



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL INGENIERIA DE SISTEMAS**

Aplicación Móvil para la mejora de información de danzas
folklóricas peruanas en grupos amateurs.

**TESIS PARA OBTENER TÍTULO PROFESIONAL DE:
Ingeniero de Sistema**

AUTORES:

Lino Vásquez, Carlos Jean Pier (orcid.org/0000-0002-7688-0740)

Mogollon Casas, Juan Carlos (orcid.org/0000-00001-7352-9296)

ASESOR:

Mg. Román Nano, Franklin Rodolfo (orcid.org/0000-0001-7397-6993)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Sistemas de información y comunicaciones

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Enfoque de genero, inclusión social y diversidad cultural

Lima– PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestras familias que siempre han estado apoyándonos, como también respetando las decisiones que hemos tomado en el transcurso de la carrera. Gracias por inculcar en nosotros el ejemplo de esfuerzo y valentía, ya que en el transcurso se presentarían adversidades, pero con el amor a Dios se logró superar.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios, por darnos salud y sobre todo fuerzas para seguir adelante en este proceso, También a mis docentes por su ayuda, paciencia y dedicación, y sobre todo a nuestras familias que nos dieron ánimos en es todo este tiempo de trabajo.

Índice de contenidos

I. INTRODUCCIÓN	10
II. MARCO TEÓRICO	17
III. MÉTODO	23
3.1 Tipo y diseño de investigación	24
3.2 Variables y operacionalización	24
3.3 Población, muestra y muestreo	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.5 Procedimientos	27
3.6 Método de análisis de datos	28
3.7 Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	30
V. DISCUSIÓN	49
VI. CONCLUSIONES	52
VII. RECOMENDACIONES	54
REFERENCIAS	56
ANEXOS	64
Anexo 01: Matriz de consistencia	66
Anexo 02: Matriz de operacionalización de variables	69
Anexo 03: Ficha de registro – difusión de la información	71
Anexo 04: Ficha de registro – Incremento de la satisfacción en las personas	73
Anexo 05: Cuestionario – Incremento de porcentaje de la motivación	75

Índice de tablas

Tabla 1. Análisis descriptivo del índice de nivel de difusión de la información	31
Tabla 2. Nivel de Difusión de la información - Pre-Test	31
Tabla 3. Nivel de Difusión de la información - Post-Test	32
Tabla 4. Análisis descriptivo del incremento de satisfacción de las personas.	33
Tabla 5. Incremento de la Satisfacción en las personas - Pre-Test	34
Tabla 6. Incremento de la Satisfacción en las personas - Post-Test	34
Tabla 7. Análisis descriptivo del incremento del porcentaje de la motivación.	36
Tabla 8. ¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Pre-Test	37
Tabla 9 . ¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Pre-Test	38
Tabla 10. ¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Pre-Test	38
Tabla 11. ¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Post-Test	38
Tabla 12. ¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Post-Test	39
Tabla 13. ¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Post-Test	39
Tabla 14. Indicador 01 Nivel de difusión de la información.	43
Tabla 15. Pruebas de normalidad	43
Tabla 16. Indicador 02 Incremento de satisfacción de las personas.	44

Tabla 17. Pruebas de normalidad	45
Tabla 18. Indicador 03 Incremento de porcentaje de la motivación	45
Tabla 19. Pruebas de normalidad	47

Índice de figuras

Figura 1. Gráfico histórico del indicador 01 – Incremento de Satisfacción de las personas	13
Figura 2. Gráfico histórico del indicador 02 – Nivel de Difusión de la información	13
Figura 3. Gráfico histórico del indicador 03 – Incremento de porcentaje de la motivación	14
Figura 4. Gráfico comparativo del índice de nivel de difusión de la información	32
Figura 5. Gráfico comparativo del incremento de satisfacción de las personas.	35
Figura 6. Gráfico comparativo del incremento de porcentaje de la motivación.	
Pregunta 01: ¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas?	40
Figura 7. Pregunta 02: ¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas?	41
Error! Bookmark not defined.	
Figura 8. Pregunta 03: ¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil?	42

Resumen

El trabajo de investigación contiene el desarrollo e implementación de una aplicación móvil para la mejora de información de las danzas folklóricas peruanas, teniendo como objetivo facilitar al usuario encontrar y aprender de una manera más sencilla y rápida información y detalles de las danzas peruanas a buscar. Todo ello se desarrollará mediante un estudio experimental y con la metodología ágil, dentro de nuestra investigación tuvimos como muestra a 50 usuarios que identificamos que se les complicaba obtener información y aprender las danzas folklóricas peruanas.

Como resultado tendremos que al inicio de la investigación de la muestra solo se obtuvo un 28% de usuarios que tenían el déficit de encontrar y aprender sobre las danzas peruanas, donde posteriormente finalizando el trabajo obtendremos en un 80 % de eficacia al lograr que los alumnos tengan mejor satisfacción al realizar dichas actividades como búsqueda y aprendizaje de las danzas peruanas. Por último, se recomendó utilizar herramientas de innovación en este caso una aplicación móvil para obtener mejor resultados en los intereses e identificación de los usuarios respecto a las danzas peruanas.

Palabras clave: aplicación móvil, identidad cultural, danzas folklóricas

Abstract

The research work contains the development and implementation of a mobile application for the improvement of information on Peruvian folk dances, with the objective of facilitating the user to find and learn information and details of Peruvian dances in a simpler and faster way. search for. All this will be developed through an experimental study and with the agile methodology, within our research we had as a sample 50 users that we identified that it was difficult for them to obtain information and learn Peruvian folk dances.

As a result, we will have that at the beginning of the investigation of the sample, only 28% of users who had the deficit of finding and learning about Peruvian dances were obtained, where later, finishing the work, we will obtain 80% efficiency by achieving that student have better satisfaction when carrying out such activities as search and learning of Peruvian dances. Finally, it was recommended to use innovation tools in this case a mobile application to obtain better results in the interests and identification of users regarding Peruvian dances.

Keywords: mobile application, cultural identity, Folkloric dances.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día en nuestro país, carecemos de interés para saber sobre nuestra cultura que nos identifica como ciudadanos. Hablamos específicamente de las danzas folklóricas que son representaciones culturales enseñando nuestras costumbres y tradiciones. A consecuencia del COVID 19 se tuvo un bajo interés en la práctica y aprendizaje de información de las danzas peruanas ya que no se incentivó a la continuidad de estas actividades. También tenemos una falta de aprendizaje en el ámbito tecnológico que nos ayudaría y facilitaría a obtener soluciones mucho más sencillas y rápidas. Palomino (2018), nos referimos a las danzas folklóricas peruanas, que es un rubro muy popular y a la vez muy descuidado por todos nosotros como peruanos, ya que no le damos la importancia y el valor a estas actividades que son parte de nuestra identidad cultural e identificación como peruanos. Existen muchos centros y grupos que se dedican de forma profesional y amateurs a la práctica de estas danzas folklóricas, invirtiendo en la cultura mental en cada uno de sus participantes. Buscaremos implementar soluciones tecnológicas para la facilidad en las personas en aprender las diversas danzas que tiene nuestro país.

Quijano (2018) Teniendo como problemática la falta de información de las danzas folklóricas para el aprendizaje de ellas, lo cual trae como consecuencia el bajo interés de la persona de saber nuestras danzas, ya que no cuentan con un medio confiable de obtener la información adecuada, teniendo como objetivo principal la mejora de información de danzas folklóricas, la cual conlleva a la identidad cultural de las personas.

Pérez (2021) tiene como consecuencia que las personas tiene una dificultad en el manejo de plataformas y aplicaciones tecnológicas, ya sea por temas de escasez de internet o de aparato tecnológico, dado las circunstancias ya con el tiempo tenemos que ir financiándose de estos dispositivos porque es para la continuidad de los estudios de las personas, que es esencial para su desarrollo como persona. Dentro de las consecuencias que dejó la pandemia tenemos el bajo interés que tienen las personas para buscar y aprender las diversas danzas Folklóricas de nuestro país.

Teniendo que destacar que, a nivel departamental Lima, la práctica de danzas folklóricas peruanas, está vinculada a la estadística que nos proporciona el

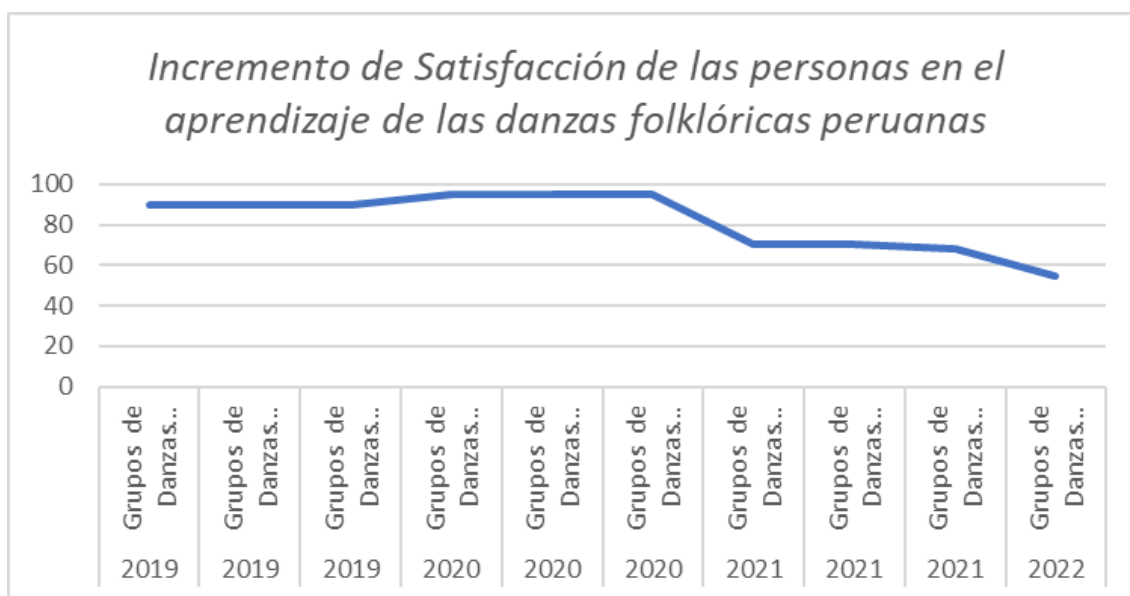
Ministerio de Cultura de nuestro país, donde detalla que en el año 2021 la cantidad de asistentes a elencos o grupos de danzas fue 16 927(Ver: Figura 04), donde hubo un gran incremento este año con una cantidad de 38 902 asistentes. (Ver: Figura 05)

En este contexto, dentro del distrito de Carabayllo, se encuentran diversos grupos amateurs que practican las danzas folklóricas peruanas. A los cuales se les solicitó información de sus integrantes para poder trabajar en las dimensiones propuestas en el trabajo de investigación.

Información de las danzas folklóricas de grupo amateurs tiene un gran valor educativo para las personas la información de danzas folklóricas, porque la identidad cultural y la actividad que realiza una persona se dicen de las danzas, tomando desde un punto de vista pedagógico.

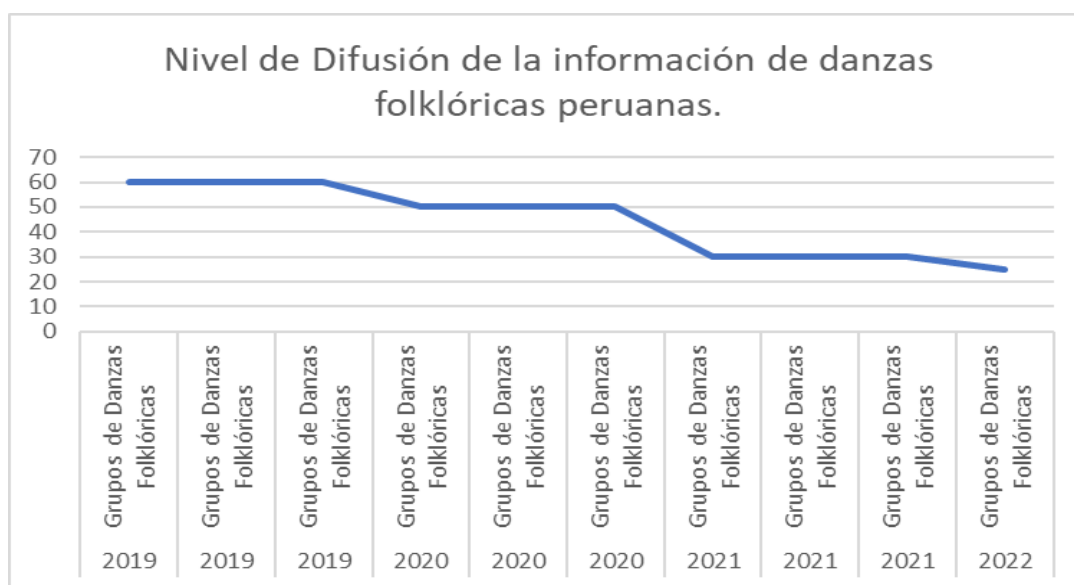
El principal problema de los grupos amateurs es que solo dedican el tiempo a la parte práctica de las danzas, teniendo así alumnos mecánicamente bailarines, teniendo en cuenta que la parte teórica es mucho más importante ya que nos ayudaría a saber y conocer información sobre lo que se está desarrollando en la parte práctica, es decir aprender sobre la historia, vestimenta, que instrumentos utilizan en las danzas, géneros, mensaje y otros factores que el danzante tiene que saber para una mejor instrucción en la parte de cultura como peruano. para este problema mencionado encontraremos dimensiones que nos ayudarán a medir nuestra variable. Tenemos dimensión 01 información, dimensión 02 satisfacción y dimensión 03 motivación.

Figura 01: Gráfico histórico del indicador 01 – Incremento de Satisfacción de las personas.



En la siguiente imagen podemos apreciar, la secuencia que viene el nivel de satisfacción en las personas desde año 2019 hasta la actualidad, comenzando en el 2019 en un 85% de satisfacción siguiendo en un buen camino hasta el año 2022, que tuvo una baja considerable llegando a un 45% de satisfacción de los usuarios.

Figura 02: Gráfico histórico del indicador 02 – Nivel de Difusión de la información



En la siguiente imagen podemos apreciar, la secuencia que viene el nivel de difusión de información en las personas desde año 2019 hasta la actualidad, teniendo una baja considerable en el año 2021 al 2022 en un 25%.

Figura 03: Gráfico histórico del indicador 03 – Incremento de porcentaje de la motivación.



En la siguiente imagen podemos apreciar, la secuencia que viene el nivel de motivación en las personas desde año 2019 hasta la actualidad, teniendo una baja considerable en el año 2022 en un 40%.

En la investigación se formula las siguientes preguntas principales: ¿Cómo mejora la aplicación móvil, la información de las danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs? como problema específico 1. ¿De qué manera se puede motivar a las personas, mediante la información de las danzas folklóricas peruanas? y como problema específico 2 ¿De qué manera se puede satisfacer a las personas, mediante la información de las danzas folklóricas peruanas? por último problema específico 3. ¿De qué manera se puede lograr una buena información en las personas, sobre las danzas folklóricas peruana?

Falcón (2021) justifica que hoy en día en nuestro país existe mucha carencia en la parte de nuestra realidad con respecto a lo cultural específicamente en lo artístico. Existen muy poco apoyo de parte de las autoridades que le prestan menos importancia a las expresiones culturales la cual se está viendo reflejada en las personas con la forma de sentirse identificados como país.

Ramírez (2020) Explica que la adquisición, difusión del conocimiento de las danzas folklòricas peruana se mantiene al margen en los últimos años. Los estudios científicos, sistemático están siempre supervisado por autoridades auditores con la que genera información brindada, en la cual teniendo un mayor peso científico. Así mismo Ramírez (2020) mencionada que la ciencia científica es muy necesaria en la cual varios autores publica un artículo de mejora de información.

Álvarez (2020) detalla que en el presente estudio se realiza una justificación teórica, destacando método de mejorar de información de las danzas folklóricas peruanas, Asimismo los usuarios que cuenta con dicho conocimiento respecto al tema mediante el uso de aplicación móvil realizando mejora de información realizando cambio estilo de vida.

En esta investigación se brindara una justificación social para la población que desee obtener el conocimiento necesario acordar de las danzas folklòricas peruana ,Así mismo para poder prevenir y tratar de conocimiento ,mediante el uso de la aplicación móvil brindando información resaltante hacia las danzas folklóricas Gómez et al.(2019) Explica que las danzas peruanas es muy importante porque da conocer a los usuarios para que se actualicen y no pierdan el interés de recibir información respecto a la danzas. Gómez et al. (2019) menciona que las danza folklòricas en el funcionamiento social cumple una función muy importante de nuestra sociedad además ya que es utilizada como un factor único como identidad social.

Finalmente, como justificación tecnológica se enfoca a brindar información y la manera de transmitir sin un apoyo de especialista a través de la aplicación móvil, que es una plataforma de una manera fácil acceso y poder brindar información de aprendizaje de una manera rápida siendo amiga o satisfecho para los usuarios. Villavicencio et (2019) mencionada que la TIC ofrece una solución a las necesidades reciente a la vez compartiendo dicha información permitiendo estar mejor informados. (P.5)

Falcón (2021) afirma que la gestión también se desarrolla una forma social tratando de llevar las condiciones y facilidades para todas las personas y la diversidad cultural. Teniendo como finalidad promover el interés en las personas

en donde puedan manifestarse e instruirse sobre nuestra cultura e identidad como peruanos. Se hace una evaluación con respecto a todas las personas que están de forma interesada en la cultura folklórica peruana, para así saber cómo llegar a ellas dándoles un servicio de satisfacción para un mejor interés.

Así como la presente investigación plantea la siguiente hipótesis principal: El uso de la aplicación móvil, ayudó en la motivación, identidad cultural y diversidad cultural de las danzas folklóricas peruanas en las personas 1: El uso de la aplicación móvil, aumentó la motivación de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas. Como hipótesis específica 2: El uso de la aplicación móvil, ayudó a conocer la identidad cultural en las personas mediante la información de danzas folklóricas peruanas. y por último hipótesis específica 3. El uso de la aplicación móvil, facilitó el conocimiento sobre la diversidad cultural en las personas, a través de la información de danzas folklóricas peruanas

Tendremos como hipótesis general: El uso de la aplicación móvil, ayudó en la motivación, satisfacción e incremento de información, de las danzas folklóricas peruanas. Maqui (2019) manifestó que en el Perú la educación por parte de la identidad cultural tiene que ser propuesta para toda la educación actual de todas las edades, porque es donde como país y persona nos sentiremos identificados, creciendo con valores y sobre todo principios de educación en la parte cultural peruana.

Teniendo, por propósito de la investigación como objetivo principal: Mejorar la importancia de las danzas folklóricas peruanas, a través de una aplicación móvil como objetivos específicos 1: El uso de la aplicación móvil, mejora el nivel de difusión de la información de las danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs, como objetivos específicos 2. El uso de la aplicación móvil, aumentó la satisfacción de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs y por último objetivo específico 3: El uso de la aplicación móvil, aumentó el porcentaje de la motivación de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

II. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentará una recopilación de estudios que tiene una relación con el trabajo de investigación, encontraremos distintas investigaciones, tanto de nivel nacional como de nivel internacional; donde tendremos tesis y artículos. Se detallaron teorías relacionadas al trabajo de investigación, especificando objetivos, metodología y resultados obtenidos. También encontraremos conceptos como danzas folklóricas peruanas, ingeniería de software, aplicación móvil, y dentro de nuestras dimensiones a conocimiento, satisfacción y motivación. Se realizó una búsqueda profunda para la obtención de cada una de las informaciones propuestas, entre libros electrónicos, repositorios, base de datos, entre otros.

A nivel nacional en el año 2021, Jherson Carrión y Kevin Sulca publicaron en su tesis "Aplicación móvil para fomentar la calistenia en estudiantes universitarios", en el que la problemática se evidenció la falta de aplicaciones móviles para la satisfacción de los usuarios, sobre todos después de tiempo de pandemia, ya que no al no poder realizar actividades cotidianas optan por otras actividades. Teniendo como objetivo determinar el efecto del uso de la aplicación móvil en el incremento de la motivación, satisfacción, en relación a las actividades que realizan las personas. El tipo de investigación fue aplicada, con un enfoque cuantitativo y con un diseño preexperimental. La muestra fue constituida por 34 estudiantes universitarios, con quienes se utilizó cuestionarios como instrumentos. Como resultados tenemos la incrementación de la motivación en 50.3667% y la satisfacción en 58.8235%. Se recomendó incorporar un historial de búsquedas y vistas en la aplicación móvil.

Posteriormente en el 2021 Jerson Lavado elaboro una tesis "Aplicación móvil "Ward place para mejora la información de las pymes de rubro gastronómico en la ciudad de Trujillo "analizando la problemática no cuentan con una buena información adecuada del rubro teniendo como objetivo mejorar la información de las pymes a través de la implementación de una aplicación móvil .Su investigación Experimental se aplicó la prueba de shapuro Willk en al cual como resultado en el incremento de las satisfacción comensales -cliente en un 12.5% en el incremento de la información 14.5% concluyendo así que la aplicación móvil mejora una probabilidad de la información de las pymes del rubo gastronómica.

Así mismo Waldir Maidana (2022) redactó la tesis “Aplicación web en la metodología Iconix para mejorar la difusión de la información de la radio Qhaphiya de Yunguyo “teniendo como problemática debido a la difusión información presentada es inadecuado para la información, ocasionando que tenga una limitada audiencia existen los bajos niveles de visitas en los medios digitales. en la cual que no utilizan estrategia de marketing multicanal y ocasiones que no capte nueva audiencia. Teniendo como objetivos mejora la difusión de la información de la radio Qhaphiya empleado una aplicación web basada a la metodología Iconix Su investigación es de tipo aplicada y el diseño experimental del grado pre experimental en la cual usando una recolección de datos como fichas de observación y encuestas. Los resultados obtenidos fueron a nivel de la difusión de la información se incrementó 70.52% a el nivel incremento de satisfacción 32.5%. Incremento de porcentaje de motivación 27.8%

En el año 2021, Edilma Burga y Jim Mendoza en su tesis "Aplicación móvil para el aprendizaje de la construcción y mantenimiento de biohuertos". Teniendo como problemática la ausencia de conocimiento sobre el efecto de una aplicación móvil en la información de actividades cotidianas como laborales. El objetivo general fue determinar el efecto del uso de la aplicación móvil en el aprendizaje a través de la información sobre las actividades cotidianas y laborales, fomentando la motivación, satisfacción y conocimiento en las personas. Se tomó una muestra conformada por un grupo de 36 personas con residencia en Socotá, las cuales viven en zonas urbanas. El tipo de investigación fue aplicada, el diseño fue experimental y el tipo de diseño fue preexperimental. Luego del análisis de los resultados del estudio, se pudo confirmar que fueron satisfactorios, consiguiendo el incremento de conocimiento en 99.53%, incremento de motivación hacia el aprendizaje en 159.99%, incremento de satisfacción con el aprendizaje en 149.99% y la mejora de la experiencia del usuario con el uso de la aplicación en 99% a través de la interacción con la aplicación móvil.

Darío Tipe Huamán et al (2019) en su artículo desarrollo de aplicación móvil para mejorar la administración de información en el servicio ciudadano del programa nacional cuna más a través de una implementación de la aplicación móvil para la mejora de entrega de cambio de actores en la cual se genera por cada mes, entonces el principal objetivos de mejorar el costo, tiempo y confiabilidad de los datos establecidos al momento de la entrega de información en el que la problemática no tienen información directa de sistema para poder conocer a los actores que así mismo serán cambiado en el mes de atención teniendo en cuenta como objetivos mejorar el manejo de información por ejemplo brindar un servicios de una buena calidad a los usuarios, a través de una correcta gestión de la información que es una necesidad primordial entonces el proceso de una entrega de información se muestra como resultado 86% costo disminuyo en 100% y la confiabilidad a través de los datos se incrementar en 36%.

Lafuente Luis (2021) público un artículo titulado: desarrollo de una aplicación móvil como instrumento de difusión de información cuyo este proyecto realización una implementación de aplicativo móvil para la gestión de información que efectúa inmediatamente desde la cada área de la institución en una forma colaborativa en la cual permite publicar noticia en el preciso instante. de acuerdo a la metodología empleada análisis y diseño de la aplicación móvil permita agiliza el proceso de información por correo electrónico en cada lista de la distribución organizada por el área.

Asimismo Hameed et al (2019) publicó un artículo titulado: Application off mobile for the dissemination of tourist information Nos mencionada el uso fundamento que tiene la aplicación para la mejora de información de los lugares turístico, por lo cual ofrecen una implementación de un aplicativo móvil multiplataforma que permita brindar información a los usuarios cuyo proyecto está definido por el modelo MCCHE la cual tiene 3 componentes primordiales :almacenar información en la base de datos en MySQL el segundo tener diferente tipos de usuarios y por ultimo un aplicativo móvil para el uso de información donde facilito en la realización del proyecto el cual tiene como objetivos, brindar información actuales a los usuarios.

Continuando con la conceptualización de nuestras variables, la variable independiente "Aplicación Móvil", según (Gregorio Chaviano, 2017) dice que la implementación de una aplicación móvil trabajará con la herramienta Appcelerator, plataforma que tiene propiedades fundamentadas en Eclipse, siendo este framework de código libre de los más importantes en cuanto al desarrollo de aplicaciones. Además esta app tiene la iniciativa de utilizar estándares abiertos y tecnología web generalmente para desarrollar aplicaciones que logren ser usadas en cualquier dispositivo y sistema operativo; recurriendo además a las API'S nativas, que brindan el soporte primordial al hardware; funcionalidades de verificación automatizada en consecuencia las aplicaciones tienen la posibilidad de hacer depuración de errores de desempeño e ingreso online al sistema estadístico de uso de lo desarrollado con la plataforma o con la conexión; de igual manera entrar a la afinidad con sistemas de BD como MySQL o MongoDB. Baldeón Ramírez (2019) sostuvo que, el impacto de los medios de comunicación en el aumento de la igualdad cultural peruana tiene un gran efecto sobre la identidad en los universitarios en su educación como peruanos. Baldeón Ramírez (2019) el trabajo fue de tipo descriptiva, con una muestra de alumnos del 10° ciclo de la carrera universitaria periodismo que están en la universidad Jaime Bausate y Meza, que está que se encuentra en el distrito de Jesús María. Baldeón Ramírez (2019) con el objetivo de obtener que los estudiantes vuelvan a tener una importancia sobre la identidad peruana.

Según (Ramírez Ramírez et al., 2019) la metodología SCRUM, permite realizar una distribución adecuada de responsabilidades y tareas entre los miembros del equipo. Además, posibilita ofrecer seguimiento puntual de los adelantos de las metas (Sprint), con la intención de poder hacer los ajustes necesarios en caso de requerirlos. Por otro lado, la generación y unión de la averiguación y de materiales académicos, son aportes relevantes que tienen que ser aprovechados por alumnos, maestros, público para la generación del entendimiento

Rodríguez Bocanegra et al., (2021) concluyen que la aplicación de prácticas de la metodología Scrum referenciados en los 5 niveles de una encuesta, demostraron que el razonamiento y asimilación de los grupos de trabajo, referente a los papeles, aparatos, eventos y normas que conforman una metodología diligente basada en el ámbito de trabajo Scrum; han permitido tener grupos de trabajo más auto gestionados, que se hizo evidente en el desarrollo de proyectos más eficientes, flexibles y adaptativos. No obstante, hay puntos a reforzar como el “trabajo en equipo”, y los papeles de Scrum Master y Product Owner, gracias a la carencia de claridad de responsabilidad de los miembros de los grupos de trabajo; necesidad de una total libertad de los conjuntos de trabajo en organización y toma de elecciones, sin la participación de individuos ajenas que logren crear cambios en el alcance u fines de los proyectos, sin ser negociados por medio del propietario de producto. O sea, el creador detecta eventos que tienen la posibilidad de ser considerados y solventados por los Scrum master como actores de la idónea aplicación de la metodología en referencia.

En la presente investigación se utilizará respecto al lenguaje de programación utilizaremos Java, según Moreno (2016), Java es un lenguaje programación que se puede llevar a cabo en diversas plataformas, el cual día con día va ganado lote como uno de los idiomas de programación más usados en el planeta. Al ser un lenguaje multiplataforma, el desarrollo de las aplicaciones o sistemas es más sencillo puesto que el programador no posee qué preocuparse por el sistema operativo en el que se ejecutara la aplicación que este desarrolle; el exclusivo requisito que tienen que llevar a cabo la PC en la que se vaya a llevar a cabo el programa es tener instalada la versión correcta de Java. Por consiguiente, Java es una tecnología que si bien no es todavía el lenguaje de programación más usado en el planeta del desarrollo; dado el soporte y el auge que tiene actualmente en el desarrollo de sistemas basados en web y aplicaciones móviles.

Como gestor de Base de datos tenemos a MySQL, según Lozano (2018) pertenece a los sistemas de administración de bases de datos más famosas para aplicaciones fundamentadas en la web. Es gratuito y además está constantemente actualizado con nuevas características y medidas de seguridad.

Hay una pluralidad de ediciones de pago destinadas al uso comercial sin embargo la versión gratuita da más rapidez y estabilidad al no llevar incluidas una gigantesca proporción de propiedades, esto podría ser positivo o negativo es dependiente de las necesidades del administrador. Este sistema de base de datos le permite seleccionar y administrar datos de una gran cantidad de diferentes tipos de tablas, con alta seguridad y reputación, sin destruir los recursos del servidor.

Además, la variable dependiente "Información de danzas folklóricas según De La Torre Vania y Salas Midalyt dicen que a danzas folklóricas es algo que, ya sea que uno o más de sus elementos provengan de la tradición, el ritmo, el movimiento, la vestimenta, el significado, etc., es realizado por miembros de las clases sociales más bajas o no (tribus, campesinos, criollos o mestizos). en zonas rurales o urbanas, durante fiestas públicas o religiosas.

De nuestra variable dependiente hemos considerado dimensiones las cuales son: dimensión 01 es Información (Maidana, 2021), dimensión 02 es satisfacción (Burga, 2021) y dimensión 03 es motivación (Maidana, 2021). Los cuales tendrán como indicadores los siguientes: De la dimensión 01, Difusión de la información, dimensión 02, Incremento de la Satisfacción y dimensión 02, incremento de la motivación en porcentaje.

El indicador, Difusión de información será medido con el instrumento ficha de registro, la cual será evaluada por toda la muestra establecida, de igual manera el indicador Incremento de satisfacción. El indicador Incremento de la motivación en porcentaje se medirá a través de un cuestionario.

III. METODOLOGIA

3.1 Tipo y diseño de investigación

En este proyecto de desarrollo de investigación participarán personas indicadas y capacitadas en el rubro para la aceptación y aprobación del cliente y de los usuarios. Quispe Bendezú & Vasquez Rodriguez (2019) afirma que el tipo de investigación cuantitativa requiere de mucho cuidado, ya que tiene que tener una secuencia y coherencia en el desarrollo que se estará dando. También el punto de vista interno como externo, partiendo de las variables que se está trabajando en la investigación

$$GE \ O_1 \ X \ O_2$$

Dónde:

GE: Grupo Pre-Experimental

O₁: Pre-prueba: Pre-Test.

X: Solución propuesta: Aplicar el Sistema Web.

O₂: Post-prueba: post-Test.

3.2 Variable y operacionalización:

El tipo de investigación fue aplicada, a causas de todos los métodos y técnicas realizadas en el transcurso de la elaboración del trabajo, obteniendo mediante estadísticas los resultados. Esteban (2018) afirma que está referenciada a solucionar los problemas que causa en los diferentes procesos sobre todo en los servicios de cualquier actividad humana (producción, distribución, circulación, y consumo de bienes). Se presentan hipótesis de trabajo para generar la resolución de problemas de la sociedad la cual es denominada aplicada, ya que es una investigación básica.

3.3 Población, Muestra y muestreo:

Población

Según Mucha et al. (2021, p. 45) la población consiste en demostrar los componentes a ser estudiados, estos pueden estar caracterizados por cada unidad, o estar dentro de una ubicación especificada, teniendo una elección a base de criterios del investigador. Al respecto, Arias (2020, p. 59) la población cuenta con dos conjuntos, los cuales son finitos o infinitos, siendo población infinita cuando no se conoce la información exacta de los elementos a investigar, mientras que, en la población finita, ya se tiene la noción sobre la cantidad de sujetos a investigar, para la cual se tomará como población a grupos amateurs que practican danzas folklóricas peruanas en la zona de Carabayllo, parque Manhattan – San Felipe, por lo cual son 120 personas.

- Criterios de inclusión: Las personas entre los 18 y 40 años que tengan motivación, en saber sobre danzas peruanas, que tengan acceso a internet y sobre todo un celular con sistema operativo Android.

Muestra:

La muestra es un subgrupo de la población, el cual tiene la función de recolectar la información para la sustentación de la investigación, el cual no cuenta con una cantidad establecida para desarrollo de la muestra, pero sirve para la delimitar los elementos, consiguiendo obtener los objetivos propuestos (Arias y Covinos, 2021, p. 118). Por otro lado, este subgrupo de la población es recomendable utilizar en su totalidad la población en caso esta represente una cantidad menor a 50 componentes a investigar (Salazar y del Castillo 2018, p. 13). Nuestra muestra será obtenida de la siguiente formula:

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

Dónde:

n: muestra

Z: Confianza (1.96)

q: Probabilidad de fracaso (0.5)

p: Probabilidad de éxito (0.5)

N: población

E: coeficiente de error (0.05)

Tenemos:

$$n = \frac{120 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{(120 - 1) * 0.05^2 + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 92$$

Muestreo:

El muestro es no probabilístico, también considerado no al azar, este depende del criterio del investigador, para la recolección de la información para la investigación, obteniendo una valoración no precisa de los resultados (Mucha et al., 2021, p. 47). Siendo de tipo muestreo intencional, debido a que este pretende seguir el punto de vista del investigador, empleando sus propios criterios de inclusión y exclusión de la investigación (Arias y Covinos, 2021, p. 113).

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos:

Sánchez (2019) Menciona que la recolección de datos es el formato que se diseña o utilizar para aplicar la técnica de dicha recolección es decir si se aplica una encuesta el instrumento es el formato que contiene la serie de enunciado o pregunta igual de igual manera sucede con la entrevista en el caso de la observación es el formato que contiene los enunciados indicadores de los aspectos a observar lo más utilizado son las encuesta o cuestionario.

La técnica empleada para el desarrollo de la tesis de investigación fue el fichaje, el cual está definido como un sistema jerarquizado y ordenado, permitiendo brindar la posibilidad de registrar la información de mayor importancia para el investigador, consiguiendo una mayor facilidad de entendimiento del estudio (Loayza, 2021, p. 68).

Confiabilidad

Según Hernández Sampieri (2014), definen que: “En lo que respecta a la confiabilidad, esta es cuando el instrumento genera resultados congruentes y firmes; donde esto se puede medir en el grado que genera” (p. 200).

Método: Test – test

Según Baptista Lucio (2014), definen que: “El método Test-test es una medida de estabilidad que se aplica en más de una ocasión para tener más solidez en los datos con una especie de diseño de panel” (p. 294).

3.5 Procedimiento:

Según Gamboa (2021) comenta que un procedimiento consiste en el seguimiento de una serie de pasos bien definidos que permitirán y facilitarán la realización de la gestión de información de la manera más correcta y exitosa posible. Son pasos a seguir, en forma secuenciada y sistemática, para la consecución de este fin. La descripción detallada de cómo se deben llevar a cabo estos pasos son indicaciones ordenadas de ejecución.

En nuestro trabajo de investigación se realizarán pruebas de manera de conocer el nivel de confiabilidad de los instrumentos aplicados dentro de nuestro trabajo, para tener la seguridad que nuestra aplicación cumple con todo lo solicitado, tendremos los siguientes pasos:

1. Desarrollar prototipos para la aplicación.
2. Elaborar la aplicación con formas didácticas.
3. Realizar un cuestionario a un grupo seleccionado para identificar su conocimiento, satisfacción y motivación referente a la aplicación a implementarse.
4. Se dará al grupo seleccionado la aplicación móvil para su instalación y hacer las pruebas necesarias.
5. Luego de la instalación y uso de la aplicación se realizará nuevamente un cuestionario para identificar su conocimiento, satisfacción y motivación referente a la aplicación luego de haberse implementado.
6. Luego se dará como resultados en forma estadísticas antes y después de la implementación de la aplicación móvil.

3.6 Método de análisis de datos:

El método de análisis de datos que será usado es el cuestionario este tiene el fin de recolectar la información y medir los indicadores propuesto (motivación, conocimiento y satisfacción) por la aplicación móvil para el aprendizaje o información de las danzas folklóricas.

El proyecto de investigación es cuantitativa aplicada, se especifica las cantidad y porcentaje obtenido mediante el cuestionario aplicado, en lo cual se utilizará el estadístico shapiro wilk para el análisis. Además, para obtener los datos estadísticos se utilizará el software SPSS va a permitir conectar las hipótesis de la investigación

Pérez, Sánchez (2020) menciona que existen situaciones que la cual no es pertinente calcular los valores, no es necesario la suposición relativa el

parámetro ya sea verdadero o falso para poder tomar una decisión. en la cual es necesario para probar la hipótesis relativo del parámetro.

3.7 Aspecto éticos:

El presente proyecto de desarrollo de investigación al obtenerse mediante los valores ético, normas, conductas, mediante el lineamiento establecido por la Universidad Cesar Vallejo. De igual modo los autores nombrados estarán debidamente citado en la investigación y referenciado de conforme a la ley N°822 acerca del derecho del autor. Además, se usarán las fuentes bases de datos ya sea en tesis, artículos, revista, teniendo en cuenta las normal establecida.

IV. RESULTADO

4.1 Análisis Descriptivo

Análisis descriptivo del indicador: Nivel de difusión de la información de danzas folklóricas peruanas antes y después de la implementación de la aplicación móvil.

Tabla 01:

Análisis descriptivo del índice de nivel de difusión de la información.

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación. típica
Nivel de Difusión de la información - Pre-Test	13	2	4	2,85	0,689
Nivel de Difusión de la información - Post-Test	13	12	14	13,38	0,650
N válido (según lista)	13				

En la tabla 01 se precisan los cálculos descriptivos del índice de difusión de la información de danzas folklóricas, donde vemos una media de 2.85 en el pretest, donde se ve un incremento a 13,38 en el post-test, mostrando una mejora a través de la implementación de la aplicación móvil. También tenemos la desviación típica o también llamada estándar con un 0.689 en el pretest a un 0,650, donde se presencia una desviación respecto a la media. Observamos un detalle del mínimo y máximo de los datos obtenidos de la ficha registro teniendo como intervalo de escala del 0 – 15 en forma ascendente según el grado de difusión.

Tabla 02:

Nivel de Difusión de la información - Pre-Test				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy mala	4	30,8	30,8
	Muy mala	7	53,8	84,6
	Muy mala	2	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0

En la tabla 02 se muestra de manera porcentual el nivel de difusión de la información en la parte del pre-test teniendo como de manera descriptiva el valor de muy mala.

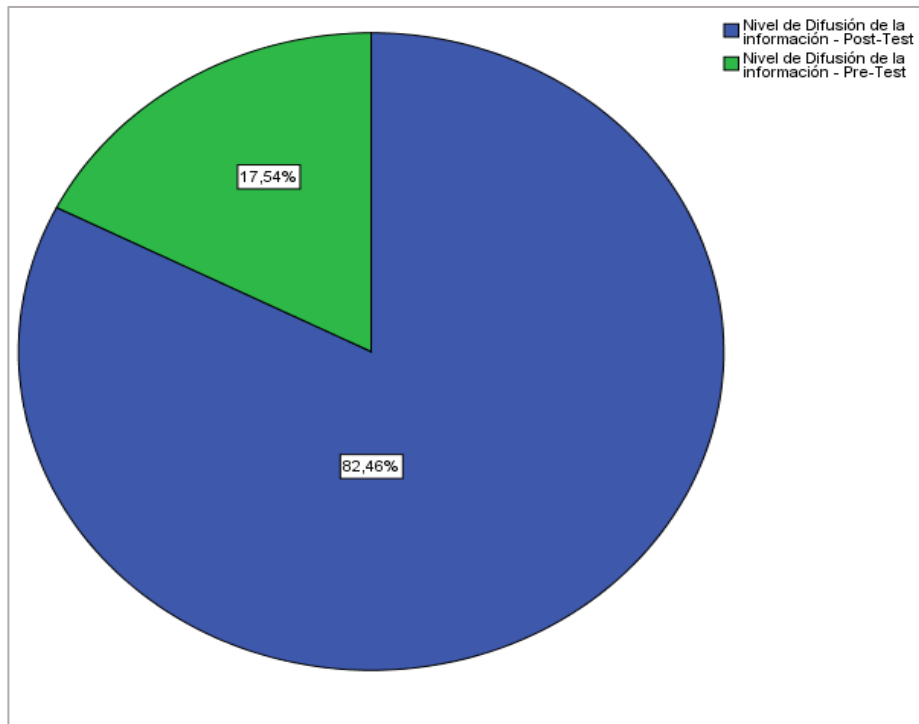
Tabla 03:

Nivel de Difusión de la información - Post-Test				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy buena	1	7,7	7,7
	Muy buena	6	46,2	53,8
	Muy buena	6	46,2	100,0
	Total	13	100,0	100,0

En la tabla 03 se muestra de manera porcentual el nivel de difusión de la información en la parte del post-test teniendo como de manera descriptiva el valor de muy mala.

Figura04:

Gráfico comparativo del índice de nivel de difusión de la información.



En la figura 04 observamos que el indicador difusión de la información en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, de acuerdo a los datos extraídos de la ficha de registro. Teniendo como resultado un aumento del 17,54% al 82,46%, lo que indica que la difusión de la información de danzas folklóricas fue mejorada de una manera significativa.

Análisis descriptivo del indicador: Incremento de Satisfacción de las personas antes y después de la implementación de la aplicación móvil.

Tabla 04:

Análisis descriptivo del incremento de satisfacción de las personas.

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica
Incremento de la Satisfacción en las personas - Pre-Test	13	3	4	3,62	0,506
Incremento de la Satisfacción en las personas - Post-Test	13	13	14	13,54	0,519
N válido (según lista)	13				

En la tabla 04 se precisan los cálculos descriptivos del índice de difusión de la información de danzas folklóricas, donde vemos una media de 3.62 en el pretest, donde se ve un incremento a 13,54 en el post-test, mostrando una mejora a través de la implementación de la aplicación móvil. También tenemos la desviación típica o también llamada estándar con un 0.506 en el pretest a un 0,519, donde se presencia una desviación respecto a la media. Observamos un detalle del mínimo y máximo de los datos obtenidos de la ficha registro teniendo como intervalo de escala del 0 – 15 en forma ascendente según el grado de difusión.

Tabla 05:

Incremento de la Satisfacción en las personas - Pre-Test				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Muy mala	5	38,5	38,5
Válidos	Muy mala	8	61,5	100,0
	Total	13	100,0	100,0

En la tabla 05 se muestra de manera porcentual la satisfacción de las personas en la parte del antes(pre-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy mala.

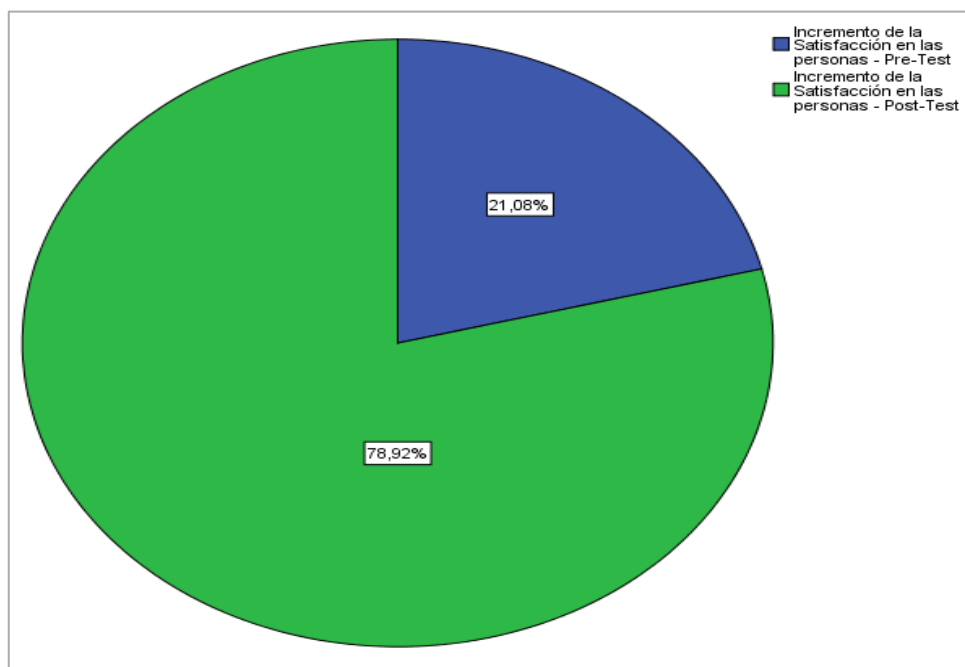
Tabla 06:

Incremento de la Satisfacción en las personas - Post-Test				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Muy buena	6	46,2	46,2
Válidos	Muy buena	7	53,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0

En la tabla 06 se muestra de manera porcentual la satisfacción de las personas en la parte del después(post-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy mala.

Figura05:

Gráfico comparativo del incremento de satisfacción de las personas.



En la figura 05 observamos que el indicador incremento de satisfacción de las personas, en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, de acuerdo a los datos extraídos de la ficha de registro. Tiene como resultado un aumento del 21,08% al 78,92%, lo que indica que el incremento de satisfacción de las personas fue de manera notable para el desarrollo de la aplicación móvil.

Análisis descriptivo del indicador: Incremento del porcentaje de la motivación antes y después de la implementación de la aplicación móvil.

Tabla 07:

Análisis descriptivo del incremento del porcentaje de la motivación.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación típica
1 ¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Pre-Test	13	1	2	1,46	0,519
1 ¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Post-Test	13	4	5	4,46	0,519
2 ¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Pre-Test	13	1	2	1,38	0,506
2 ¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folclóricas? - Post-Test	13	4	5	4,38	0,506
3 ¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Pre-Test	13	1	2	1,54	0,519
3 ¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Post-Test	13	4	5	4,62	0,506
N válido (según lista)	13				

En la tabla 07 se precisan los cálculos descriptivos del incremento del porcentaje de la motivación, donde observaremos tres preguntas tanto como para el antes(pre-test), como tres para el después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil. Donde para la pregunta01 tiene como media 1,46 en el pre-test y 4,46 en el post-test, la pregunta02 tiene como media 1,38 pre-test y 4,38 en el post-test y en la pregunta03 tiene como media 1,54 en el pre-test y 4,62 en el post-test. También tenemos la desviación típica donde en la pregunta01 corresponde a una misma cantidad 0,519, en la pregunta02 de igual forma en un valor de 0,506 y en la pregunta03 0,519 en el pre-test y 0,506 en el post-test, donde se presencia una desviación respecto a la media. En la tabla se observa un detalle del mínimo y máximo de los datos obtenidos del cuestionario teniendo como intervalo de escala del 1 – 5 en forma ascendente según el grado de motivación.

Tabla 08:

¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Pre-Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy mala	7	53,8	53,8	53,8
Válidos Mala	6	46,2	46,2	100,0
Total	13	100,0	100,0	

En la tabla 08 se muestra de manera porcentual la motivación de las personas en la parte del antes(pre-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy mala y mala.

Tabla 09:

¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folclóricas? - Pre-Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Muy malo	8	61,5	61,5	61,5
Malo	5	38,5	38,5	100,0

Total	13	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

En la tabla 09 se muestra de manera porcentual la motivación de las personas en la parte del antes(pre-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy malo y malo.

Tabla 10:

¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Pre-Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy malo	6	46,2	46,2	46,2
Válidos Malo	7	53,8	53,8	100,0
Total	13	100,0	100,0	

En la tabla 10 se muestra de manera porcentual la motivación de las personas en la parte del antes(pre-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy malo y malo.

Tabla 11:

¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Post-Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bueno	7	53,8	53,8	53,8
Válidos Excelente	6	46,2	46,2	100,0
Total	13	100,0	100,0	

En la tabla 11 se muestra de manera porcentual la motivación de las personas en la parte del después(post-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy bueno y excelente.

Tabla 12:

¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Post-Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bueno	8	61,5	61,5	61,5
Válidos Excelente	5	38,5	38,5	100,0
Total	13	100,0	100,0	

En la tabla 12 se muestra de manera porcentual la motivación de las personas en la parte del después(post-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy bueno y excelente.

Tabla 13:

¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Post-Test

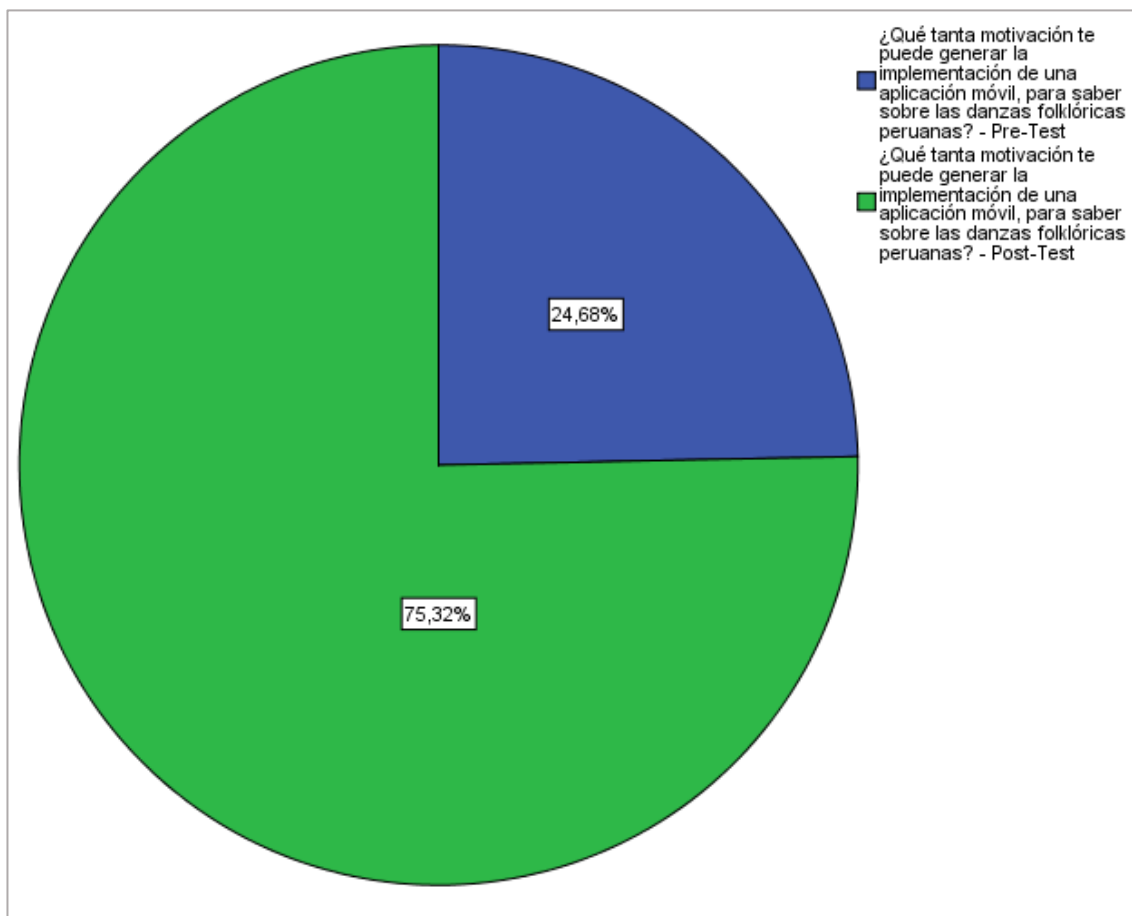
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy bueno	5	38,5	38,5	38,5
Válidos Excelente	8	61,5	61,5	100,0
Total	13	100,0	100,0	

En la tabla 13 se muestra de manera porcentual la motivación de las personas en la parte del después(post-test) teniendo como de manera descriptiva el valor de muy bueno y excelente.

Figura06:

Gráfico comparativo del incremento de porcentaje de la motivación.

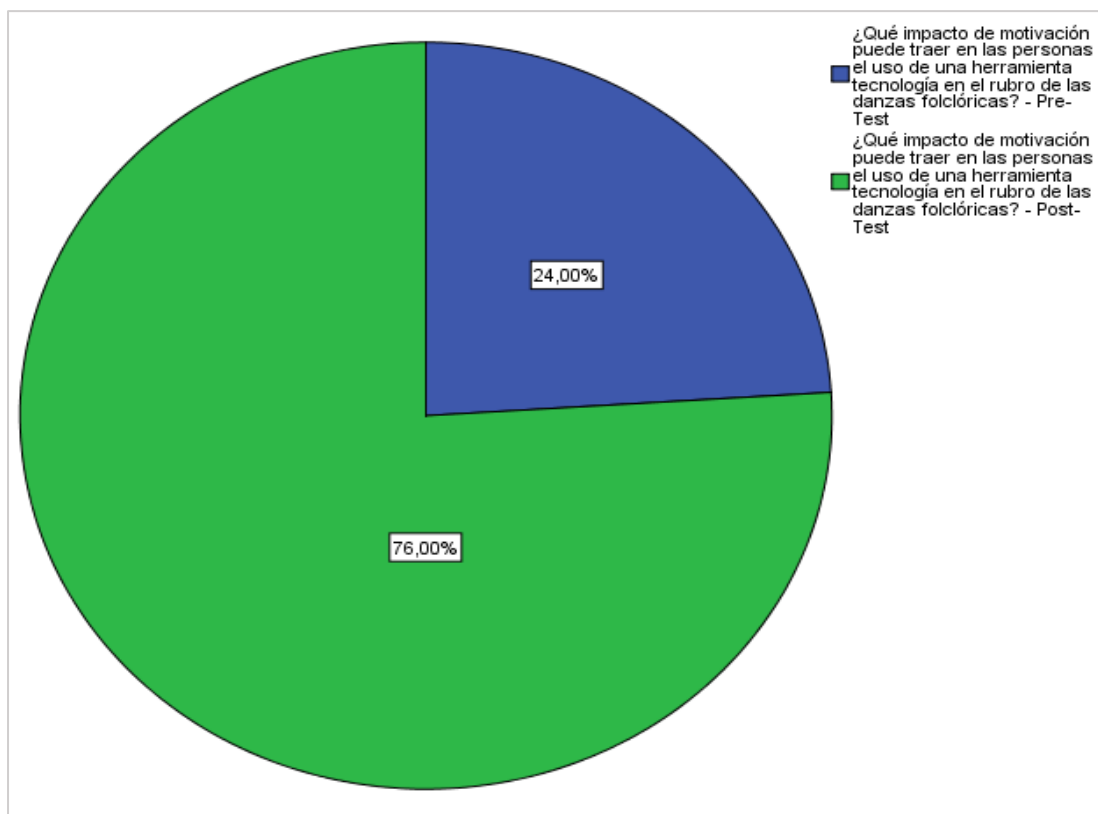
Pregunta 01: ¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas?



En la figura 06 observamos que el indicador incremento de porcentaje de la motivación, en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, de acuerdo a los datos recopilados del cuestionario y específicamente de la pregunta01. Tiene como resultado un aumento del 24,68% al 75,32%, lo que indica que el incremento de porcentaje de la motivación fue de manera significativa e importante.

Figura07:

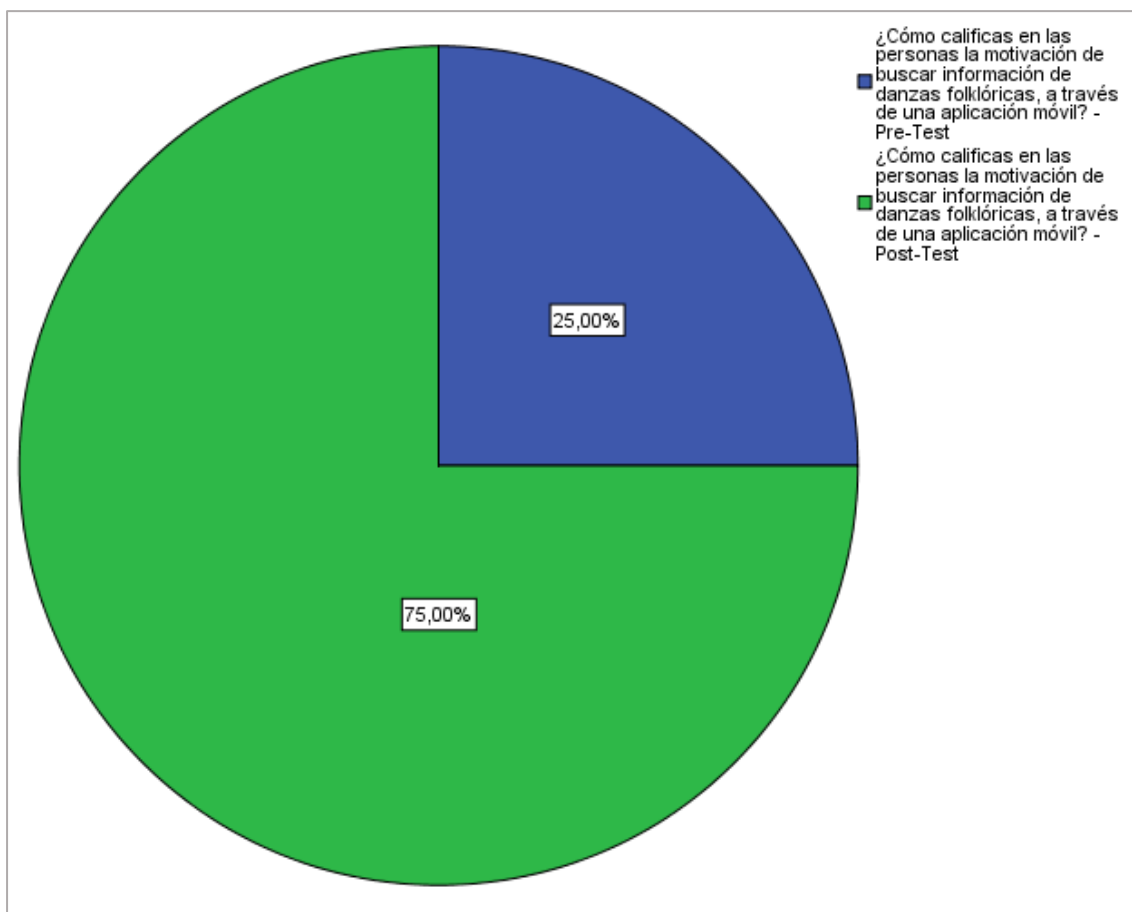
Pregunta 02: ¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas peruanas ?



En la figura 07 observamos que el indicador incremento de porcentaje de la motivación, en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, de acuerdo a los datos recopilados del cuestionario y específicamente de la pregunta02. Tiene como resultado un aumento del 24,00% al 76,00%, lo que indica que el incremento de porcentaje de la motivación fue de manera significativa e importante.

Figura08:

Pregunta 03: ¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil?



En la figura 08 observamos que el indicador incremento de porcentaje de la motivación, en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, de acuerdo a los datos recopilados del cuestionario y específicamente de la pregunta03. Tiene como resultado un aumento del 25,00% al 75,00%, lo que indica que el incremento de porcentaje de la motivación fue de manera significativa e importante.

4.2 Análisis Inferencial

Prueba de la hipótesis específica 01

Ho: El uso de la aplicación móvil, no mejora el nivel de difusión de la información de las danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

H1: El uso de la aplicación móvil, mejora el nivel de difusión de la información de las danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

Indicador 01 Nivel de difusión de la información.

Tabla 14:

Estadísticos descriptivos			
	N	Media	
	Estadístico	Estadístico	Error típico
Nivel de Difusión de la información - Pre-Test	13	2,85	0,191
Nivel de Difusión de la información - Post-Test	13	13,38	0,180
N válido (según lista)	13		

En la tabla 14 se visualiza una mejora en el nivel de difusión de información adquirido en grupos amateurs, donde observamos que en la parte media Estadístico ha habido una variación del 2,85 que fue el antes(pre-test) al 13.38 que fue el después(post-test), teniendo una mejora del nivel de difusión de información 10.53 con la aplicación móvil.

Prueba de normalidad

Las pruebas han sido realizadas a través del método Shapiro-Wilk, porque el número de elementos asignados a las fichas de registro y cuestionario es menor a 50. Dicho método fue aplicado a través del software IBM SPSS Statistics versión 25.

Tabla 15:

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Nivel de Difusión de la información - Pre-Test	0,281	13	0,006	0,811	13	0,009
Nivel de Difusión de la información - Post-Test	0,289	13	0,004	0,772	13	0,003

En la tabla 15. Se realizó para prueba con el método de Shapiro-Wilk del pre-test y post-test obteniendo los estadísticos correspondientes 0,811 y 0,772 respectivamente, donde observamos que tanto en el pre-test y post-test

obtuvimos un resultado de significancia menor al 0.05, lo que nos significa que se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de la hipótesis específica 02

Ho: El uso de la aplicación móvil, no aumentó la satisfacción de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

H2: El uso de la aplicación móvil, aumentó la satisfacción de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

Indicador 02 Incremento de satisfacción de las personas.

Tabla 16:

Estadísticos descriptivos				
	N		Media	
	Estadístico		Estadístico	Error típico
Incremento de la Satisfacción en las personas - Pre-Test	13		3,62	0,140
Incremento de la Satisfacción en las personas - Post-Test	13		13,54	0,144
N válido (según lista)	13			

En la tabla 16 se visualiza una mejora en el incremento de satisfacción de las personas en grupos amateurs, donde observamos que en la parte media Estadístico ha habido una variación del 3,62 que fue el antes(pre-test) al 13.54 que fue el después(post-test), teniendo una mejora en el incremento de la satisfacción de las personas en un 9.92 con la aplicación móvil.

Prueba de normalidad

Tabla 17:

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.

Incremento de la Satisfacción en las personas - Pre-Test	,392	13	0,000	0,628	13	0,000
Incremento de la Satisfacción en las personas - Post-Test	,352	13	0,000	0,646	13	0,000

En la tabla 17. Se realizó para prueba con el método de Shapiro-Wilk del pre-test y post-test obteniendo los estadísticos correspondientes 0,628 y 0,646 respectivamente, donde observamos que tanto en el pre-test y post-test obtuvimos un resultado de significancia menor al 0.05, lo que nos significa que se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de la hipótesis específica 03

Ho: El uso de la aplicación móvil, no aumentó el porcentaje de la motivación de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

H3: El uso de la aplicación móvil, aumentó el porcentaje de la motivación de las personas, para la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.

Indicador 03 Incremento de porcentaje de la motivación

Tabla 18:

	N	Media	
	Estadístico	Estadístico	Error típico
¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Pre-Test	13	1,46	0,144
¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Post-Test	13	4,46	0,144

¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Pre-Test	13	1,38	0,140
¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Post-Test	13	4,38	0,140
¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Pre-Test	13	1,54	0,144
¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Post-Test	13	4,62	0,140
N válido (según lista)	13		

En la tabla 18 se visualiza una mejora en el incremento de porcentaje de la motivación de las personas en grupos amateurs, donde observamos que en la parte media Estadístico ha habido una variación en la pregunta 1 del 1,46 que fue el antes(pre-test) al 4.46 que fue el después(post-test), en la pregunta 2 del 1,38 que fue el antes(pre-test) al 4.38 que fue el después(post-test) y en la pregunta 3 del 1,54 que fue el antes(pre-test) al 4.62 que fue el después(post-test),teniendo una mejora en el incremento de porcentaje de la motivación de las personas en un 3 en la pregunta 1, un 3 en la pregunta 2 y un 3.08 en ala pregunta 3,con la aplicación móvil implementada.

Prueba de normalidad

Tabla 19:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Pre-Test	0,352	13	0,000	0,646	13	0,000
¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Pre-Test	0,352	13	0,000	0,646	13	0,000
¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Pre-Test	0,392	13	0,000	0,628	13	0,000
¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folklóricas? - Post-Test	0,392	13	0,000	0,628	13	0,000
¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas? - Post-Test	0,352	13	0,000	0,646	13	0,000
¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil? - Post-Test	0,392	13	0,000	0,628	13	0,000

En la tabla 19. Se realizó para prueba con el método de Shapiro-Wilk del pre-test y post-test obteniendo los estadísticos correspondientes en la pregunta 1 fue 0,646 y 0,646 respectivamente, pregunta 2 obtuvimos 0,628 tanto el pre-test como post-test y en la pregunta 3 en el pre-test 0,646 y en el post-test 0,628, donde observamos que tanto en el pre-test y post-test de todos los casos obtuvimos un resultado de significancia mayor al 0.05, lo que nos significa que se rechaza la hipótesis nula.

V. DISCUSSION

La presente investigación propone una aplicación móvil para la mejora de información, motivación y satisfacción de la información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs, óptimo para responder a las necesidades y requerimientos de la sociedad.

Con respecto a la mejora dada por la implementación de la aplicación móvil en los grupos amateurs, los resultados reflejan una optimización en los procesos de nivel de difusión de la información, incremento de satisfacción e incremento de porcentaje de motivación, teniendo estos mismos como indicadores en la investigación.

Estos procesos dieron un impacto positivo en los grupos amateurs mediante una aplicación móvil, luego de su inicio, diseño e implementación en los procesos mencionados, a través un Pre-Test y Post-Test.

En nuestro primer indicador, nivel de difusión de la información, tendremos un análisis descriptivo, donde tenemos una media de 2.85 en el pre-test y 13.38 en post-test, lo que nos da un aumento en la parte media de nuestro análisis descriptivo, también podemos ver que obtuvimos un 17.54% en el pre-test y un 82.46% en el post-test, con un claro aumento en la difusión de la información.

En el análisis inferencial, medido a través de Shapiro-Wilk obteniendo los estadísticos correspondientes 0,811 en el pre-test y 0,772 en el post-test, donde observamos que tanto en el pre-test y post-test obtuvimos un resultado de significancia menor al 0.05, lo que nos significa que se rechaza la hipótesis nula.

En el segundo indicador, Incremento de la satisfacción de las personas, arrojó una media de 3.62 en el pre-test y 13.54 en post-test, a su vez en el análisis porcentual obtuvimos un 21.08% en el pre-test y un 78.92% en el post-test, con un claro incremento en la satisfacción de las personas.

En el análisis inferencial, medido a través de Shapiro-Wilk obteniendo los estadísticos correspondientes 0,628 en el pre-test y 0,646 en el post-test, donde observamos que tanto en el pre-test y post-test obtuvimos un resultado de significancia menor al 0.05, lo que nos significa que se rechaza la hipótesis nula.

En el tercer indicador, Incremento de porcentaje de la motivación arrojó una media en la pregunta 01 de 1.46 en el pre-test y 4.46 en post-test, en la pregunta

02 de 1.38 en el pre-test y 4.38 en post-test, en la pregunta 03 de 1.54 en el pre-test y 4,62 en el post-test, a su vez en el análisis porcentual obtuvimos en la pregunta 01 un 24.68% en el pre-test y un 75.32% en el post-test, en la pregunta 02 un 24% en el pre-test y un 76% en el post-test y en la pregunta 03 un 25% en el pre-test y un 75% en el post-test. con un claro incremento del porcentaje en la motivación de las personas.

En el análisis inferencial, medido a través de Shapiro-Wilk obteniendo los estadísticos correspondientes en la pregunta 01 un 0,646 en el pre-test y 0,646 en el post-test, en la pregunta 02 un 0,628 en el pre-test y 0,628 en el post-test y en la pregunta 03 un 0,646 en el pre-test y 0,628 en el post-test, donde observamos que tanto en el pre-test y post-test de las tres preguntas obtuvimos un resultado de significancia menor al 0.05, lo que nos significa que se rechaza la hipótesis nula.

Cabe resalta que los resultados de trabajos previos coinciden con el mejoramiento de nuestros indicadores, como es el caso de Maidana (2022), donde el nivel de la difusión de la información se incrementó 70.52%, el nivel incremento de satisfacción 32.5% y el incremento de porcentaje de motivación 27.8%. También Burga y Mendoza (2021) presenta como resultado del incremento de motivación hacia el aprendizaje en 79.90%, incremento de satisfacción con el aprendizaje en 89.90% y la mejora de la experiencia del usuario con el uso de la aplicación en 99% a través de la interacción con la aplicación móvil.

Terminando el capítulo, es importante recalcar la utilización del servidor WampServer, con un lenguaje de programación JavaScript y Visual Studio Code, los cuales mediante la metodología RUP, dieron como resultado una aplicación móvil acorde a los requerimientos de los grupos amateurs, logrando una mejora de la difusión de la información de las danzas folklóricas, a través de los indicadores y dimensiones.

VI. CONCLUSIONES

1. De acuerdo al trabajo de investigación realizado la aplicación móvil influye positivamente en el profe de la mejora de información donde podemos identificar la mejora de los indicadores de estudios ya que el aumento en un 78,92% el nivel de difusión de la información mientras que el incremento de satisfacción de las personas 78,92% en la cual demuestra la mejora significativa de la implementación de la aplicación móvil.
2. En cuanto el indicador de difusión de la información en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, Teniendo como resultado un aumento del 17,54% al 82,46%, lo que indica que la difusión de la información de danzas folklóricas en la cual fue mejorada de una manera muy significativa
3. En cuanto indicador incremento de satisfacción de las personas, en las dos etapas antes(pre-test) y después(post-test) de la implementación de la aplicación móvil, como resultado un aumento del 21,08% al 78,92%, lo que indica que el incremento de satisfacción de las personas fue de manera notable para el desarrollo de la aplicación móvil.

VII. RECOMENDACIONES

1. De acuerdo a los resultados positivos en los indicadores propuesta de acuerdo a la investigación se sugiere el uso de la aplicación móvil web, brindar una información actual a los usuarios y lograr a un más los procesos internos.
2. En cuanto al 1er indicador se sugiere teniendo registrado los integrantes, para brindar informaciones actuales a cada uno de los usuarios.
3. Adicionalmente recomendar ir repotenciado a la aplicación móvil agregando imágenes, información, y videos para que el usuario tenga el acceso al uso.

REFERENCIAS

ARANDA MANCHAY, C.R., 2019. Implementación de una aplicación móvil Android para mejorar la difusión de información turística en la ciudad de Tarapoto. ,

<https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/3353/FISI%20-%20Carlos%20Ritter%20Aranda%20Manchay.pdf?sequence=1&isAllow=y>

ARIAS GONZÁLES, J.L., 2021. *Diseño y metodología de la investigación*. S.l.: s.n. ISBN 9786124844423.

<https://repositorio.concytec.gob.pe>

ATENCIO ÑAUPA, W.J. y BLAS COCHACHI, K.J., 2018. *USO DE APPS MÓVILES EN EL DESARROLLO DE CAPACIDADES DEL ÁREA DE CIENCIA, TECNOLOGÍA Y AMBIENTE EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO 34036 SAGRADA FAMILIA DE SIMÓN BOLÍVAR - PASCO 2017*. S.l.: s.n.

<http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/690/1/TESIS-2017.pdf>

BALDEÓN RAMÍREZ, M. del P., 2019. Universidad jaimé bausaté y meza. [en línea], pp. 1-48. Disponible en: <http://repositorio.bausate.edu.pe/handle/bausate/253>.

<http://repositorio.bausate.edu.pe/bitstream/handle/bausate/232/Balde%C3%B3n-Ram%C3%ADrez-Mar%C3%ADa%20del%20Pilar%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ç

CÁRDENAS AVILA, D.A., 2017. APLICACIÓN DE DANZAS COSTUMBRISTAS, PARA MEJORAR LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA

I.E. "RUMI RUMI" DE LA PROVINCIA DE CAJABAMBA, AÑO 2017. *Universidad Nacional De Cajamarca* [en línea], pp. 98. Disponible en: http://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/546%0Ahttp://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1147/Tesis-Ronald_Alcántara-Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4597/T016_42744356_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

CUEVA VILLAFUERTE, M.A., DELGADO QUISPE, L.E., GONZÁLES DANTAS, D. y RAMÍREZ LÓPEZ, C.A., 2021. *Propuesta de un modelo de negocio basado en una plataforma digital para experiencias de arte, cultura, entretenimiento y gastronomía para fomentar el turismo no tradicional, socialmente responsable y sostenible en el Perú*. S.l.: s.n.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18974/PLATAFORMA%20DIGITAL%20PARA%20EXPERIENCIAS%20DE%20ARTE,%20CULTURA,%20ENTRETENIMIENTO%20Y%20GASTRONOM%C3%8DA-CUEVA.pdf?sequence=1>

CRUZ GONZALES, D.A. y PEREZ CHACON, G.I., 2021. Diagnóstico actual de la colaboración estratégica de stakeholders del sector turismo peruano (hoteles cadena, gremio, medio de comunicación, Gobierno de Perú y Gobierno de Chile) dirigida al turista chileno durante la pandemia del COVID-19: motivaciones push y pull, y gestión de crisis.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18258/CRUZ_GONZALES_PEREZ_CHACON.pdf?sequence=4&isAllowed=y

GALLA TOKASHIKI, S., 2018. *Contribución de las danzas folklóricas al fortalecimiento en el respeto de normas de convivencia en niños de 4 años en un centro educativo particular de Pueblo Libre*. S.l.: s.n.

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14049/GAL
LA_TOKASHIKI_STEPHANIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14049/GAL_LA_TOKASHIKI_STEPHANIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

GAONA ARREDONDO, I., 2020. *“DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR EL PROCESO DE VENTA DE LÍNEAS PREPAGO EN UNA EMPRESA DE TELECOMUNICACIONES”*. S.l.: s.n.

[https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3503/Ivan%20Gao
na_Trabajo%20de%20Suficiencia%20Profesional_Titulo%20Profesional_2
020.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3503/Ivan%20Gao na_Trabajo%20de%20Suficiencia%20Profesional_Titulo%20Profesional_2 020.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

GUTIÉRREZ MARTINEZ, K.A. y HUAMÁN RUIZ, J.L., 2019. Centro de formación y difusión de danzas folclóricas. *Universidad Ricardo Palma* [en línea], disponible:

[http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2845/T030_48058135_
GUTIÉRREZ MARTÍNEZ KELLY ANABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y.](http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2845/T030_48058135_GUTIÉRREZ MARTÍNEZ KELLY ANABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2845/T030_48058135_T%
20%20%20GUTI%C3%89RREZ%20MART%C3%8DNEZ%20KELLY%20A
NABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2845/T030_48058135_T% 20%20%20GUTI%C3%89RREZ%20MART%C3%8DNEZ%20KELLY%20A NABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

HURTADO DÍAZ, C.P., 2019. *Uso De La Aplicación Movil Y Su Influencia En El Nivel De Satisfacción Del Consumidor De La Empresa Parque Del Recuerdo*. S.l.: s.n.

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4208/TSP_AE-
L_023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4208/TSP_AE-L_023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

LÓPEZ COSTILLA, Á.L. y CASTILLO CARHUATOCTO, N.F., 2020. *Desarrollo*

de una aplicación móvil para la seguridad ciudadana, de la Municipalidad de San Borja, 2021 [en línea]. S.l.: s.n. Disponible en: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47102/Gutierrez_RS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63120/L%c3%b3pez_CAL-Castillo_CNF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

LUNA HUISA, D. y ROQUE QUISPE, M., 2021. TALLERES DE DANZA FOLKLÓRICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CESAR VALLEJO – OROPESA – QUISPICANCHI - 2020. , pp. 6.

http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6142/253T2021_0321_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

LUYO SIHUAY, J., 2020. *DANZA EN LA EXPRESIÓN DE IDENTIDAD NACIONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. SAN FRANCISCO DE ASIS DISTRITO DE CHACLACAYO 2019*. S.l.: s.n.

<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5421/LUYO%20SIHUAY%3b%20Jorge.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MARTÍNEZ LOZANO, K. y MORALES MANCERA, C.N., 2017. APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE DE LA DANZA FOLCLÓRICA COLOMBIANA, pp. 6-18.

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/16743/Morales%20Mancera%20Cristian%20Nicol%C3%A1s2017.pdf?sequence=9&isAllowed=y>

MAQUI ROSAS, W.J., 2019. La danza folclórica como estrategia pedagógica y su relación con el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del

quinto grado de la Institución Educativa Gustavo Ríes de Trujillo , 2019. , pp. 1-64.

https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/1561294/1/PROYECTO%20de%20BACHILLER%20MAQUI_FINAL%20JAIME_2020.pdf

MOLINA MONTERO, B., VITE CEVALLOS, H. y DÁVILA CUESTA, J., 2018.

Metologías ágiles frente a las tradicionales en el proceso de desarrollo de software. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación*, no. June, pp. 114-121. ISSN 2550-6862. DOI 10.31876/re.v2i17.269.

<http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/269>

MUNEVAR BARRERA, L.G., 2021. Ciencia Unisalle Desarrollo de una Aplicación Móvil de Realidad Aumentada para el Museo de Ciencias de la Universidad de la Salle. ,

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1805&context=ing_automatizacion

MUÑOZ, M.P., 2021. Diseño de una aplicación móvil como estrategia de gamificación en la educación para la salud oral de niños escolares Fase I.

[en línea], Disponible en:

<https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/5955>.

https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/5955/Pinz%C3%B3n_Mu%C3%B1oz_Mar%C3%ADa_Paula_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

NIETO SERPA, A.C., 2018. “EL PLAN ESTRATÉGICO Y LA MEJORA DE LA GESTIÓN PÚBLICA EN LA MUNICIPALIDAD DE JESÚS MARÍA”. [en línea], Disponible en:

[http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/2354/NIETO SERPA](http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/2354/NIETO_SERPA)

ALBINO CESAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

<http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/2354/NIETO%20SERPA%20ALBINO%20CESAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

PEÑA GARCÍA, F. de M., 2019. *Danzas folclóricas regionales e identidad cultural en estudiantes de segundo grado de Educación Secundaria de la I.E. República de Panamá*. S.l.: s.n.

<https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/1577757/1/PCA-TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%202020%20-%20FLOR%20PE%C3%91A.pdf>

PEÑA VEGAS, J.L., 2021. Propuesta del Plan Anual de Trabajo para la Estructura Organizacional del Studio de Danza Talento Piurano, Piura 2019. *Psikologi Perkembangan* [en línea], no. Octubre 2013, pp. 1-126. ISSN 1098-6596. Disponible en: <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64189/Pe%c3%b1a_VJL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

PÉREZ GUEVARA, B.J., 2019. *Diseño e implementación de una aplicación móvil Android orientada al adulto mayor para apoyar la adherencia al tratamiento médico* [en línea]. S.l.: s.n. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12423/2316>.

<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/2316>

PISCO GONZÁLES, J.V., 2021. GUÍA METODOLÓGICA PARA EL DISEÑO WEB ADAPTATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE

TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN. , pp. 6.

<http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2882/1/TESIS%20-%20PISCO%20GONZALEZ%20JONATHAN%20VICENTE.pdf>

QUIJANO QUILO, A., 2018. *Danzas folklóricas y su relación con la identidad cultural en los niños del 5° y 6° grado de la I.E. 18114 de Colcamar – Luya – 2018.* [en línea]. S.l.: s.n. Disponible en: <http://repositorio.untrm.edu.pe/handle/UNTRM/1657>.

<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/1657/Quijano%20Quilo%20Ana.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

QUISPE BENDEZÚ, J.E. y VASQUEZ RODRIGUEZ, J.A., 2019. *Planificación De Mano De Obra Para Mejorar La Productividad En El Desarrollo De La Estructura De Un Edificio Multifamiliar, Lince Año-2019.* S.l.: s.n.

<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/2742>

RAMOS PEREIRA, K., 2017. MODELO DE REALIDAD AUMENTADA PARA DIFUNDIR LAS DANZAS FOLKLORICAS DE BOLIVIA. *UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS; Tesis Maestría*, vol. AF4, pp. 85- 87.

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/12328/T.3311.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

ZAPATA JARA, A.A., 2016. *Bienestar Psicológico y Bienestar Social en estudiantes universitarios que realizan danzas Folklóricas.* S.l.: s.n.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7712/ZAPATA_JARA_ADRIANA_BIENESTAR_PSICOLOGICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE MEDICION		METODOLOGIA
General	General	General	Independiente						Tipo de investigación Aplicada: Cuasi-Experimental -Diseño de investigación: Cuasi-Experimental -Población :60 -Muestra: 30 -Instrumento de investigación: Ficha de registro -Validación de Expertos
¿Cómo mejora la aplicación móvil, la información de las danzas folklóricas peruanas?	Mejorar la información de las danzas folklóricas peruanas, a través de una aplicación móvil.	El uso de la aplicación móvil, ayudó en la motivación, satisfacción e incremento de información , de las danzas folklóricas peruanas.	Aplicación Móvil						
Específico	Específico	Específico	Dependiente	Información	Nivel de Difusión de la información.	Ficha de Registro	Razón		
¿De qué manera se puede	Determinar el impacto del uso de	El uso de la aplicación móvil	Información de las danzas						

<p>motivar a las personas, mediante la información de las danzas folklóricas peruanas?</p>	<p>la aplicación móvil, en la motivación del usuario, mediante la información de danzas folklóricas peruanas.</p>	<p>ayudará en la satisfacción de las personas, mediante la información de danzas folklóricas</p>	<p>folklóricas peruanas</p>						
<p>¿De qué manera se puede satisfacer a las personas, mediante la información de las danzas folklóricas peruanas?</p>	<p>Determinar el impacto del uso de la aplicación móvil, en la satisfacción de los usuarios, mediante la información de danzas folklóricas peruanas.</p>	<p>El uso de la aplicación móvil promoverá la motivación de la información de danzas folklóricas peruanas en las personas.</p>		<p>Satisfacción</p>	<p>Incremento de Satisfacción de las personas.</p>	<p>Ficha de Registro</p>	<p>Razón</p>		

¿De qué manera se puede lograr una buena información en las personas, sobre las danzas folklóricas peruanas?	Determinar el impacto del uso de la aplicación móvil, en la información de las danzas folklóricas peruanas.	El uso de la aplicación móvil ayudará en la buena información de las danzas folklóricas en las personas.		Motivación	Incremento de porcentaje de la Motivación.	Cuestionario	Razón		
--	---	--	--	------------	--	--------------	-------	--	--

ANEXO 2: Matriz de operacionalización de Variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES						
Variable (Independiente)	Definición Conceptual					
Aplicación Móvil						
Variable (Dependiente)	Definición Conceptual	Dimensión	Definición Conceptual	Indicador (Cuantitativa)	Técnica / Instrumento	Fórmula
Información de las danzas folklóricas peruanas	La información de las danzas folklóricas es una metodología de enseñanzas para obtener la información y conocimiento (Martínez, Karen 2018.p7)	Información (Maidana, 2021)	Mejora de información adecuado para brindar a los usuarios (Martínez, Juan 2021)	Nivel de Difusión de la información.	Fichaje / Ficha de Registro	$NDI = \left(\frac{E.FINAL}{E.MÁXIMA} \right) X 100\%$
		Satisfacción (Burga, Edilma 2021)	Proceso a través del cual se modifican y adquiere las habilidades, que tiene como un resultado de estudio ya sea en experiencia u observaciones (Martines 2021)	Incremento de Satisfacción de las personas.	Ficha de Registro	$ISP = \left(\frac{RESULTADO}{P.MÁXIMA} \right) X 100\%$
		Motivación (Maidana Waldir 2021)	Son herramienta motivadora en la	Incremento de motivación en	Cuestionario	

			<p>cual considera a los usuarios van a utilizar la aplicación móvil (Juárez, Aida 20216)</p>	<p>porcentaje de las personas.</p>		$IMP = \left(\frac{E.FINAL}{E.MÁXIMA} \right) \times 100\%$
--	--	--	--	------------------------------------	--	--

ANEXO 3: FICHA DE REGISTRO – DIFUSIÓN DE LA INFORMACIÓN

FICHA DE REGISTRO						
TIPO DE PRUEBA:		Pre - Test				
INVESTIGADOR:		Mogollon Casas Juan Carlos - Lino Vásquez Jean Pier				
EMPRESA:		Grupos Amateurs de danzas folklóricas peruanas				
VARIABLE:		Información de danzas folklóricas peruanas.				
DIMENSIÓN:		Información				
INDICADOR		OBJETIVO			FÓRMULA	
Nivel de Difusión de la información de danzas folklóricas peruanas.		Aumentar el nivel de difusión de información de danzas folklóricas peruanas.			$NDI = \left(\frac{E.FINAL}{E.MÁXIMA} \right) \times 100\%$	
		Escala (0 -5) por cada grupo.				
		¿Qué tanta información conoce de las Danzas Folklóricas peruanas?			Escala Final (E. Máxima = 15)	NDI
N°	Fecha	GRUPO 01	GRUPO 02	GRUPO 03		
1	14/10/2022	1	1	1	3	20%
2	15/10/2022	1	1	2	4	27%
3	17/10/2022	1	1	1	3	20%
4	18/10/2022	1	1	0	2	13%
5	19/10/2022	1	1	0	2	13%
6	20/10/2022	1	1	1	3	20%
7	21/10/2022	1	1	1	3	20%
8	22/10/2022	1	1	0	2	13%
9	24/10/2022	1	1	0	2	13%
10	25/10/2022	1	1	1	3	20%
11	26/10/2022	1	1	1	3	20%
12	27/10/2022	1	2	1	4	27%
13	28/10/2022	1	1	1	3	20%

FICHA DE REGISTRO						
TIPO DE PRUEBA:		Post - Test				
INVESTIGADOR:		Mogollon Casas Juan Carlos - Lino Vásquez Jean Pier				
EMPRESA:		Grupos Amateurs de danzas folklóricas peruanas				
VARIABLE:		Información de danzas folklóricas peruanas.				
DIMENSIÓN:		Información				
INDICADOR		OBJETIVO			FÓRMULA	
Nivel de Difusión de la información de danzas folklóricas peruanas.		Aumentar el nivel de difusión de información de danzas folklóricas peruanas.			$NDI = \left(\frac{E.FINAL}{E.MÁXIMA} \right) \times 100\%$	
		Escala (0 -5) por cada grupo.				
		¿Qué tanta información conoce de las Danzas Folklóricas peruanas?			Escala Final (E. Máxima = 15)	NDI
N°	Fecha	GRUPO 01	GRUPO 02	GRUPO 03		
1	31/10/2022	4	4	5	13	87%
2	1/11/2022	5	5	4	14	93%
3	2/11/2022	4	4	4	12	80%
4	3/11/2022	5	5	4	14	93%
5	4/11/2022	5	4	4	13	87%
6	5/11/2022	4	4	5	13	87%
7	7/11/2022	5	4	4	13	87%
8	8/11/2022	4	5	5	14	93%
9	9/11/2022	4	5	5	14	93%
10	10/11/2022	4	5	5	14	93%
11	11/11/2022	5	4	4	13	87%
12	12/11/2022	4	5	5	14	93%
13	14/11/2022	4	4	5	13	87%

ANEXO 4: FICHA DE REGISTRO – INCREMENTO DE LA SATISFACCIÓN EN LAS PERSONAS.

FICHA DE REGISTRO						
TIPO DE PRUEBA:	Pre - Test					
INVESTIGADOR:	Mogollon Casas Juan Carlos - Lino Vásquez Jean Pier					
EMPRESA:	Grupos Amateurs de danzas folklóricas peruanas					
VARIABLE:	Información de danzas folklóricas peruanas.					
DIMENSIÓN:	Satisfacción					
INDICADOR	OBJETIVO				FÓRMULA	
Incremento de Satisfacción en las personas.	Incrementar el nivel de satisfacción en las personas.				$ISP = \left(\frac{RESULTADO}{P. MÁXIMA} \right) \times 100\%$	
	Escala (1 -5) por cada grupo.					
		¿Qué tan satisfechos pueden estar con la información sobre las danzas folklóricas peruanas?			Resultado (Máxima=15)	ISP
N°	Fecha	GRUPO 01	GRUPO 02	GRUPO 03		
1	14/10/2022	2	1	1	4	27%
2	15/10/2022	2	1	1	4	27%
3	17/10/2022	1	1	1	3	20%
4	18/10/2022	2	1	1	4	27%
5	19/10/2022	2	1	1	4	27%
6	20/10/2022	2	1	1	4	27%
7	21/10/2022	1	1	1	3	20%
8	22/10/2022	1	1	1	3	20%
9	24/10/2022	1	1	1	3	20%
10	25/10/2022	1	2	1	4	27%
11	26/10/2022	1	1	2	4	27%
12	27/10/2022	1	1	1	3	20%
13	28/10/2022	2	1	1	4	27%

FICHA DE REGISTRO						
TIPO DE PRUEBA:		Post - Test				
INVESTIGADOR:		Mogollon Casas Juan Carlos - Lino Vásquez Jean Pier				
EMPRESA:		Grupos Amateurs de danzas folklóricas peruanas				
VARIABLE:		Información de danzas folklóricas peruanas.				
DIMENSIÓN:		Satisfacción				
INDICADOR		OBJETIVO			FÓRMULA	
Incremento de Satisfacción en las personas.		Incrementar el nivel de satisfacción en las personas.			$ISP = \left(\frac{RESULTADO}{P. MÁXIMA} \right) \times 100\%$	
		Escala (1 -5) por cada grupo.				
		¿Qué tan satisfechos pueden estar con la información sobre las danzas folklóricas peruanas?			Resultado (P. Máxima=15)	ISP
N°	Fecha	GRUPO 01	GRUPO 02	GRUPO 03		
1	14/10/2022	4	4	5	13	87%
2	15/10/2022	5	5	4	14	93%
3	17/10/2022	5	5	4	14	93%
4	18/10/2022	4	5	4	13	87%
5	19/10/2022	5	4	5	14	93%
6	20/10/2022	4	4	5	13	87%
7	21/10/2022	5	4	4	13	87%
8	22/10/2022	4	4	5	13	87%
9	24/10/2022	4	5	4	13	87%
10	25/10/2022	5	5	4	14	93%
11	26/10/2022	5	5	4	14	93%
12	27/10/2022	4	5	5	14	93%
13	28/10/2022	5	5	4	14	93%

ANEXO 5: CUESTIONARIO – INCREMENTO DE PORCENTAJE DE LA MOTIVACIÓN

CUESTIONARIO

Por favor sírvase responder con absoluta sinceridad el siguiente cuestionario,
que corresponde al estudio de **Aplicación Móvil para la mejora de la
información de la danza folklórica peruanas**

N°	DIM	CUESTIONARIO	ESCALA				
			1	2	3	4	5
Aplicación Móvil para la mejora de la información de la danza folklórica en grupos amateurs.							
01	MOTIVACIÓN	¿Qué tanta motivación te puede generar la implementación de una aplicación móvil, para saber sobre las danzas folklóricas peruanas?					
02		¿Qué impacto de motivación puede traer en las personas el uso de una herramienta tecnología en el rubro de las danzas folclóricas?					
03		¿Cómo calificas en las personas la motivación de buscar información de danzas folklóricas, a través de una aplicación móvil?					

LEYENDA

1 malo 2 Regular 3 Normal 4 Bueno 5 Excelente

Pre - Test	CUESTIONARIO	$IMP = \left(\frac{E.FINAL}{E.MÁXIMA} \right) \times 100\%$
INDICADOR: Incremento de porcentaje de la motivación		

	GRUPO 01 (0-5)	GRUPO 02 (0-5)	GRUPO 03 (0-5)	E. FINAL (E. Máxima = 15)	IMP
PREGUNTA 01	1	0	0	1	27 %
PREGUNTA 02	1	1	0	2	
PREGUNTA 03	0	0	1	1	
PREGUNTA 01	1	1	0	2	33 %
PREGUNTA 02	1	0	0	1	
PREGUNTA 03	1	1	0	2	
PREGUNTA 01	0	1	0	1	27 %
PREGUNTA 02	0	1	0	1	
PREGUNTA 03	1	1	0	2	
PREGUNTA 01	1	0	0	1	33 %
PREGUNTA 02	1	1	0	2	
PREGUNTA 03	1	0	1	2	
PREGUNTA 01	1	1	0	2	33 %
PREGUNTA 02	0	0	1	1	
PREGUNTA 03	1	1	0	2	
PREGUNTA 01	1	0	0	1	33 %
PREGUNTA 02	1	0	1	2	
PREGUNTA 03	1	1	0	2	
PREGUNTA 01	1	1	0	2	33 %
PREGUNTA 02	0	0	1	1	
PREGUNTA 03	1	0	1	2	
PREGUNTA 01	1	0	0	1	20 %
PREGUNTA 02	0	0	1	1	

PREGUNTA 03	1	0	0	1	
PREGUNTA 01	1	0	1	2	40 %
PREGUNTA 02	1	1	0	2	
PREGUNTA 03	0	1	1	2	
PREGUNTA 01	1	0	0	1	20 %
PREGUNTA 02	0	1	0	1	
PREGUNTA 03	0	1	0	1	
PREGUNTA 01	0	1	0	1	20 %
PREGUNTA 02	0	1	0	1	
PREGUNTA 03	1	0	0	1	
PREGUNTA 01	1	1	0	2	27 %
PREGUNTA 02	0	0	1	1	
PREGUNTA 03	0	1	0	1	
PREGUNTA 01	1	1	0	2	33 %
PREGUNTA 02	1	0	1	2	
PREGUNTA 03	0	0	1	1	

Post - Test	CUESTIONARIO	$IMP = \left(\frac{E. FINAL}{E. MÁXIMA} \right) \times 100\%$
-------------	--------------	--

	INDICADOR: Incremento de porcentaje de la motivación				
	GRUPO 01 (0-5)	GRUPO 02 (0-5)	GRUPO 03 (0-5)	E. FINAL (E. Máxima = 15)	IMP
PREGUNTA 01	4	4	4	4	87%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	5	5	5	5	93%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	5	5	5	5	93%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	5	5	5	5	93%
PREGUNTA 02	5	5	5	5	
PREGUNTA 03	4	4	4	4	
PREGUNTA 01	4	4	4	4	87%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	4	4	4	4	80%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	4	4	4	4	
PREGUNTA 01	5	5	5	5	93%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	

PREGUNTA 01	4	4	4	4	87%
PREGUNTA 02	5	5	5	5	
PREGUNTA 03	4	4	4	4	
PREGUNTA 01	4	4	4	4	80%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	4	4	4	4	
PREGUNTA 01	5	5	5	5	100 %
PREGUNTA 02	5	5	5	5	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	4	4	4	4	93%
PREGUNTA 02	5	5	5	5	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	4	4	4	4	87%
PREGUNTA 02	4	4	4	4	
PREGUNTA 03	5	5	5	5	
PREGUNTA 01	5	5	5	5	93%
PREGUNTA 02	5	5	5	5	
PREGUNTA 03	4	4	4	4	



N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD	SEXO
1	QUILLAY FERNADEZ ROXANA ERICKA	26	F
2	GACILAZO VELAZQUE RAFAEL YANINA	27	F
3	AVENDAÑO LUNA DEYSI POMA	25	F
4	MELLENDEZ MELLENDEZ MAYUMI	29	F
5	OROPEZ GONZALES LILIANA	18	F
6	ALFARO VILLANUEVA VANESSA	22	F
7	TERRORES OLIVA NADIEZKA LUCIA	25	F
8	TOMAS CARRION JAIME	28	M
9	ROJAS LLANOS JAHAIRA	40	F
10	FLORES SALAZAR TEZIL	27	F
11	QUISPE SALAZAR LILIANA	28	F
12	DUEÑAS TOLENTINO LIZETH	17	F
13	TORRES RAMIREZ STEFAN	15	M
14	TRINIDAD SOTO KEVIN	15	M
15	SANTOS PAEZ LUIS	17	M
16	PARIASCA BALDEON JAMES	20	M
17	DE LOS ANGELES CRISPIN DORIANNE	42	F
18	MANUEL MARCOS ERIK	28	M
19	SANTOS CARRION ROLY	27	M
20	SANDOVAL PEREZ ZANDRA	29	F
21	RIVERAL CARBAJAL AYLIN	17	F
22	FERNANDEZ CARRERA ANGELICA	19	F
23	CHAVEZ LUNA YANINA	37	F
24	FERNANDEZ REYES MILAGROS	25	F
25	VENTURA RIOS NAYELI	19	F
26	JAIRO RIOS NAYELI	23	F
27	CERNA ASIS NATHALY	24	F
28	LUJAN QUILLAY JAIRO	40	M
29	TORRES SOLIS HEIDY	25	F
30	GARAY ESPINOSA ANABEL	15	M

Asociación Cultural PERÚ MÍSTICO

N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD	SEXO
1	CHAGUA TRUJILLO EVELING	25	F
2	ACENSIO ALDAVE DANIELA ALEXANDRA	19	F
3	DOMINGUEZ CRUZ JUDIT	27	F
4	MELENDEZ SALAS DIEGO	25	M
5	HUAMAN SALES KATHERINE ANGIE	24	F
6	BURGOS RAMIREZ ADRIANAA	23	F
7	ARIZA SIFUENTE MILUSKA	21	F
8	PALOMEQUE SANCHEZ LUIS	22	M
9	ELCORROBARRUTIA GONZALES ISAMAR	22	F
10	FLORES SANCHEZ GEANELLA	22	F
11	RIOS NOLASCO JOEL	38	M
12	RIOS AYALA MAYKOL	36	M
13	URIBE APOLINARIO JOGE	35	M
14	MIRANDA CHANGANAQUI SUSAN	24	F
15	MENDOZA MAJIA ALEXANDRA	12	F
16	CASTILLO PALOMINO EDGAR	15	M
17	MONTENEGRO CHAVEZ ANTONY	22	M
18	MONTENEGRO CHAVEZ JUNIOR	27	M
19	MENDOZA HERRERA CLAUDIA	28	F
20	CHAVEZ CHINCHAY JAZMIN YULISSA	37	F
21	MELGAREJO SANDOVAL ANA	14	F
22	RODRIGUEZ TIFFANY BRISSETH	22	F
23	DURAND SANCHEZ WALTER FELIPE	32	M
24	SOTO MORALES LUAN	22	M
25	VALDEZ CANTARO LIZBETH	40	F
26	VERA FELIZ JAVIER	40	M
27	ABANTO ABANTO JEAN	19	M
28	REQUENA RAMIREZ MARLY	15	F
29	AYALA PAREDES MARIA FERNANDA	17	F
30	BARRERO LLONTOP CESAR	25	M

Andy Cornejo Ramos-director Artístico



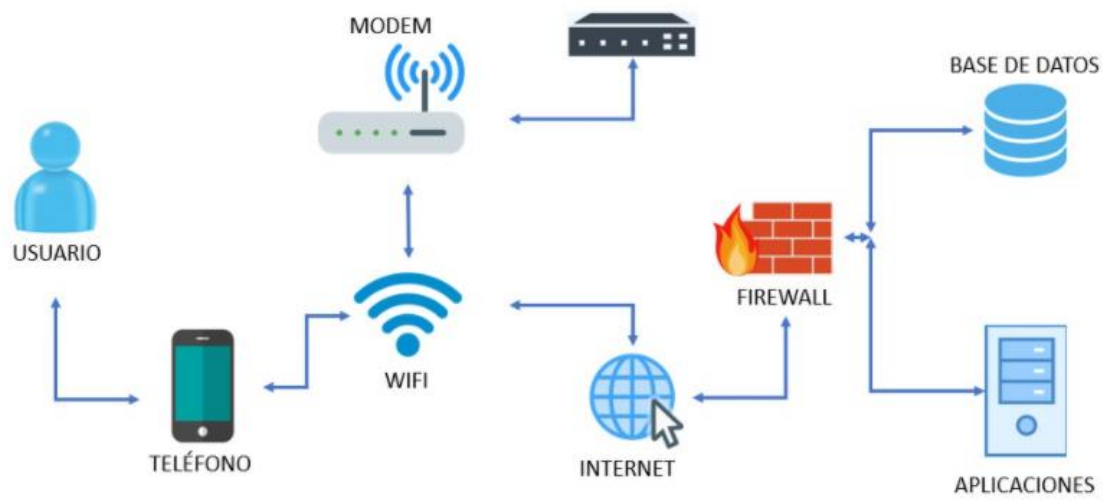
inca

N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD	SEXO
1	SALAZAR FERNANDEZ FREDY	17	M
2	MUÑOZ FERNANDEZ JOSELYN	14	F
3	DE LA CRUZ POMA YENNY	25	F
4	GALLARDO LEON ROMY	22	F
5	CHURRANGO MUÑOZ NATHALY	23	F
6	CASTILLO HUAMAN JOSELY	25	F
7	HUAMAN COTEZ JONATHAN	40	M
8	LABAN RAMIREZ YUDITH	23	F
9	TORREZ RODRIGUEZ THALIA	39	F
10	LUNA GACIA LUCERO	25	F
11	VEGA OBREGON MARILUZ	17	F
12	GUITIERREZ GALVEZ ALISON	18	F
13	URIBE MORA JUAN	20	M
14	ASCENCIO ALDAVE BRAYAN	15	M
15	SALINAS SOTO PEDRO	19	M
16	CARRION GUEVARA JORGE LUIS	22	M
17	QUINTANA MARTINEZ KRISTAN	24	F
18	ROJAS MORA LISSET	24	F
19	OLIVARES MARIANO JAZMIN	24	F
20	TORRES QUILLAY JEAN PIERRE	24	M
21	BALTAZAR CASTILLO MARIA JOSE	25	F
22	RICCE SANDOBAL ESTHEFANY	32	F
23	VILCHEZ CALDERON ESMERALDA	22	F
24	BARRIENTE FLORES CECILIA	22	F
25	SAAVEDRA CARRILLO EVELYN	22	F
26	LEIVA SOTO SAYURI NICOLLE	15	F
27	SALINAS MESIAS MILAGROS	28	F
28	TARAZONA MINAYA GEISON	29	M
29	HILDALGO DAZA GREGORY	40	M
30	MARTINEZ ESPINOZA LUIS	14	M
31	OBLITAS SILVANO MALICIA	19	F
32	LEON LA ROSA JOSELIN	22	F

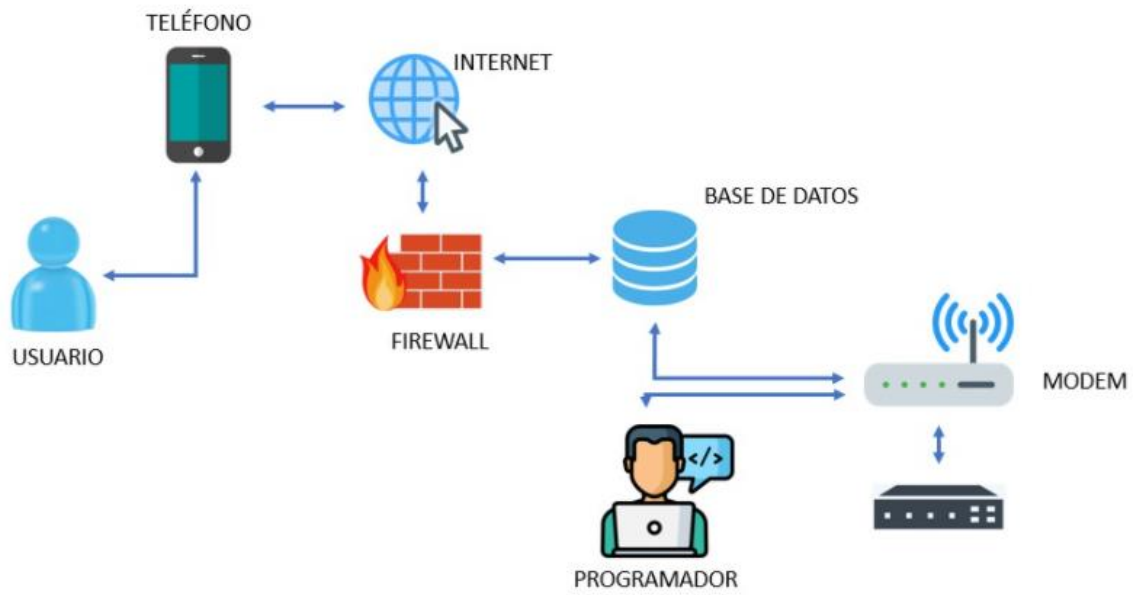
Director Artístico

ANEXO 6

Arquitectura tecnología del usuario



Arquitectura tecnología del Sistema



ANEXO 7 DESARROLLO

BASE DE DATOS

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
1  -- phpMyAdmin SQL Dump
2  -- version 4.9.5
3  -- https://www.phpmyadmin.net/
4  --
5  -- Host: localhost:3306
6  -- Generation Time: Nov 29, 2022 at 01:01 PM
7  -- Server version: 10.5.16-MariaDB
8  -- PHP Version: 7.3.32
9
10 SET SQL_MODE = "NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
11 SET AUTOCOMMIT = 0;
12 START TRANSACTION;
13 SET time_zone = "+00:00";
14
15
16 /*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
17 /*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS */;
18 /*!40101 SET @OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
19 /*!40101 SET NAMES utf8mb4 */;
20
21 --
22 -- Database: `id18763907_opticavision`
23 --
24
25 -----
26
27 --
28 -- Table structure for table `danza`
29 --
30
31 CREATE TABLE `danza` (
32   `iddanza` int(11) NOT NULL,
```

Tabla “danzas folklóricas “

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
24
25 -----
26
27 --
28 -- Table structure for table `danza`
29 --
30
31 CREATE TABLE `danza` (
32   `iddanza` int(11) NOT NULL,
33   `nombre` varchar(250) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
34   `descripcion` text COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
35   `region` varchar(250) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
36   `genero` varchar(250) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
37   `departamento` varchar(250) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
38   `imagen` text COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
39 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
40
41 --
42 -- Dumping data for table `danza`
43 --
44
45 INSERT INTO `danza` (`iddanza`, `nombre`, `descripcion`, `region`, `genero`, `departamento`, `imagen`) VALUES
46 (18, 'MARINERA NORTEÑA', 'La Marinera Norteña es un baile típico y representativo de la cultura peruana. Es una muestra artística
47 (19, 'DANZA DE TIJERAS', 'La danza de las tijeras se ha venido interpretado tradicionalmente por los habitantes de los pueblos y
48 (20, 'FESTEJO', 'El festejo es la danza representativa del criollo negro originaria de la costa peruana. Los instrumentos musical
49
50 -----
51
```

Estructura de tablas “datos de negocios”

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
51
52 --
53 -- Table structure for table `datos_negocio`
54 --
55
56 CREATE TABLE `datos_negocio` (
57   `id_negocio` int(11) NOT NULL,
58   `nombre` varchar(80) CHARACTER SET utf8 NOT NULL,
59   `ndocumento` varchar(20) NOT NULL,
60   `documento` varchar(20) NOT NULL,
61   `direccion` varchar(100) CHARACTER SET utf8 NOT NULL,
62   `telefono` int(20) NOT NULL,
63   `email` varchar(100) CHARACTER SET utf8 DEFAULT NULL,
64   `logo` varchar(50) CHARACTER SET utf8 DEFAULT NULL,
65   `pais` varchar(50) CHARACTER SET utf8 DEFAULT NULL,
66   `ciudad` varchar(50) CHARACTER SET utf8 DEFAULT NULL,
67   `nombre_impuesto` varchar(10) NOT NULL,
68   `monto_impuesto` float(4,2) NOT NULL,
69   `moneda` varchar(10) NOT NULL,
70   `simbolo` varchar(10) NOT NULL,
71   `diasVencer` int(11) DEFAULT NULL,
72   `validezcoti` char(3) DEFAULT NULL,
73   `usuario_sol` varchar(30) DEFAULT NULL,
74   `clave_sol` varchar(30) DEFAULT NULL,
75   `estado_certificado` varchar(10) NOT NULL DEFAULT 'BETA',
76   `ruta_certificado` varchar(100) DEFAULT NULL,
77   `clave_certificado` varchar(50) DEFAULT NULL,
78   `condicion` tinyint(4) NOT NULL DEFAULT 1
79 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
80
81 --
```

Estructura de tabla personal

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
81 --
82 -- Dumping data for table `datos_negocio`
83 --
84
85 INSERT INTO `datos_negocio` (`id_negocio`, `nombre`, `ndocumento`, `documento`, `direccion`, `telefono`, `email`, `logo`, `pais`,
86 (17, 'OPTICA FULL VISIÓN', 'RUC', '10409493268', 'Jr. Amalia Puga 932', 976004124, 'tunegocio@gmail.com', '1649861401.png', 'Perú
87
88 -----
89
90 --
91 -- Table structure for table `personal`
92 --
93
94 CREATE TABLE `personal` (
95   `idpersonal` int(11) NOT NULL,
96   `nombre` varchar(100) NOT NULL,
97   `tipo_documento` varchar(20) NOT NULL,
98   `num_documento` varchar(20) NOT NULL,
99   `direccion` varchar(70) DEFAULT NULL,
100  `telefono` varchar(20) DEFAULT NULL,
101  `email` varchar(50) DEFAULT NULL,
102  `cargo` varchar(20) DEFAULT NULL,
103  `imagen` varchar(50) DEFAULT NULL,
104  `condicion` tinyint(1) NOT NULL
105 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
106
107 --
108 -- Dumping data for table `personal`
109 --
110
111 INSERT INTO `personal` (`idpersonal`, `nombre`, `tipo_documento`, `num_documento`, `direccion`, `telefono`, `email`, `cargo`, `im
112 (1, 'Usuario Administrador', 'DNI', '40949326', 'CAJAMARCA', '976004124', 'admin@hotmail.com', 'Administrador', '1653506394.jpeg'
```

Estructura de tabla para tabla “trabajo”

```
115
116 --
117 -- Table structure for table `trabajo`
118 --
119
120 CREATE TABLE `trabajo` (
121   `idtrabajo` int(11) NOT NULL,
122   `nombre` varchar(250) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
123   `descripcion` text COLLATE utf8_unicode_ci DEFAULT NULL,
124   `imagen` text COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
125 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
126
127 --
128 -- Dumping data for table `trabajo`
129 --
130
131 INSERT INTO `trabajo` (`idtrabajo`, `nombre`, `descripcion`, `imagen`) VALUES
132 (5, 'Trenza francesa', 'Una trenza francesa, también llamada trenza de raíz, es un tipo de peinado que recoge el pelo a lo largo
133 (6, 'Trenza espiga', 'Una trenza espiga es inspirada en el cereal del campo con apariencia más desordenada que se consigue afloj
134 (7, 'Trenza de corona', 'https://opticafullvision.000webhostapp.com/webServices/tareas/trenza%20de%20corona.jpg'),
135 (8, 'uj', 'y6', 'https://opticafullvision.000webhostapp.com/webServices/tareas/uj.jpg'),
136 (9, 'yt', 'tyt', 'https://opticafullvision.000webhostapp.com/webServices/tareas/yt.jpg');
137
138 -----
139
```

Estructura de la tabla para la tabla “usuario”-Volcado de datos para la tabla “usuario”

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C:\> Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
139
140 --
141 -- Table structure for table `user`
142 --
143
144 CREATE TABLE `user` (
145   `idusuario` int(11) NOT NULL,
146   `name` varchar(250) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
147   `login` varchar(20) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,
148   `clave` varchar(150) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL
149 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
150
151 --
152 -- Dumping data for table `user`
153 --
154
155 INSERT INTO `user` (`idusuario`, `name`, `login`, `clave`) VALUES
156 (1, 'Manuel Vargas Azanero', 'admin', '7676aaaaf027c825bd9abab78b234070e702752f625b752e55e55b48e607e358'),
157 (5, 'Andrea Luna XD', 'andrea', '5f3d6952c5c5e22077fabf461de80f1ce475752fe75afcf5ca46bac438405619'),
158 (6, 'a', 'a', 'ca978112ca1bbdcaf231b39a23dc4da786eff8147c4e72b9807785afee48bb'),
159 (7, 'e', 'e', '3f79bb7b435b05321651daefd374cdc681dc06faa65e374e38337b88ca046dea'),
160 (8, 'leslie', 'les', '104f24e15f4dba76498bb256593dc6d95876d881ee2201ff369225b6d51e8b45'),
161 (9, 'leslie', 'leslie', '8bb0cf6eb9b17d0f7d22b456f121257dc1254e1f01665370476383ea776df414'),
162 (10, 'Leslie Tapara', 'Leslie', '8d969eef6ecad3c29a3a629280e686cf0c3f5d5a86aff3ca12020c923adc6c92'),
163 (11, 'leslie solangue', 'leslie', '104f24e15f4dba76498bb256593dc6d95876d881ee2201ff369225b6d51e8b45'),
164 (12, 'leslie', 'leslie', '8d969eef6ecad3c29a3a629280e686cf0c3f5d5a86aff3ca12020c923adc6c92'),
165 (13, 'leslie', 'les', 'b57424e12a26a0922725a8cc7edc4094ff276fd61bbac90fbedab2abca484bf5'),
166 (14, 'jojhan', 'jojhan', 'e9e05a40219de0117015d0ede9517e1e9a1856ff98248a6ceffd06e547d72f96'),
167 (15, 'Leslie tapara', 'leslie', '7050c21d7c413878a1d0aea7f87651da28277c7c21253c7866e7ef85179403d8'),
168 (16, 'tapara', 'tapara', '104f24e15f4dba76498bb256593dc6d95876d881ee2201ff369225b6d51e8b45'),
169 (17, 'Juan Carlos', 'juancarlos', 'f28a33813b19e3bac43625de8236743bf2d1b3558a4f7b0ac3ab2e3332a6925c');
170
```

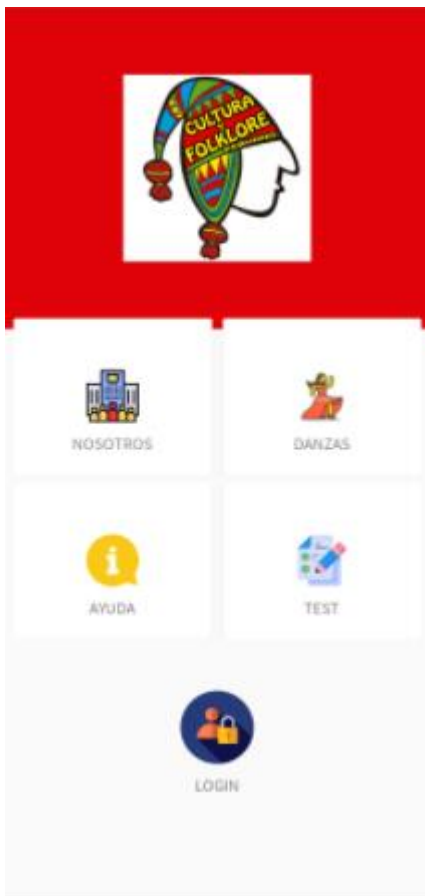
Índices para tablas volcadas

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
168 (16, 'tapara', 'tapara', '104f24e15f4dba76498bb256593dc6d95876d881ee2201ff369225b6d51e8b45'),
169 (17, 'Juan Carlos', 'juancarlos', 'f28a33813b19e3bac43625de8236743bf2d1b3558a4f7b0ac3ab2e3332a6925c');
170
171 --
172 -- Indexes for dumped tables
173 --
174 --
175 --
176 -- Indexes for table `danza`
177 --
178 ALTER TABLE `danza`
179 | ADD PRIMARY KEY (`iddanza`);
180 |
181 --
182 -- Indexes for table `datos_negocio`
183 --
184 ALTER TABLE `datos_negocio`
185 | ADD PRIMARY KEY (`id_negocio`);
186 |
187 --
188 -- Indexes for table `personal`
189 --
190 ALTER TABLE `personal`
191 | ADD PRIMARY KEY (`idpersonal`);
192 |
193 --
194 -- Indexes for table `trabajo`
195 --
196 ALTER TABLE `trabajo`
197 | ADD PRIMARY KEY (`idtrabajo`);
198 |
199
```

```
Get Started id18763907_opticavision (3).sql X
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
200 -- Indexes for table `user`
201 --
202 ALTER TABLE `user`
203 | ADD PRIMARY KEY (`idusuario`);
204 |
205 --
206 -- AUTO_INCREMENT for dumped tables
207 --
208 --
209 --
210 -- AUTO_INCREMENT for table `danza`
211 --
212 ALTER TABLE `danza`
213 | MODIFY `iddanza` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=21;
214 |
215 --
216 -- AUTO_INCREMENT for table `datos_negocio`
217 --
218 ALTER TABLE `datos_negocio`
219 | MODIFY `id_negocio` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=18;
220 |
221 --
222 -- AUTO_INCREMENT for table `personal`
223 --
224 ALTER TABLE `personal`
225 | MODIFY `idpersonal` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=12;
226 |
```

```
Get Started × id18763907_opticavision (3).sql ×
C: > Users > yanpi > OneDrive > Escritorio > id18763907_opticavision (3).sql
226 |
227 --
228 -- AUTO_INCREMENT for table `trabajo`
229 --
230 ALTER TABLE `trabajo`
231 | MODIFY `idtrabajo` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=10;
232 |
233 --
234 -- AUTO_INCREMENT for table `user`
235 --
236 ALTER TABLE `user`
237 | MODIFY `idusuario` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, AUTO_INCREMENT=18;
238 COMMIT;
239
240 /*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;
241 /*!40101 SET CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;
242 /*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
243
```

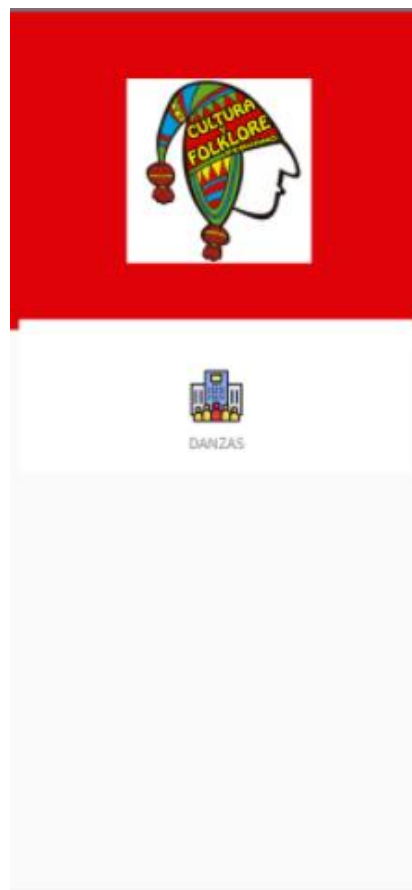
1. Mostramos el software el logo de la aplicación móvil de las danzas folklòricas peruanas



2. Login administrado y ingresamos a las danzas folklòricas peruanas.



The screenshot shows a login form titled "Iniciar Sesión" on a red background. At the top left is a logo featuring a profile of a person wearing a colorful hat with the text "CULTURA FOLKLORE". Below the title are two input fields: "Usuario" with a person icon and "Password" with a lock icon. A red button labeled "INGRESAR" is positioned below the fields.



4. Veamos el registro en la cual podemos registrar varios tipos de las danzas folklòricas.



The screenshot shows a registration form titled "Registrar Danza" on a red background. The form includes several fields: "Autor:" with the text "Juan mogollon"; "Región:" with a dropdown menu showing "Costa"; "Género:" with a dropdown menu showing "Carnavalescas"; "Departamento:" with a dropdown menu showing "Lima"; and "Institución:" with the text "danzas". Below these fields is a button labeled "ELEGIR IMAGEN" and a small image of a dance performance. At the bottom is a red button labeled "REGISTRAR".

El usuario va ingresar a visualizar información actualizado de las danzas folclóricas mostramos las 4 categorías.



Categoría “Genero” mostramos la información de las danzas folklòricas.



13:37



DANZA DE TIJERAS

La danza de las tijeras se ha venido interpretado tradicionalmente por los habitantes de los pueblos y las comunidades quechuas del sur de cordillera andina central del Perú y, desde hace algún tiempo, por poblaciones de las zonas urbanas del país. Esta danza ritual, que reviste la forma de una competición, se baila durante la estación seca del año y su ejecución coincide con fases importantes del calendario agrícola. La danza de las tijeras debe su nombre a las dos hojas de metal pulimentado, parecidas a las de las tijeras, que los bailarines blanden en su diestra. La danza se ejecuta en cuadrillas y cada una de ellas –formada por un bailarín, un arpista y un violinista– representa a una comunidad o un pueblo determinado. Para interpretar la danza, se ponen frente a frente dos cuadrillas por lo menos y los bailarines, al ritmo de las melodías interpretadas por los músicos que les acompañan, tienen que entrecrochar las hojas de metal y librar un duelo coreográfico de pasos de danza, acrobacias y movimientos cada vez más difíciles.



FESTEJO

El festejo es la danza recreativa del criollo negro

-Visualizamos los videos actuales de las danzas folklóricas peruanas.



The image shows a vertical stack of four YouTube video thumbnails. Each thumbnail features a red play button in the center. The thumbnails are:

- Top: "Marinera Norteña Concheperla" showing a man in a white suit and a woman in a white dress with a large skirt on a stage.
- Second: "DANZA DE TIJERAS en Vivo" showing two dancers in traditional Andean costumes with large, decorated hats.
- Third: "Festejo - RYM" showing a group of dancers in white shirts and red vests performing on a stage.
- Bottom: "Diablada Puneña - Retablo de ..." showing a dancer in a colorful, devil-like costume.

Mostramos cual quier consulta tenga el usuario se podrá comunicar por el whatsapp de administrador



Al finalizar tenemos un test de preguntas para el usuario pueda responder a cercar de la danzas folkloricas peruanas



Total questions : 5

Menciona la relación correcta.

ATAJO DE NEGRITOS - COSTA

ATAJO DE NEGRITOS - SIERRA

ANACONDA - SIERRA

TODAS SON CORRECTAS

ENVIAR

ANEXO 8

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0351- 2022-EP-ING-SIS.UCV LIMA NORTE



ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0351- 2022-EP-ING-SIS.UCV LIMA NORTE
Los Olivos, 18 de Noviembre del 2022

VISTO: El Dictamen N° 0245-2022-EP-ING-SIS.UCV LIMA NORTE de fecha 11 de Noviembre, presentado por la comisión evaluadora de la Tesis designado por coordinación de escuela de Ingeniería de Sistemas, en el cual se establece la procedencia para el cambio de título de la Tesis "APLICACIÓN MÓVIL PARA LA MEJORA DE INFORMACIÓN DE DANZAS FOLKLÓRICAS PERUANAS EN GRUPOS AMATEURS." por el (los) estudiante (s) LINO VÁSQUEZ CARLOS JEAN PIER y MOGOLLON CASAS JUAN CARLOS.

CONSIDERANDO

Que, mediante RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0298-2022-EP-ING-SIS.UCV LIMA NORTE de fecha 04 de Noviembre del 2022, se designó a la comisión Evaluadora de la Tesis "APLICACIÓN MÓVIL PARA LA MEJORA DE INFORMACIÓN DE DANZAS FOLKLÓRICAS PERUANAS EN GRUPOS AMATEURS." (la) estudiante LINO VÁSQUEZ CARLOS JEAN PIER MOGOLLON CASAS JUAN CARLOS.

Dr. YOHAN ROY ALARCON CAJAS
Dr. JORGE ISAAC NECOCHEA CHAMORRO
Dra. YESENIA DEL ROSARIO VÁSQUEZ VALENCIA

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas y de conformidad con las normas y reglamentos vigentes;

SE RESUELVE

ARTÍCULO 1º: SE APROBO EL CAMBIO DE TITULO de la Tesis denominada: "APLICACIÓN MÓVIL PARA LA MEJORA DE INFORMACIÓN DE DANZAS FOLKLÓRICAS PERUANAS EN GRUPOS AMATEURS." Presentada por el (los) estudiante (s) LINO VÁSQUEZ CARLOS JEAN PIER y MOGOLLON CASAS JUAN CARLOS.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dra. YESENIA DEL ROSARIO VÁSQUEZ VALENCIA
Coordinadora Académica
Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas
UCV Lima Norte



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ROMAN NANO FRANKLIN RODOLFO, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de INGENIERÍA DE SISTEMAS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Aplicación Móvil para la mejora de información de danzas folklóricas peruanas en grupos amateurs.", cuyos autores son MOGOLLON CASAS JUAN CARLOS, LINO VASQUEZ CARLOS JEAN PIER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 01 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ROMAN NANO FRANKLIN RODOLFO DNI: 06158550 ORCID: 0000-0001-7397-6993	Firmado electrónicamente por: FROMANN el 13-12- 2022 10:13:26

Código documento Trilce: TRI - 0467132