteriormente se aplicará dos fichas de cotejo para cada variables de 15 preguntas. Deberá de desarrollar cada ítem de manera cuidadosamente, siguiendo las indicaciones del responsable de evaluación.</p> <p>Si tiene alguna duda sobre la tesis, puede hacer preguntas en cualquier momento o durante la aplicación al personal. Puede ser partícipe de la toma de la muestra, como no. Solo se desea que no se le perjudique académicamente en sus labores.</p>
RIESGOS: De acuerdo a estudio y muestreo de la tesis No genera riesgos ni al Encuestado, ni a la institución.
BENEFICIOS Si el resultado obtenido sean óptimo será un beneficio de la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) de Pariamarca- Canta
COSTOS: No representa ningún costo para el encuestado
INCENTIVOS O COMPENSACIONES: No representa ningún incentivo o compensación para el que brinda la información
TIEMPO: 05 minutos por entrevista 15 minutos por encuesta
CONFIDENCIABILIDAD: La participación es voluntaria. Los datos recopilados se utilizarán estrictamente en la disertación, respetando la confidencialidad, que se eliminará al final del estudio y no se utilizará para otra investigación, y menos para otros fines fuera de la tesis.

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en la investigación. Sé completamente y entiendo que, basado en el respeto y la confidencialidad de los estudiantes, puedo tomar decisiones de acuerdo con mis propios criterios y responsabilidades, mientras exijo que se respeten las disposiciones.

En la fe de la cual firmo a continuación.

Giancarlo Reyes Livia
DNI: 43511811

Anexo 5 Autenticidad de la Tesis

Yo, Giancarlo Reyes Livia; Identificado con D.N.I. 43511811; Graduando; De la Escuela Profesional Ciencias del Deporte, de la Universidad Alas Peruanas., autor de la Tesis titulada: Los juegos tradicionales y su implicancia en el comportamiento social en la comunidad de jóvenes de ambos sexos (18 a 25 años) del distrito de Paríamarca – Canta, 2019.

DECLARO QUE:

1. Este proyecto de investigación, el tema de la tesis presentada para obtener la Licenciatura en Ciencias del Deporte, es el resultado de mi trabajo personal, que no he copiado de otros trabajos de investigación, ni he usado ideas, fórmulas o citas completas de "estricto sensu "; así como varias descripciones, tomadas de cualquier tesis, trabajo, artículo, memoria, etc., (en versión digital o impresa). Si no, me refiero a la fuente o autor como claro y exacto, como el cuerpo del texto, número, tabla, tabla u otro material con derechos de autor.
2. Declaro que el trabajo de investigación que he considerado para su revisión no se ha presentado antes para obtener un título de maestría o título, ni se publica en ninguna parte. Sé que el hecho de que no se respete el derecho de autor y el plagio está sujeto a sanciones universitarias y / o legales, por lo que considero cualquier responsabilidad derivada de las irregularidades de la tesis, así como los derechos laborales. archivado Además, soy responsable ante la universidad o un tercero por cualquier irregularidad o daño que pueda causar el incumplimiento.

De detectarse la falsificación, el plagio, el fraude o el hecho de que la investigación ya ha sido publicada; Asumo las consecuencias y sanciones que resultan de mis actividades, asumo la responsabilidad de cualquier tarifa monetaria o legal que pueda resultar, cumplo con las regulaciones establecidas y actuales de la Universidad Alas Peruanas.

05 de Junio del 2020

Giancarlo Reyes Livia

DNI: 43511811