



**UNAP**



**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

**TESIS**

**APLICATIVO MÓVIL DE MÚSICA EN IDIOMA HUITOTO Y SU  
RELACIÓN CON LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS POBLADORES  
EN EL CENTRO ARENAL, 2020**

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
INGENIERO DE SISTEMAS E INFORMÁTICA**

**PRESENTADO POR:**

**ADRIÁN VÁSQUEZ OCMIN  
LADY BARBARA PANDURO GÓMEZ**

**ASESOR:**

**Lic. ANGEL ENRIQUE LOPEZ ROJAS, Dr.**

**IQUITOS, PERÚ**

**2021**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS – 2021**

En Iquitos, en la modalidad presencial, a los 21 días del mes de diciembre del 2021, a horas 7:00pm, se dio inicio a la sustentación de la Tesis titulada: "APLICATIVO MOVIL DE MUSICA EN IDIOMA HUITOTO Y SU RELACION CON LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS POBLADORES EN EL CENTRO ARENAL, 2020", presentado por los bachilleres: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Bárbara Panduro Gómez, para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas e Informática., que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado calificador y dictaminador designado mediante Resolución Decanal N° 202-D-FISI-UNAP-2021, está integrado por:

- |  |            |
|--|------------|
| ✓ Ing. Carlos Alberto García Cortegano Dr. | Presidente |
| ✓ Ing. Ronald Percy Melchor Infantes, Mgr. | Miembro    |
| ✓ Ing. Rafael Vilca Barbaran, Mgr.         | Miembro    |



Luego de haber el Jurado escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: SATISFACTORIAMENTE.

El jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:

La Sustentación de la Tesis ha sido: APROBADA con la calificación de: 15.4.

Estando los Bachilleres aptos para obtener el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas e Informática.

Siendo las 20:00 se dio por terminado el acto de sustentación.

Ing. Carlos Alberto García Cortegano Dr.  
Presidente

Ing. Ronald Percy Melchor Infantes, Mgr  
Miembro

Ing. Rafael Vilca Barbaran, Mgr.  
Miembro

Lic. Ángel Enrique López Rojas, Dr.  
ASESOR

**JURADO Y ASESOR**

TESIS APROBADA EN SUSTENTACION PUBLICA EL DIA 21 DE  
DICIEMBRE DEL 2021

**APLICATIVO MÓVIL DE MÚSICA EN IDIOMA HUITOTO Y SU  
RELACIÓN CON LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS POBLADORES  
EN EL CENTRO ARENAL, 2020.**



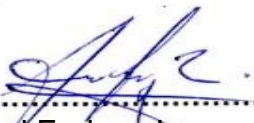
.....  
Ing. Carlos Alberto Garcia Cortegano, Dr.  
Presidente



.....  
Ing. Rafael Vilca Barbaran, Mgr.  
Miembro



.....  
Ing. Ronald Percy Melchor Infantes, Mgr.  
Miembro



.....  
Lic. Angel Enrique Lopez Rojas, Dr.  
Asesor

## DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a la memoria de nuestra hija que en estos momentos ya no se encuentra con nosotros para poder disfrutar de nuestros logros, pero estarás en nuestros corazones por siempre. Ariadne Mailyn el mejor regalo que llegó a nuestras vidas y por cosas del destino te fuiste rápido dejando un enorme vacío en nuestras vidas. Te amamos hijita.

A nuestros padres a quienes le debemos todo en la vida, le agradecemos su cariño y comprensión, quienes nos han sabido formar con buenos hábitos y valores lo cual nos han ayudado a salir adelante siempre por el mejor camino.

## **AGRADECIMIENTO**

Se agradece a los docentes de nuestra facultad por el apoyo brindado durante estos años con el fin de poder llegar hasta esta etapa, también a nuestros padres por el apoyo brindado incondicionalmente durante toda nuestra vida.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|   | Pág. |
|---|------|
| PORTADA   | i    |
| ACTA DE SUSTENTACION                              | ii   |
| JURADO Y ASESOR                                   | iii  |
| DEDICATORIA                                       | iv   |
| AGRADECIMIENTO                                    | v    |
| ÍNDICE DE TABLAS                                  | viii |
| ÍNDICE DE FIGURAS                                 | ix   |
| RESUMEN   | x    |
| ABSTRACT  | xi   |
| INTRODUCCIÓN                                      | 1    |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO                         | 4    |
| 1.1. Antecedentes.                                | 4    |
| 1.2. Bases teóricas.                              | 6    |
| 1.2.1. Aplicativo móvil.                          | 6    |
| 1.2.2. Identidad cultural como base de desarrollo | 10   |
| 1.3. Definición de términos básicos.              | 11   |
| CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES                | 12   |
| 2.1. Formulación de hipótesis.                    | 12   |
| 2.1.1. Hipótesis general.                         | 12   |
| 2.1.2. Hipótesis nula.                            | 12   |
| 2.2. Variables y operacionalización.              | 12   |
| 2.2.1. Variables                                  | 12   |
| 2.2.2. Operacionalización.                        | 12   |
| CAPÍTULO III: METODOLOGÍA                         | 14   |
| 3.1. Diseño metodológico.                         | 14   |
| 3.1.1. Tipo de investigación.                     | 14   |
| 3.1.2. Diseño de la investigación.                | 14   |
| 3.2. Diseño muestral.                             | 15   |
| 3.3. Procedimientos de recolección de datos.      | 15   |
| 3.4. Procesamiento y análisis de la información.  | 15   |
| 3.5. Aspectos éticos.                             | 16   |
| 3.6. Diseño de la solución.                       | 16   |
| 3.6.1. Descripción del desarrollo de la solución. | 16   |

|   |                            |           |
|---|----------------------------|-----------|
| 3.6.2.  | Diagrama de clases.        | 17        |
| 3.6.3.  | Requisitos Funcionales.    | 17        |
| 3.6.4.  | Requisitos No Funcionales. | 18        |
| 3.6.5.  | Planificación.             | 18        |
| 3.6.6.  | Análisis y Diseño.         | 21        |
| 3.6.7.  | Desarrollo (codificación)  | 22        |
| 3.6.8.  | Pruebas.                   | 23        |
| <b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>                  |                            | <b>24</b> |
| <b>CAPÍTULO V: DISCUSIONES</b>                  |                            | <b>29</b> |
| <b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES</b>                |                            | <b>31</b> |
| <b>CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES</b>            |                            | <b>32</b> |
| <b>CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIORÁFICAS</b> |                            | <b>33</b> |
| <b>ANEXOS</b>                                   |                            | <b>34</b> |
| <b>ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>          |                            | <b>36</b> |
| <b>ANEXO 2. INSTRUMENTO</b>                     |                            | <b>37</b> |
| <b>ANEXO 3. INSTRUMENTO</b>                     |                            | <b>39</b> |
| <b>ANEXO 4: MANUAL DEL USUARIO</b>              |                            | <b>40</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| <b>Tabla 1:</b> Operacionalización de las variables.                | <b>24</b>   |
| <b>Tabla 2:</b> Requisitos Funcionales.                             | <b>28</b>   |
| <b>Tabla 3:</b> Requisitos No Funcionales.                          | <b>29</b>   |
| <b>Tabla 4:</b> Primera Iteración                                   | <b>29</b>   |
| <b>Tabla 5:</b> Segunda Iteración.                                  | <b>30</b>   |
| <b>Tabla 6:</b> Análisis y Diseño.                                  | <b>30</b>   |
| <b>Tabla 7:</b> Frecuencia del aplicativo móvil                     | <b>33</b>   |
| <b>Tabla 8:</b> Frecuencia de la Identidad Cultural                 | <b>34</b>   |
| <b>Tabla 9:</b> Tabla cruzada aplicativo móvil e identidad cultural | <b>35</b>   |
| <b>Tabla 10:</b> Pruebas de chi cuadrado.                           | <b>35</b>   |
| <b>Tabla 11:</b> Medidas simétricas                                 | <b>37</b>   |



## ÍNDICE DE FIGURAS

|  | <b>Pág.</b> |
|--|-------------|
| <b>Figura 1:</b> Esquema del diseño de investigación | <b>14</b>   |
| <b>Figura 2:</b> Diagrama de Clases                  | <b>17</b>   |
| <b>Figura 3:</b> Icono de la Aplicación              | <b>40</b>   |
| <b>Figura 4:</b> Ingresar a la Aplicación            | <b>42</b>   |
| <b>Figura 5:</b> Pantalla de Inicio                  | <b>43</b>   |
| <b>Figura 6:</b> Opciones de la Aplicación           | <b>44</b>   |
| <b>Figura 7:</b> Lista de Canciones                  | <b>45</b>   |
| <b>Figura 8:</b> Reproducción de Canciones           | <b>46</b>   |
| <b>Figura 9:</b> Lista de Videos                     | <b>47</b>   |
| <b>Figura 10:</b> Reproducción de Videos             | <b>48</b>   |
| <b>Figura 11:</b> Lista de Canciones en Letras       | <b>49</b>   |
| <b>Figura 12:</b> Letras de las Canciones            | <b>50</b>   |

## RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como propósito: Desarrollar e implementar un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto con el fin de determinar la asociación con la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal y para su desarrollo tuvimos en cuenta el enfoque cuantitativo, con un nivel relacional, apoyado en una metodología de recolección de datos, cuyo diseño de la investigación fue el no experimental de tipo transaccional, la población de estudio que está conformada por pobladores del caserío Centro Arenal, cuya muestra fue de 25 habitantes mayores de edad el muestreo fue por conveniencia.

La técnica utilizada para el levantamiento de datos de la variable independiente, aplicativo móvil de cancionero en idioma Huitoto, y de la variable dependiente, identidad cultural de los pobladores es la encuesta estructurada y el instrumento un cuestionario, luego de analizar los resultados y con el afán de dar respuestas a los objetivos planteados se llegó a las siguientes conclusiones: el 60% de los pobladores de Centro Arenal se sienten muy satisfechos con la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma Huitoto, el 60% de los pobladores de Centro Arenal si se identifican con su cultura y existe relación significativa entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal.

**Palabras claves:** Aplicativo móvil, identidad cultural, idioma huitoto.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research project is: To develop and implement a mobile application of music in the Huitoto language in order to determine the association with the cultural identity of the inhabitants of Centro Arenal and for its development we took into account the quantitative approach, with a level relational, supported by a data collection methodology, whose research design was non-experimental of a transactional type, the study population that is made up of residents of the Centro Arenal village, whose sample was 25 inhabitants of legal age, the sampling was for convenience.

The technique used to collect data from the independent variable, mobile application of songbook in the Huitoto language, and the dependent variable, cultural identity of the inhabitants is the structured survey and the instrument a questionnaire, after analyzing the results and with the In an effort to provide answers to the proposed objectives, the following conclusions were reached: 60% of the inhabitants of Centro Arenal feel very satisfied with the implementation of a mobile application of music in the Huitoto language, 60% of the inhabitants of Centro Arenal if they identify with their culture and there is a significant relationship between the implementation of a mobile application of music in the Huitoto language and the cultural identity of the inhabitants of Centro Arenal.

Keywords: Mobile application, cultural identity, Huitoto langua

## INTRODUCCIÓN

La identidad cultural es un tema que se ha aprendido por la importancia que tiene, la identidad de un pueblo está desarrollada por su diversidad de formas y pensamientos que comienzan de dentro y fuera del grupo y que tiene una distribución heterogénea. Con el pasar de los años se ha experimentado un sin número de cambios dentro de los pueblos originarios, tal es el hecho de que muchos de la población de estos pueblos tuvieron que dejar sus territorios y buscar una mejor calidad de vida con oportunidades, es así que su identidad cultural se vea transformada, debido a que se encuentran en un ambiente distinto al cual tiene que adaptarse, a pesar de eso tratan de conservar sus costumbres. Eso nos muestra un escenario preocupante, pues no conocemos como irán adaptándose con el tiempo, es así que nace nuestra problemática, que está en el hecho de querer saber de qué modo se relaciona su identidad cultural con su nivel de satisfacción.

La Comunidad Centro Arenal, conformada por 95 familias Huitotos. La comunidad intercultural Centro Arenal tiene los servicios básicos como agua y luz, además de Instituciones Educativas del Nivel Inicial y Primaria, donde acuden los hijos de los Huitotos.

Por tal motivo surgió la necesidad de interrogarnos: ¿Existe relación entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020?

Y para ello se desarrolló e implemento un aplicativo móvil de música en idioma huitoto con el fin de determinar la asociación con la identidad

cultural de los pobladores en Centro Arenal, teniendo en cuenta los objetivos específicos:

- Evaluar la implementación de un aplicativo móvil de música en idioma huitoto en los pobladores en Centro Arenal 2020.
- Evaluar la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020.
- Determinar si existe relación entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020.

El diseño de muestra es el muestreo por conveniencia, el cual es una técnica de muestreo no probabilístico donde los sujetos son seleccionados dada la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador, en este caso se selecciona 25 pobladores.

La técnica a utilizada es la encuesta estructurada y el instrumento el cuestionario, para el proceso de los datos se utiliza el software SPSS versión 25.0.

Se emplea el Chi-cuadrado y la prueba estadística Rho de Spearman, para evaluar las hipótesis planteadas en esta investigación.

Finalmente se acepta la hipótesis relacional de la investigación: “Existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020”.

A continuación, se enuncia brevemente cada uno de los capítulos que forman parte de la investigación:

En el capítulo I: Marco teórico

Capitulo II: Hipótesis y variables

Capitulo III: Metodología de la investigación

Capitulo IV: Resultados

Capítulo V: Discusiones

Capítulo VI: Conclusiones

Capitulo VII: Recomendaciones

Capitulo VIII: Bibliografía

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1. Antecedentes.**

**Torres** (2013), desarrolla una investigación denominada “Desarrollo de la identidad cultural de los estudiantes de segundo año de bachillerato del colegio técnico popular España en base de talleres vivenciales en el año 2012 – 2013”.

La investigación esta encaminada por la evaluación, obediencia y comprensión del saber indígena de Otavalo y del colegio técnico España. Cuyos imparciales hubo por un lado identificar el grado de identidad cultural de los estudiantes de etnias indígenas, y promover que los estudiantes valoren sus propias identidades culturales para así convertirse en lideres de la identidad cultural a través de talleres. Para el proceso de obtención de datos se utilizó las encuestas por entrevistas directas.

**Páez** (2010), desarrolla una investigación denominada “Estudios sobre identidad nacional en el Perú y su correlación psicológicos, sociales y culturales” a partir de una muestra de personas de clase media de la ciudad de Lima, se analizó la dinámica de las relaciones intergrupales en el Perú.

En resumen estos resultas nos conllevan a reflexionar que la incorporación de las prácticas de eliminación brota tal manera de resguardar el dominio 19 de los grupos imperiosos. Las consecuencias se examinan a partir de la figura de edificar una equivalencia nacional positiva e inclusiva.

**Valdivia** (2012), desenvuelve una indagación denominada “Identidad cultural y actitud frente a los apellidos étnicos de los estudiantes de enfermería de la UNJBG – Tacna 2012”, cuyo objetivo es establecer el trato que existe entre la Identidad cultural y la actitud frente a los apellidos étnicos quechua y aymara en los estudiantes.

Se trabajo con una muestra de 111 estudiantes de la escuela de enfermería.

Las derivaciones obtenidas establecen que el 69.4% presento una identidad cultural media, 23.4% identidad baja y 7.2% identidad alta, en la actitud hacia el apellido étnico, 73% actitud media y 14.4 actitud baja y 12.6% actitud alta.

Concluyendo que existe relación estadística entre la identidad cultural y la actitud hacia los apellidos étnicos quechua y aymara en los estudiantes de enfermería.



## 1.2. Bases teóricas.

### 1.2.1. Aplicativo móvil.

Es una aplicación informática dibujada para ser realizada en los celulares, tabletas y otros dispositivos móviles.

La calidad del software, los desarrolladores con más práctica estarán de acuerdo en que conseguir software de alta eficacia es una meta sustancial. Pero ¿cómo se define la calidad de software?

La calidad se fragmenta en un unido de elementos o rasgos, las cuales a su vez se revistan subdividirse en subfactores y subcaracterísticas. Una proposición que trae este camino y que está muy desarrollada es el estándar internacional ISO/IEC 9126. (p.183). ISO 9126 entiende que cualquier dispositivo de la calidad del software puede ser explicado en procesos de una o más de seis tipos básicos, las cuales son, funcionalidad, fiabilidad, usabilidad, eficiencia, mantenibilidad y portabilidad, cada una de las cuales se detalla a través de un conjunto de subcaracterísticas que admiten profundizar en la valoración de la eficacia de productos de software.

**Funcionalidad.** Este conjunto de una serie de propiedades que admiten calificar si un producto de software opera en forma apropiada el conjunto de funciones que compensen las necesidades para la cual fue diseñada. Para esta intención se crean los siguientes atributos.

- **Adecuación:** Se orienta a valorar si el software cuenta con un vinculado de funciones adecuadas para verificar los trabajos que estuvieron desarrolladas en su definición.
- **Exactitud:** Admite ajustar si el software muestra consecuencias o efectos conformes a las necesidades para la cual fue creado.
- **Interoperabilidad:** Aprueba evaluar la práctica del software de interactuar con otros sistemas anticipadamente desarrollados.
- **Seguridad:** Se describe la práctica de informar el camino no autorizado, ya sea accidental o planeado, a los programas y datos.

**Fiabilidad:** Aquí se congregan un contiguo de propiedades que se relatan a la capacidad del software de conservar su nivel de realización bajo contextos normales en un espacio de tiempo determinado. Las sub características que el esquema indica son:

- **Nivel de Madurez:** Aprueba calcular la periodicidad de falla por errores en el software.
- **Tolerancia a fallas:** Se describe a la destreza de conservar un nivel específico de funcionamiento en caso de fallas del software o de cometer infracciones de su interfaz Determinada.
- **Recuperación:** Se describe a la capacidad de reponer el horizonte de operación y recuperar los datos que hayan sido presuntuosos claramente por una falla, así como al tiempo y a la energía necesaria para conseguirlo.

**Usabilidad:** consiste de un conjunto de atributos que acceden evaluar el esfuerzo preciso que deberá invertir el usuario para utilizar el sistema:

**Eficiencia.** Esta característica permite evaluar la relación entre el nivel de funcionamiento del software y la cantidad de recursos usados. Los aspectos a evaluar son:

- **Comportamiento con respecto al Tiempo:** Atributos del software referentes a los tiempos de respuesta y de procesamiento de los datos.
- **Comportamiento con respecto a Recursos:** Atributos del software referentes a la cantidad de recursos usados y la duración de su uso en la realización de sus funciones.

**Mantenibilidad.** Se refiere a los atributos que admiten medir el esfuerzo necesario para realizar modificaciones al software, ya sea para la corrección de errores o por la ampliación de funcionalidades. En este caso, se tienen los siguientes factores:

- **Capacidad de análisis:** Referente al esfuerzo preciso que, para decretar las faltas o causas de fallas, o para igualar las partes que deberán ser modificadas.
- **Capacidad de modificación:** Mide el esfuerzo necesario para modificar aspectos del software, remover fallas o adaptar el software para que funcione en un ambiente desigual.
- **Estabilidad:** Permite evaluar riesgos de efectos imprevistos debidos a las reformas realizadas al software.

- **Facilidad de Prueba.** Se refiere al esfuerzo necesario para validar el software una vez que fue modificado.

**Portabilidad:** Se refiere a la destreza del software de ser transferido de un ambiente a otro, y se considera los siguientes aspectos:

- **Adaptabilidad:** Es la capacidad del software para ser trasladado a otro entorno, sin más modificaciones que las señaladas.
- **Instabilidad:** Es la capacidad del software para ser instalado en cierto entorno específico.
- **Reemplazabilidad:** Capacidad del producto software para ser usado en lugar de otro producto software, con el mismo propósito, en el mismo entorno.
- **Cumplimiento de la portabilidad:** Capacidad del producto software para adherirse a normas o convenios relacionados a la portabilidad.

### **1.2.2. Identidad cultural como base de desarrollo**

La Identidad cultural es un asociado de valores, rutinas, símbolos, credos y modales de conducta que trabajan como unidad relacionada dentro de un grupo social. Y que proceden a modo esencia para que los individuos que lo conforman puedan formar su sentimiento de pertenencia. Por otro lado, las culturas no son similares; adentro de ellas encontramos grupos o subculturas que conforman su diversidad interna.

El significado de identidad cultural nos indica que tenemos un sentido de pertenencia a un grupo social o individual, teniendo rasgos culturales, costumbres, valores y creencias. No tiene un concepto fijo, se crea de manera individual y colectiva. Basado en estudios antropológico, la identidad surge por una diferencia y una confirmación frente a otro. Es decir, la identidad cultural de un pueblo aparece auténticamente a través de variados aspectos de su cultura, se incorpora la lengua, las relaciones sociales que se constituyen entre personas de la comunidad o turista, los ritos y ceremonias propias, además las conductas compuestas que se muestran.

Tienen diferentes formas de expresión de identidad, de las cuales se hallan, fiestas, rituales, ceremonias, procesiones, danza y comida, la cual La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) las ha registrado como patrimonio cultural inmaterial.

### **1.3. Definición de términos básicos.**

**Identidad:** Es un conjunto relacionado de rasgos determinados de un individuo o de un grupo de personas, establece también un sistema de símbolos y de valores que consiente confrontar diferentes escenarios habituales.

**Cultura:** Se define cultura desde la postura antropológica, marcando que "es un todo complicado y activo conjunto de fe, conocimiento, valores y conductas aprendidas y transmitidas entre las personas a través del lenguaje y su vida en sociedad".

**Identidad cultural:** Conocimiento de riqueza a una cultura este conocimiento asume el comportamiento cultural, pues la identidad cultural a la vez es separativa, de conocimiento de conducta comparativa.

**Comunidad indígena:** Es un órgano social constituido por familias nativas que ocupan un lugar o determinado espacio, son pobladores representados con una minoría social.

**Costumbres:** Hábito logrado en la práctica usual de un acto. La costumbre de la vida diaria es diferente en cada grupo social conformando su personalidad.

**Aplicación Móvil:** modelo de aplicación diseñada para ejecutar desde un dispositivo móvil, que puede ser un teléfono inteligente o una tableta.

## **CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **2.1. Formulación de hipótesis.**

#### **2.1.1. Hipótesis general.**

Hi: Existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020.

#### **2.1.2. Hipótesis nula.**

H<sub>0</sub>: No existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020.

### **2.2. Variables y operacionalización.**

#### **2.2.1. Variables**

**Variable independiente:** Aplicativo móvil de música en idioma huitoto

**Variable dependiente:** Identidad cultural

#### **2.2.2. Operacionalización.**

**Operacionalización de la variable**

**TABLA 1.** Operacionalización de las variables.

| Variable  | Definición   | Tipo          | Indicador   | Escala de medición | Categoría | Valores de Categoría | Medio de Verificación      |
|---|--|---------------|---|--------------------|-----------|----------------------|----------------------------|
| <b>Aplicativo móvil de música en idioma huitoto</b> | Son aplicaciones pueden ser fácilmente utilizadas en diferentes plataformas sin mayores inconvenientes y sin necesidad de desarrollar un código diferente para cada caso particular                        | Independiente | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Funcionalidad.</li> <li>➤ Usabilidad.</li> <li>➤ Portabilidad.</li> <li>➤ Eficiencia.</li> </ul> | Ordinal            | Muy bueno | 5                    | Resultados de cuestionario |
|   |  |               |   |                    | Bueno     | 4                    |                            |
|   |  |               |   |                    | Regular   | 3                    |                            |
|   |  |               |   |                    | Malo      | 2                    |                            |
| <b>Identidad cultural</b>                           | Conciencia de pertenencia a una cultura, esta conciencia asume especialidad en la conducta cultural pues la identidad cultural a la vez que es separativa es también conciencia de la conducta comparativa | Dependiente   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se identifica con sus costumbres.</li> <li>➤ Se identifica con su cosmovisión.</li> </ul>        | Ordinal            | Si        | 1                    | Resultados de cuestionario |
|   |  |               |   |                    | A veces   | 2                    |                            |
|   |  |               |   |                    | No        | 3                    |                            |

**Fuente:** Elaboración propia.



## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

### 3.1. Diseño metodológico.

#### 3.1.1. Tipo de investigación.

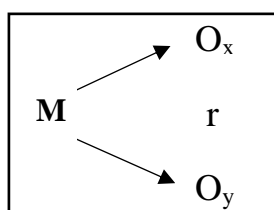
El presente proyecto fue de enfoque cuantitativo, con un tipo de alcance descriptivo relacional, apoyado en una metodología de recolección de datos, transaccional o transversal que involucrará el uso de una herramienta clave (Hernández, Fernández, Baptista 2014).

#### 3.1.2. Diseño de la investigación.

El diseño de la investigación es el no experimental y de tipo transaccional.

El diseño tuvo el siguiente diagrama:

**Figura 1.** Esquema del diseño de investigación



**Fuente:** Elaboración propia

Donde:

M: muestra

**O<sub>x</sub>, O<sub>y</sub>:** observaciones obtenidas de cada una de las variables

**r:** relación entre variables de estudio.

### **3.2. Diseño muestral.**

La población de estudio estuvo conformada por los pobladores del caserío Centro Arenal. El diseño de muestra que se utilizó es el muestreo por conveniencia, el cual es una técnica de muestreo no probabilístico donde los sujetos son seleccionados dada la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador, en este caso se seleccionara 25 pobladores.

### **3.3. Procedimientos de recolección de datos.**

La técnica de recolección de datos para la variable independiente aplicativo móvil de cancionero en idioma Huitoto, y de la variable dependiente identidad cultural de los pobladores fue la encuesta estructurada.

El instrumento fue el cuestionario, caracterizado por estar compuesto por dos apartados; uno de ellos, enfocado en la variable independiente y el otro en la variable dependiente el cual fue aplicado de manera directa e individual a las personas que componen la muestra objetivo de la presente investigación (Fernández, Hernández y Baptista, 2014).

### **3.4. Procesamiento y análisis de la información.**

Para el procesamiento de los datos se utilizó el software SPSS versión 25.0. Es así que, fue la estadística descriptiva aquella que permitió la obtención de resultados de las variables de manera independiente, permitiendo conocer la relación y el grado de la misma existente entre las variables de estudio (Fernández, Hernández y Baptista, 2014).

La presentación de los resultados se hizo en tablas de frecuencia con el fin de facilitar el análisis, la comprensión de resultados y la elaboración de conclusiones.

Se emplea el Chi-cuadrado y la prueba estadística Rho de Spearman, para evaluar las hipótesis planteadas en la presente investigación.

### **3.5. Aspectos éticos.**

Los datos proporcionados por la muestra en esta investigación fueron manejados bajo estricta confidencialidad por parte de los investigadores, y al mismo tiempo damos fe que los datos y resultados son reales producto de esta investigación rigurosa.

### **3.6. Diseño de la solución.**

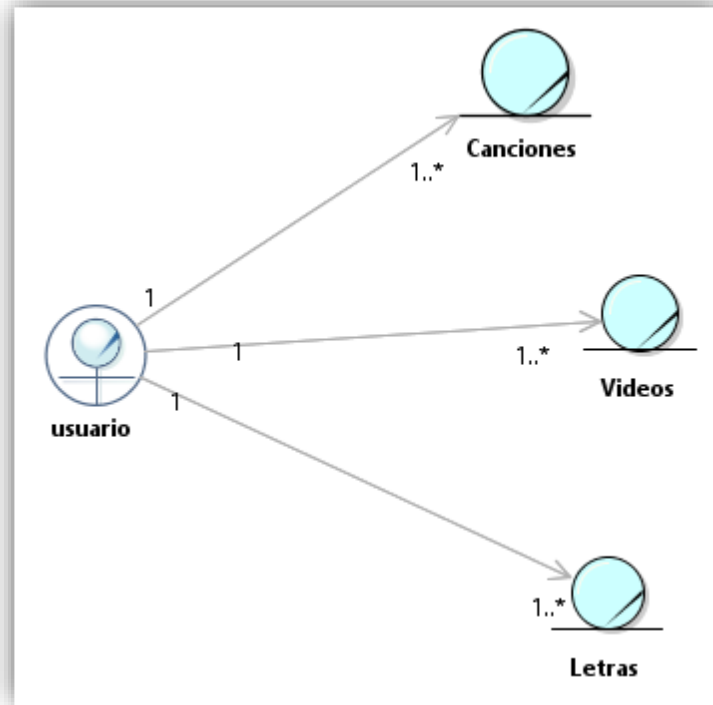
#### **3.6.1. Descripción del desarrollo de la solución.**

Durante el desarrollo del proyecto “Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y su relación con la identidad cultural de los pobladores en centro arenal 2020”, se tuvo como fin difundir la cultura de nuestros pueblos en esta ocasión la de los huitotos del centro arenal. Para lo cual desarrollamos los siguientes procesos:

- ✓ Reproducir música.
- ✓ Reproducir video.
- ✓ Ver letra de las canciones.

### 3.6.2. Diagrama de clases.

Figura 2: Diagrama de Clases.



Fuente: Elaboración Propia.

### 3.6.3. Requisitos Funcionales.

Tabla 2: Requisitos Funcionales.

| Código | Descripción   |
|--------|---|
| RF-001 | El sistema debe permitir reproducir las canciones.        |
| RF-002 | El sistema debe permitir reproducir los videos.           |
| RF-003 | El sistema debe permitir ver las letras de las canciones. |
| RF-004 | El sistema debe permitir buscar por nombre las canciones. |
| RF-005 | Elaboración de contenido multimedia                       |
| RF-006 | Visualización de contenido multimedia                     |

Fuente: Elaboración Propia.

### 3.6.4. Requisitos No Funcionales.

Tabla 3: Requisitos No Funcionales.

| Código | Descripción   |
|--------|---|
| RF-001 | El sistema será implementado en sistema operativo Android 2.3.3. en adelante.           |
| RF-002 | La aplicación se desarrolla en el lenguaje de programación Android con herramienta SDK. |
| RF-003 | La aplicación no utilizara gestores de Base de Datos.                                   |
| RF-004 | Conectividad externa.   |

Fuente: Elaboración Propia.

### 3.6.5. Planificación.

#### 3.6.5.1. Primera Iteración.

Tabla 4: Primera Iteración

| Historial de Usuario  |                                |
|---|--------------------------------|
| Numero: 1   | Usuario: Todos                 |
| Nombre Historia: El sistema debe permitir reproducir las canciones.                 |                                |
| Prioridad en Negocio:<br>Alta   | Riesgo en Desarrollo:<br>Bajo. |
| Puntos estimados: 1   | Iteración Asignada: 1          |
| Programador Responsable: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Barbara Panduro Gómez.         |                                |
| Descripción:<br>Se procedió a la recolección y edición de audio para la aplicación. |                                |
| Observación:<br>Se ha priorizado las canciones con mejor audio.                     |                                |

Fuente: Elaboración Propia.

### 3.6.5.2. Segunda Iteración.

Tabla 5: Segunda Iteración.

| Historial de Usuario  |                                 |
|---|---------------------------------|
| Numero: 2   | Usuario: Todos                  |
| Nombre Historia: El sistema debe permitir reproducir los videos.                      |                                 |
| Prioridad en Negocio:<br>Alta   | Riesgo en Desarrollo:<br>Medio. |
| Puntos estimados: 2   | Iteración Asignada: 1           |
| Programador Responsable: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Barbara Panduro Gómez            |                                 |
| Descripción:<br>Se realizo la recolección y edición de los videos para la aplicación. |                                 |
| Observación:<br>Se ha presentado los videos mejor editados.                           |                                 |

Fuente: Elaboración Propia.

### 3.6.5.3. Tercera Iteración.

Tabla 6: Tercera Iteración.

| Historial de Usuario  |                                |
|---|--------------------------------|
| Numero: 3   | Usuario: Todos                 |
| Nombre Historia: El sistema debe permitir ver las letras de las canciones.                  |                                |
| Prioridad en Negocio:<br>Alta   | Riesgo en Desarrollo:<br>Bajo. |
| Puntos estimados: 2   | Iteración Asignada: 1          |
| Programador Responsable: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Barbara Panduro Gómez                  |                                |
| Descripción:<br>Se recolecto las letras de las canciones y se procedió a ingresar a la app. |                                |
| Observación:<br>Se presento las letras de las canciones con su traducción.                  |                                |

Fuente: Elaboración Propia

#### 3.6.5.4. Cuarta Iteración.

Tabla 7: Cuarta Iteración.

| Historial de Usuario  |                                |
|---|--------------------------------|
| Numero: 4   | Usuario: Todos                 |
| Nombre Historia: El sistema debe permitir buscar por nombre las canciones.  |                                |
| Prioridad en Negocio:<br>Alta   | Riesgo en Desarrollo:<br>Bajo. |
| Puntos estimados: 1   | Iteración Asignada: 1          |
| Programador Responsable: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Barbara Panduro Gómez  |                                |
| Descripción:<br>Se implemento la opción de búsqueda para dar facilidad en la búsqueda de las canciones por nombre |                                |
| Observación:<br>La opción de búsqueda está representada por una lupa.   |                                |

Fuente: Elaboración Propia

#### 3.6.5.5. Quinta Iteración.

Tabla 8: Quinta Iteración

| Historial de Usuario  |                                |
|---|--------------------------------|
| Numero: 5   | Usuario: Programador           |
| Nombre Historia: Elaboración de contenido multimedia                              |                                |
| Prioridad en Negocio:<br>Alta   | Riesgo en Desarrollo:<br>Media |
| Puntos estimados: 2   | Iteración Asignada: 1          |
| Programador Responsable: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Barbara Panduro Gómez        |                                |
| Descripción:<br>Se procedió a la recolección de audio y video para la aplicación. |                                |
| Observación:<br>Se ha priorizado las canciones con mejor audio y video.           |                                |

Fuente: Elaboración Propia

### 3.6.5.6. Sexta Iteración.

**Tabla 9:** Sexta Iteración

| <b>Historial de Usuario</b>  |                             |
|--|-----------------------------|
| <b>Numero: 6</b>   | Usuario: Programador        |
| <b>Nombre Historia: Visualización de contenido multimedia</b>  |                             |
| <b>Prioridad en Negocio: Alta</b>  | Riesgo en Desarrollo: Media |
| <b>Puntos estimados: 2</b>   | Iteración Asignada: 2       |
| <b>Programador Responsable: Adrián Vásquez Ocmin y Lady Barbara Panduro Gómez</b>  |                             |
| <b>Descripción:</b><br>El usuario podrá acceder a las distintas categorías mostradas en la aplicación, para esto se ha diseñado y desarrollado el contenedor que dará muestra a los contenidos multimedia, que incluye la interfaz principal que debe ser fácil y entendible para el usuario |                             |
| <b>Observación:</b><br>La interfaz está diseñada de manera fácil para el uso del usuario.  |                             |

Fuente: Elaboración Propia.

### 3.6.6. Análisis y Diseño.

**Tabla 10:** Análisis y Diseño.

| <b>Riesgo</b>  | <b>Descripción</b>  | <b>Responsable</b> |
|--|---|--------------------|
| <b>Peligro en la recaudación de datos de los contenidos de las lenguas amazónicas.</b> | Es importante que, durante la recolección de datos, sea una persona hablante neta de las comunidades. | Desarrollador      |
| <b>Validación del Software</b>   | Validación del Software, aplicando un estándar de desarrollo  | Desarrollador      |

Fuente: Elaboración Propia.



### **3.6.7. Desarrollo (codificación)**

El desarrollo es la parte más importante en el proceso de la programación externa. Todos los trabajos tienen como objetivo que se propaguen lo más rápidamente posible, sin interrupciones y en dirección correcta. También es muy importante el diseño, y se establecen los mecanismos, para que éste sea revisado y mejorado de manera continuada a lo largo del proyecto, según se van añadiendo funcionalidades al mismo. XP recomienda como factor de éxito que el cliente esté involucrado en toda la etapa del desarrollo, esto se cumplió satisfactoriamente ya que como se explicó anteriormente los desarrolladores desempeñaban al mismo tiempo de clientes. Esto se cumplió satisfactoriamente con los desarrolladores en la estandarización de la codificación del proyecto.

#### **3.6.7.1. Estándares de Codificación.**

Ya se ha visto como la XP promueve la codificación en parejas (es más rápida, más eficiente, y menos candidata a cometer errores), la propiedad colectiva del código (de forma que todo el código es de todos y ningún integrante del equipo posee plenos derechos sobre alguna parte), el testeo continuo, la integración continua. Esto se cumplió satisfactoriamente con los desarrolladores en la estandarización de la codificación del proyecto.

### **3.6.8. Pruebas.**

El plan de pruebas está basado en la metodología de XP, lo que hace que este plan de pruebas tenga como propósito establecer las técnicas, herramientas y actividades relacionadas con la ejecución y validación de cada una de las pruebas, incluyendo responsabilidades de cada una de las actividades, los recursos y los prerrequisitos que deben ser considerados en el esfuerzo de cada una de las pruebas.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

**Tabla 7.** Frecuencia del aplicativo móvil

|               |                | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------------|----------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| <b>Válido</b> | Satisfecho     | 15         | 60         | 60                | 60,0                 |
|               | Muy Satisfecho | 10         | 40         | 40                | 100,0                |
|               | <b>Total</b>   | 25         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Fuente:** Elaboración propia

Los resultados sobre la implementación del Aplicativo móvil de música en idioma huitoto se muestra en la tabla 1 y reporta que el 40% de los pobladores de Centro Arenal están satisfechos con el uso del aplicativo móvil, y el 60% se siente muy satisfecho, Concluyendo que el 60% los pobladores en Centro Arenal se sienten muy satisfechos con la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma .

Con esto damos respuesta al objetivo específico 1: Evaluar la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto en los pobladores en Centro Arenal, 2020.

**Tabla 8.** Frecuencia de la Identidad Cultural

|               |              | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|---------------|--------------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| <b>Válido</b> | A veces      | 10         | 40         | 40                   | 40,0                    |
|               | Si           | 15         | 60         | 60                   | 100,0                   |
|               | <b>Total</b> | 25         | 100,0      | 100,0                |                         |

**Fuente:** Elaboración propia

Los resultados de la evaluación de la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal se muestran en la tabla 2 donde se observa que el 40% de los pobladores de Centro Arenal a veces se identifican con la identidad cultural como la comida, vestido, rituales, conocimientos ancestrales, lengua originaria, arte de la comunidad, tradiciones del pueblo, , valora las costumbres de la comunidad y participa de las actividades culturales dela comunidad ; mientras un 60% de los pobladores de Centro Arenal si se identifican con su cultura , Concluyendo que el 60% los pobladores en Centro Arenal se sienten muy se identifican con su cultura. Con esto damos respuesta al objetivo específico 2: Evaluar la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal ,2020.

**Tabla 9.** Tabla cruzada aplicativo móvil e identidad cultural

|                  |                | Identidad Cultural |         |    |       |
|------------------|----------------|--------------------|---------|----|-------|
|                  |                | Muy Malo           | A veces | Si | Total |
| Aplicativo móvil | Satisfecho     | 0                  | 10      | 0  | 10    |
|                  | Muy Satisfecho | 0                  | 0       | 15 | 15    |
| Total            |                | 0                  | 10      | 15 | 25    |

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 10.** Pruebas de chi cuadrado.

|  | Valor                   | gl | Significaci<br>ón<br>asintótica<br>(bilateral) | Significaci<br>ón exacta<br>(bilateral) | Significaci<br>ón exacta<br>(unilateral) |
|--|-------------------------|----|--|---|--|
| Chi-cuadrado de Pearson  | 25,00<br>0 <sup>a</sup> | 1  | ,000   |   |  |
| Corrección de continuidad  | 21,00<br>7              | 1  | ,000   |   |  |
| Razón de verosimilitud   | 33,65<br>1              | 1  | ,000   |   |  |
| Prueba exacta de Fisher  |                         |    |  | ,000                                    | ,000                                     |
| Asociación lineal por lineal   | 24,00<br>0              | 1  | ,000   |   |  |
| N de casos válidos   | 25                      |    |  |   |  |
| a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4,00. |                         |    |  |   |  |
| b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2   |                         |    |  |   |  |

**Fuente:** Elaboración propia

De las tablas 7 y 8 observamos los datos cruzados tanto de la variable independiente (**aplicativo móvil**) y como la variable dependiente (**identidad cultural**) con el fin de medir la relación entre ambas variables y es la siguiente:

Para establecer y determinar la relación entre ambas variables se emplea la prueba estadística chi cuadrada de Pearson ( $X^2$ ) aplicando la prueba estadística

inferencial no paramétrica chi cuadrada de ( $X^2$ ) se obtuvo  $X_c^2 = 25$ ,  $X_t^2 = 0,00393$ , grados de libertad ( $gl$ ) = 1 ,  $\alpha = 0,05$  y nivel de confianza = 0,95.

Observando que  $X_c^2 = 3,750 > X_t^2 = 0,00393$ ; eso significa que existe relación significativa entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal, con lo que se logró dar respuesta al objetivo específico 3: Determinar si existe relación entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal ,2020.

## Contrastación de hipótesis

**Tabla 11.** Medidas simétricas

|                                       |                         | Valor | Error estandarizado asintótico |
|---------------------------------------|-------------------------|-------|--------------------------------|
| Intervalo por intervalo               | R de Pearson            | 1,000 | ,000 <sup>b</sup>              |
| Ordinal por ordinal                   | Correlación de Spearman | 1,000 | ,000 <sup>b</sup>              |
| N de casos válidos                    |                         | 25    |                                |
| a. No se presupone la hipótesis nula. |                         |       |                                |
| b. Se basa en aproximación normal.    |                         |       |                                |

**Fuente:** Elaboración propia

La hipótesis de la investigación es aceptada porque existe relación estadísticamente significativa entre existe relación significativa entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal,, los cálculos fueron realizados en el programa SPSS versión 25 nos muestran un valor del coeficiente de correlación de Pearson igual a 1 lo que significa que existe una correlación positiva significativa entre la variable independiente y la dependiente como lo indica la tabla 11.

En conclusión: se acepta la hipótesis de la investigación: “Existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020”.

## CAPÍTULO V: DISCUSIONES

Con la implementación del Aplicativo móvil de música en idioma haitoto, el 60% los pobladores en Centro Arenal se sienten muy satisfechos y se detectó que el 60% de los pobladores de Centro Arenal si se identifican con su cultura como la comida, vestido, rituales, conocimientos ancestrales, lengua originaria, arte de la comunidad, tradiciones del pueblo, valora las costumbres de la comunidad y participa de las actividades culturales de la comunidad, de igual forma **Torres** en su investigación concluyó que en el Colegio Técnico España ha aumentado innumerablemente la población indígena donde la mayoría de personas en especial los jóvenes están perdiendo su identidad cultural por la influencia de costumbres extranjeras. Y que los principales motivos para que se pierda la identidad cultural son en gran influencia la migración a otros países por que se da el aprendizaje de nuevos estereotipos de culturas. Por su parte Páez, en su investigación sobre identidad nacional en el Perú y sus correlatos psicológicos, sociales y culturales”, a partir de una muestra de personas de clase media de la ciudad de Lima, se analizó la dinámica de las relaciones intergrupales en el Perú. Cuyos resultados le llevan a considerar que la institucionalización de las prácticas de exclusión surge como una manera de preservar el poder de los grupos dominantes; mientras que en nuestra investigación de implementación de un cancionero en idioma haitoto el 60% de los pobladores de Centro Arenal si se identifican con su cultura a pesar de mucha influencia que genera el turismo interno. También Valdivia, investigó la “Identidad cultural y actitud frente a los apellidos étnicos (quechua y aymara) de los estudiantes de enfermería de la UNJBG – Tacna”, llegando a la conclusión que existe relación estadística



significativa entre la Identidad cultural y la Actitud hacia los apellidos étnicos quechua y aymara en los estudiantes de enfermería.

En el estudio que realizamos que fue de tipo relacional al igual que de valdivia donde se obtuvo que  $X_c^2 = 3,750 > X_t^2 = 0,00393$ ; que significa que existe relación significativa entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal, cabe mencionar que no se encontro investigaciones de este tipo donde se relaciona una variable tecnologica que es desarrollar un aplicativo con otra de tipo cultural.

## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

- ✓ El 60% de los pobladores de Centro Arenal se sienten muy satisfechos con la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma Huitoto.
- ✓ El 60% de los pobladores de Centro Arenal si se identifican con su cultura.
- ✓ Existe relación significativa entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal
- ✓ Se acepta la hipótesis de la investigación: “Existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo movil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020”.

## **CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES**

- Se recomienda al programa bioinfo ampliar y enriquecer los datos y contenidos del sistema Amazonia para fortalecer los conocimientos amazónicos y que estos puedan ser accesibles a cualquier usuario con conexión a internet a un dispositivo móvil con sistema operativo Android.
- Replicar la presente investigación en otras comunidades e Instituciones; por la mismas responsables o por otros investigadores; y así conseguir una mayor confiabilidad y viabilidad en sus resultados y conclusiones.
- La realización de talleres con temas de fortalecimiento de Identidad Cultural en diferentes Comunidades Nativas.

## CAPÍTULO VIII: REFERENCIAS BIBLIORÁFICAS

Abud, M., (2012). Calidad en la industria del software. La norma ISO-9126. México. Moll, Steven V. (1984). Front-of-the-House Computer Systems: A User's Guide, Hospitality Review: Vol. 2: Iss. 2, Article 5. EEUU.

Cuello, J. Javier & Vittone, J. (2013) Diseñando Apps para Móviles. España, Editorial Createspace

Hernández, Fernández, Baptista (2014). Metodología de la investigación.

Luján. S., (2002). Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web. PP 47. España.

Nieto, A. & Rouhiainen, L. (2010). La Web de empresa 2.0 Guía práctica para atraer visitas y conseguir clientes. PP 24. Madrid.

Torres, E. (2013). Desarrollo de la Identidad Cultural de los estudiantes de segundo año de bachillerato del colegio técnico popular España en base de talleres vivenciales en el año 2012 - 2013. Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3362/2/TESIS.pdf>

Roger S. Pressman (2010) Ingeniería del software - Un enfoque práctico. University of Connecticut. EEUU.

Ramos, A., (2011). Aplicaciones web, Ediciones Pararinfo, Madrid - España. PP 223

Páez (2010), Estudios sobre identidad nacional en el Perú y sus correlatos psicológicos, sociales y culturales”, a partir de una muestra de personas de clase media de la ciudad de Lima.

Valdivia, L. (2012). Identidad Cultural y actitud frente a los apellidos étnicos (Quechua y Aymara) de los estudiantes de enfermería de la UNJBG - Tacna, 2012. Disponible en:

[http://www.tesis.unjbg.edu.pe:8080/bitstream/handle/unjbg/204/89\\_2013\\_Valdivia\\_Reyes\\_LJ\\_FACS\\_Enfermeria\\_2013.pdf?sequence=1](http://www.tesis.unjbg.edu.pe:8080/bitstream/handle/unjbg/204/89_2013_Valdivia_Reyes_LJ_FACS_Enfermeria_2013.pdf?sequence=1)

## **ANEXOS**



## ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

| PROBLEMA   | OBJETIVOS  | HIPÓTESIS   | VARIABLES   | INDICADORES  | METODOLOGÍA   |
|--|--|---|---|--|---|
| ¿Existe relación entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020? | <p><b>OBJETIVO GENERAL</b><br/>Desarrollar e implementar un Aplicativo móvil de Música en idioma huitoto con el fin de determinar la asociación con la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal ,2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b><br/>OE1. Evaluar la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto en los pobladores en Centro Arenal ,2020.<br/>OE2. Evaluar la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal ,2020.<br/>OE3. Determinar si existe relación entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal ,2020.</p> | <p><b>HIPOTESIS PRINCIPAL</b><br/>Hi: Existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020.</p> <p><b>HIPOTESIS NULA</b><br/>Ho: No existe relación estadísticamente significativa entre la implementación de un Aplicativo móvil de música en idioma huitoto y la identidad cultural de los pobladores en Centro Arenal 2020.</p> | <p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b><br/><br/>Aplicativo móvil de música en idioma huitoto</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b><br/><br/>Identidad cultural</p> | <p><b>INDEPENDIENTE</b><br/>-Funcionalidad<br/>-Usabilidad<br/>-Portabilidad<br/>-Eficiencia</p> <p><b>DEPENDIENTE</b><br/>-Se identifica con sus costumbres<br/>-Se identifica con su cosmovisión</p> | Enfoque cuantitativo, con un tipo de alcance descriptivo relacional, diseño de la investigación es el no experimental y de tipo transaccional . |

Fuente: Elaboración Propia

## ANEXO 2. INSTRUMENTO

### ENCUESTA IMPLEMENTACION DE APLICATIVO MOVIL

#### Encuesta Funcionalidad

¿El aplicativo cumple con la adecuación para su funcionalidad?

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho

¿El aplicativo cumple con la exactitud para su funcionalidad?

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho

¿El aplicativo cumple con la interoperabilidad para su funcionalidad?

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho

¿El aplicativo cumple con la seguridad para su funcionalidad?

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho

#### Encuesta Usabilidad

¿El aplicativo cumple con la comprensibilidad para su usabilidad?

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho

¿El aplicativo cumple con la facilidad de aprender para su usabilidad?

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho

¿El aplicativo cumple con la operatividad para su usabilidad? Es la capacidad del usuario para operar o controlar el sistema.

Muy Insatisfecho    Insatisfecho    Indiferente    Satisfecho    Muy Satisfecho



### **Encuesta Portabilidad**

**¿El aplicativo cumple con la adaptabilidad para su portabilidad?**

Muy Insatisfecho     Insatisfecho     Indiferente     Satisfecho     Muy Satisfecho

**¿El aplicativo cumple con la inestabilidad para su portabilidad?**

Muy Insatisfecho     Insatisfecho     Indiferente     Satisfecho     Muy Satisfecho

**¿El aplicativo cumple con la reemplazabilidad para su portabilidad?**

Muy Insatisfecho     Insatisfecho     Indiferente     Satisfecho     Muy Satisfecho

### **Encuesta Eficiencia**

**¿El aplicativo cumple con el comportamiento con respecto al tiempo para su eficiencia?**

Muy Insatisfecho     Insatisfecho     Indiferente     Satisfecho     Muy Satisfecho

**¿El aplicativo cumple con el comportamiento con respecto a recursos para su eficiencia?**

Muy Insatisfecho     Insatisfecho     Indiferente     Satisfecho     Muy Satisfecho

### ANEXO 3. INSTRUMENTO

#### ENCUESTA DE IDENTIDAD CULTURAL EN EL CASERIO CENTRO ARENAL

**Instrucciones:** Lee detenidamente cada pregunta y responde con precisión marcando con un "x" en el espacio que le corresponda.

| N°                                    | ITEMS  | ESCALA DE MEDIDA |         |    |
|---------------------------------------|--|------------------|---------|----|
|                                       |  | Si               | A veces | No |
| <b>Variable 1: Identidad Cultural</b> |  |                  |         |    |
| 1                                     | ¿Te agrada la comida de tu comunidad?  |                  |         |    |
| 2                                     | ¿Te gusta vestir de acuerdo a la vestimenta típica de tu comunidad?                        |                  |         |    |
| 3                                     | ¿Practicas los rituales de tu comunidad?   |                  |         |    |
| 4                                     | ¿En tu comunidad, los conocimientos ancestrales se transmiten de abuelos a padres e hijos? |                  |         |    |
| 5                                     | ¿Para comunicarte, utilizas la lengua originaria de tu comunidad?                          |                  |         |    |
| 6                                     | ¿Practicas el arte de tu comunidad?  |                  |         |    |
| 7                                     | ¿Transmites a tus hijos las tradiciones orales de tu pueblo?                               |                  |         |    |
| 8                                     | ¿Te sientes orgulloso de tu cultura?   |                  |         |    |
| 9                                     | ¿Valoras las costumbres de tu comunidad?   |                  |         |    |
| 10                                    | ¿Participas en las festividades culturales de tu comunidad?                                |                  |         |    |

## ANEXO 4: MANUAL DEL USUARIO

Figura 3: Icono de la Aplicación



Fuente: Elaboración Propia

MANUAL DE USUARIO

APLICACIÓN MOVIL

CANCIONERO HUITOTO

Aplicación para preservar la cultura de los pueblos

Versión 1.0

## **Introducción.**

El siguiente manual es elaborado con el fin de poder brindar al usuario final un manejo y conocimiento adecuado de la aplicación, facilitación la navegación dentro de sus funciones con pantallazos intuitivos para una mejor comprensión.

## Reconocimiento y apertura de la aplicación

La aplicación se identifica con el icono que se muestra a continuación, en el cual debe estar previamente instalado en el dispositivo móvil.

**Figura 4: Ingresar a la Aplicación**



**Fuente:** Elaboración Propia

Al tocar el icono, se abrirá la pantalla de inicio de la aplicación.

**Figura 5: Pantalla de Inicio.**



**Fuente:** Elaboración Propia

Al ingresar a la aplicación podremos escoger entre las opciones ya registradas como canciones, videos y letras de las músicas en huitoto.

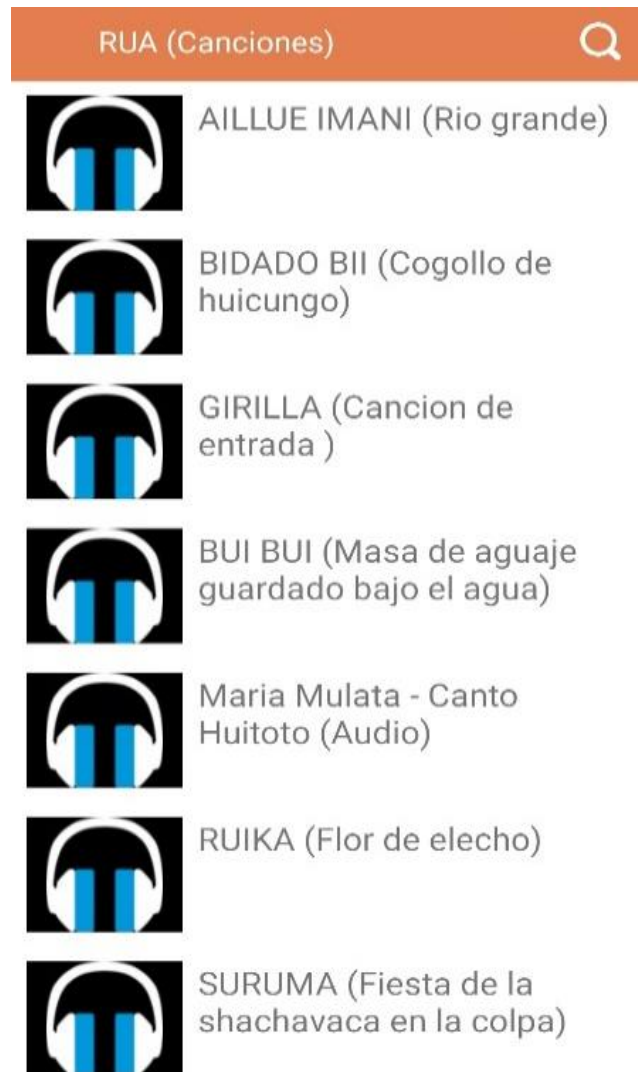
**Figura 6: Opciones de la aplicación**



**Fuente:** Elaboración Propia

Al escoger la opción de canciones (Rua) se abrirá la ventana donde están la lista de canciones para poder escoger y reproducir.

**Figura 7: Lista de canciones**



**Fuente:** Elaboración Propia



Al escoger la música se abrirá esta pantalla donde se reproducirá la música y al mismo tiempo se podrá leer la letra de la canción en reproducción

**Figura 8: Reproducción de la canción**

**Cancionero Huitoto**

"AILLUE IMANI" (RIO GRANDE)

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

LLE, LLE: RIKUMII, LLE,LLE,RIKUMII  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLE,LLE,RIKUMII,LLE,LLE,RIKUMII

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

LLE, LLE: RIKUMII, LLE,LLE,RIKUMII  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLE,LLE,RIKUMII,LLE,LLE,RIKUMII

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

AILLUE IMANI (Rio grande)

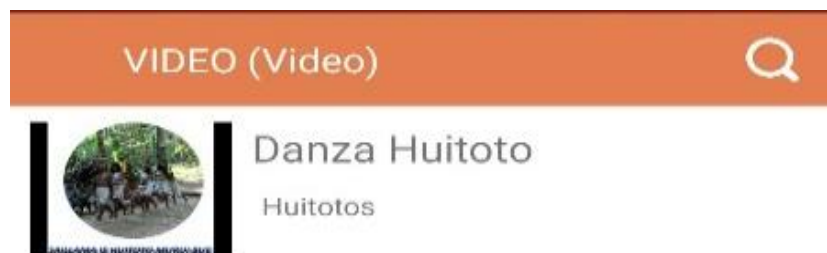
◻

◀ ▶

**Fuente:** Elaboración Propia

La siguiente opción es la de video al escoger la opción de video encontraremos los videos grabados en la aplicación.

**Figura 9: Lista de videos**



**Fuente:** Elaboración Propia

Al reproducir el video se abrirá la ventana donde podemos ver el en la pantalla completa.

**Figura 10: Reproducción de Videos**



### Danza Huitoto

Huitotos

Danza

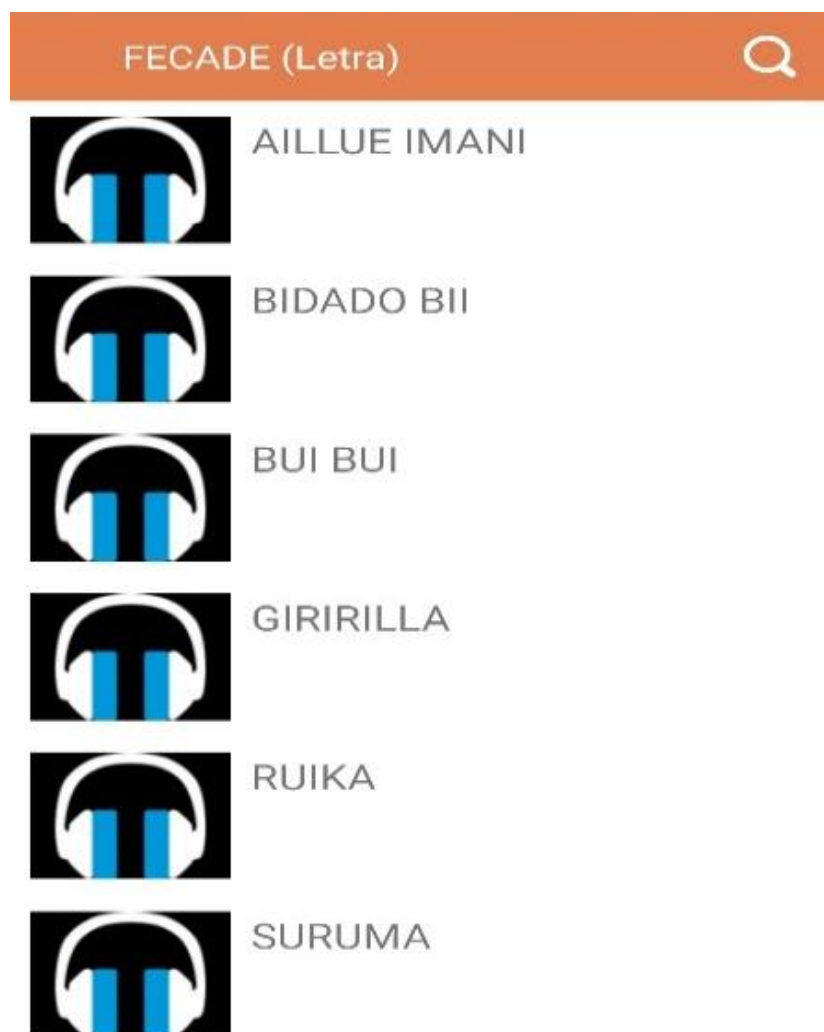
Danza



**Fuente:** Elaboración Propia

Cuando escogemos la canción podemos leer la letra que se abrirá en una nueva ventana

**Figura 11: Lista de las canciones en letras**



**Fuente:** Elaboración Propia

Cuando escogemos la canción podemos leer la letra que se abrirá en una nueva ventana.

**Figura 12: Letras de las Canciones**

**AILLUE IMANI**

"AILLUE IMANI" (RIO GRANDE)

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

LLE, LLE: RIKUMII, LLE,LLE,RIKUMII  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLE,LLE,RIKUMII,LLE,LLE,RIKUMII

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

LLE, LLE: RIKUMII, LLE,LLE,RIKUMII  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLE,LLE,RIKUMII,LLE,LLE,RIKUMII

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

LLE, LLE: RIKUMII, LLE,LLE,RIKUMII  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLE,LLE,RIKUMII,LLE,LLE,RIKUMII

FEEI, FEEI, AILLUE INAMI ARIFE,  
LLIJA REFOMA UUAINA:

CORO:

LLE, LLE: RIKUMII, LLE,LLE,RIKUMII  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLIJA,LLIJA,LLIJAAA,  
LLE,LLE,RIKUMII,LLE,LLE,RIKUMII

**Fuente:** Elaboración Propia