



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Uso de aplicaciones educativas interactivas en la lectoescritura inicial
de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima - Chancay,
2025**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

Martha Jeniffer Obregon Sanchez

Asesora

Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal

Huacho – Perú

2026

Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciente lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Obregon Sanchez, Martha Jeniffer	74068190	22/04/2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Flores Carbajal, Zilda Julissa	15739748	https://orcid.org/0000-0001-5881-3782
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Gavedia Garcia De Hjar, Gladys Margot	15855951	https://orcid.org/0000-0003-2514-4572
Changana Garcia, Manuel Alcides	15741036	https://orcid.org/0000-0001-9224-9265
Cuellar Camarena, Tania Zayda	41073428	https://orcid.org/0000-0002-2457-8937

Martha Jeniffer Obregon Sanchez 2026-025773

USO DE APLICACIONES EDUCATIVAS INTERACTIVAS EN LA LECTOESCRITURA INICIAL DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 20395 N...

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

 Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3529073144

Fecha de entrega

6 abr 2026, 3:56 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

7 abr 2026, 2:13 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_OBREGON_SANCHEZ_-_UI.pdf

Tamaño del archivo

1.2 MB

81 páginas

18.101 palabras

96.848 caracteres



Página 2 de 87 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3529073144

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

20%  Fuentes de Internet

6%  Publicaciones

13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

**USO DE APLICACIONES EDUCATIVAS INTERACTIVAS EN LA
LECTOESCRITURA INICIAL DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 20395
NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA - CHANCAY, 2025**

DEDICATORIA

A mis amados padres. Mi eterno agradecimiento por el amor incondicional, por el apoyo constante, por la fe en mí misma, incluso cuando yo misma la había perdido. Cada palabra de aliento, cada sacrificio, cada gesto de complicidad han sido el impulso que me mantuvo en marcha.

Este logro también es de ustedes, porque sin su compañía, paciencia y confianza, el camino habría sido mucho más difícil. Todo lo que soy y todo lo que he alcanzado lleva un pedacito de su amor.

Martha Jeniffer Obregon Sanchez

AGRADECIMIENTO

A mis padres, mi eterna gratitud por su inquebrantable amor, su apoyo sin límite y su paciencia sin límites. Gracias por ser la luz que guía mi camino, la roca que sostiene cualquiera de mis tempestades y el mayor ejemplo de esfuerzo y firmeza. Cada uno de mis logros es reflejo de sus enseñanzas, de los valores que sembraron en mí y de la confianza que siempre depositaron en mis sueños.

Este camino no habría sido posible sin sus sacrificios silenciosos, sus palabras de aliento y su presencia inquebrantable en cada etapa de mi vida. Todo lo que he alcanzado y lo que aún espero lograr lleva su huella.

Martha Jeniffer Obregon Sanchez

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE.....	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Descripción de la realidad problemática	13
1.2. Formulación de problema.....	16
1.2.1. Problema general	16
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.4. Justificación.....	18
1.4.1. Teórica.....	18
1.4.3. Social	19
1.5. Delimitaciones del estudio	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes de la Investigación	21
2.1.1. Internacionales.....	21
2.1.2. Nacionales	24
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1. Uso de aplicaciones educativas interactivas en inicial 5 años de una IE.....	26
2.2.2. Lectoescritura inicial de 5 años en una IE.....	33
2.3. Bases filosóficas	39
2.4. Definición de términos básicos	40

2.5. Hipótesis.....	45
2.5.1. Hipótesis general.....	45
2.6. Operacionalización de variables.....	45
CAPITULO III METODOLOGIA	47
3.1. Tipo de estudio	47
3.2. Población y muestra	47
3.2.1. Población.....	47
3.3. Método de investigación	48
3.4. Técnicas de recolección de datos	48
3.5. Método de análisis de datos	49
CAPITULO IV RESULTADOS.....	51
4.1. Resultados descriptivos de las variables	51
4.2. Generalización entorno la hipótesis central.....	56
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	64
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	68
5.1. Fuentes documentales	68
5.2. Fuentes bibliográficas	72
MATRIZ DE CONSISTENCIA	75
MATRIZ DE DATOS.....	77
INSTRUMENTO 01	79
INSTRUMENTO 02	80

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	45
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y	46
Tabla 3. Población del estudio	47
Tabla 4. Muestra del estudio	47
Tabla 5. Validez del cuestionario.....	49
Tabla 6. Aplicaciones interactivas	51
Tabla 7. Dimensión cognitiva	52
Tabla 8. Dimensión socioemocional	53
Tabla 9. Dimensión pedagógica.....	54
Tabla 10. Lectoescritura en Inicial.....	55
Tabla 11. Uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial	56
Tabla 12. La dimensión cognitiva y la lectoescritura inicial	58
Tabla 13. La dimensión socioemocional y la lectoescritura inicial	60
Tabla 14. La dimensión pedagógica y la lectoescritura inicial	62

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Aplicaciones interactivas	51
Figura 2. Dimensión cognitiva.....	52
Figura 3. Dimensión socioemocional.....	53
Figura 4. Dimensión pedagógica	54
Figura 5. Lectoescritura en Inicial	55
Figura 6. <i>Uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial</i>	57
Figura 7 La dimensión cognitiva y la lectoescritura inicial	59
Figura 8. La dimensión socioemocional y la lectoescritura inicial	61
Figura 9. La dimensión pedagógica y la lectoescritura inicial.....	63

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años de la I.E. N.º 20395 “Nuestra Señora de Fátima”, del distrito de Chancay, durante el año 2025. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo correlacional. La población y muestra estuvo conformada por niños del nivel inicial, a quienes se les aplicaron instrumentos validados para medir las variables de estudio. Los resultados evidenciaron la existencia de una relación de magnitud moderada entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial. Asimismo, se encontró una relación moderada entre las dimensiones cognitiva, socioemocional y pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial. Se concluye que las aplicaciones educativas interactivas constituyen un recurso pedagógico relevante que contribuye al desarrollo de la lectoescritura inicial; sin embargo, su efectividad depende de una adecuada integración pedagógica, el acompañamiento docente y la planificación de estrategias didácticas pertinentes al nivel inicial.

Palabras clave: aplicaciones educativas interactivas, lectoescritura inicial, educación inicial, aprendizaje infantil, tecnología educativa.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship between the use of interactive educational applications and early literacy in 5-year-old children from I.E. No. 20395 “Nuestra Señora de Fátima”, located in the district of Chancay, during the year 2025. The study followed a quantitative approach with a descriptive correlational design. The population and sample consisted of children from the initial education level, and validated instruments were applied to measure the study variables. The results showed a moderate relationship between the use of interactive educational applications and early literacy. Likewise, a moderate relationship was found between the cognitive, socio-emotional, and pedagogical dimensions of interactive educational applications and early literacy. It is concluded that interactive educational applications are a relevant pedagogical resource that contributes to the development of early literacy; however, their effectiveness depends on proper pedagogical integration, teacher guidance, and the planning of teaching strategies appropriate to early childhood education.

Keywords: interactive educational applications, early literacy, early childhood education, child learning, educational technology.

INTRODUCCIÓN

En la etapa de la educación inicial, la lectoescritura inicial es un aprendizaje protagónico, por facilitar que a partir de ella se desarrollen la comunicación, el pensamiento y la comprensión del mundo al niño o niña. A los 5 años se encuentran en una fase caracterizada por la curiosidad, la exploración y el descubrimiento de nuevas dimensiones, en la que el reconocer letras, sonidos y palabras puede ser una experiencia equitativa si es significativa y libre, además de ajustada a sus propios motivos e intereses. En consecuencia, el rol del docente es posibilitar la construcción de estrategias que apunten a un logro respetuoso del ritmo y condición de cada niño o niña.

Hoy en día, el uso de la tecnología llega a tener un papel fundamental en la vida en las aulas, por medio de aplicaciones educativas interactivas que ofrecen variados recursos visuales, auditivos y lúdicos que atrapan la atención y el interés de los niños y niñas. De esta forma, las herramientas digitales, cuando se usan de manera pedagógica y responsable, pueden constituir un importante aliado para potenciar el proceso de lectoescritura inicial, fomentar la participación activa, el aprendizaje autónomo, y la adquisición de habilidades cognitivas y lingüísticas desde edades tempranas.

En esta línea, en la Institución Educativa N.º 20395 “Nuestra Señora de Fátima”, en el distrito de Chancay, siente la urgencia de implementar nuevos métodos metodológicos adecuados a los primeros niños de cinco años y los requisitos al aprendizaje de las innovaciones llevadas a cabo. sin embargo, también se plantea la pregunta relativa a la influencia esperada de las aplicaciones interactivas educativas en el proceso de lectoescritura. Por un lado, el uso de aplicaciones no debe considerarse en absoluto, pero, al mismo tiempo, la tecnología es claramente lúdica.

En este sentido, resulta pertinente considerar la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y el proceso de la lectoescritura inicial, la cual se concibe como la habilidad del niño en identificar sonidos, grafías, palabras y producir oraciones de modo gradual. Un mayor conocimiento de dicha relación permitirá comprender el efecto de las

herramientas digitales en el aprendizaje de los niños para propiciar su uso pedagógico adecuado a fin de fomentar una escolarización significativa y motivadora.

La estructuración del presente trabajo de investigación se conforma de cinco capítulos. El capítulo I Planteamiento del problema, incluye descripción de la realidad problemática, formulación del problema general y de los problemas específicos, objetivos de la investigación, justificación y delimitaciones del tema de estudio. El capítulo II Marco Teórico, compila antecedentes nacionales e internacionales, bases teóricas y conceptuales que soportan el uso de aplicaciones educativas interactivas y de la lectoescritura inicial, estructuradas con la definición de términos básicos. El capítulo III Marco Metodológico, describe el enfoque, tipo y diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos e información y procedimientos para el análisis; el capítulo IV Resultados y Discusión, donde se realiza el análisis e interpretación de los resultados obtenido y se presentan contrastan con los antecedentes y sustentación teórica; capítulo V Conclusiones y Recomendaciones, donde se formulan las conclusiones del estudio y las recomendaciones para la acción respecto al estudio del uso pedagógico de las aplicaciones educativas interactivas en el proceso de lectoescritura inicial.

Es por ello que la presente investigación titulada “Uso de aplicaciones educativas interactivas en la lectoescritura inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 20395 ‘Nuestra Señora de Fátima’ – Chancay, 2025” tiene como finalidad evaluar el uso de las aplicaciones señaladas y su incidencia en el proceso de la lectoescritura inicial. Los resultados de la presente investigación dan pase a la importancia de poder recurrir a la implementación responsable de la tecnología en el proceso educativo de los niños en su edad inicial y reafirman la necesite de promover estrategias efectivas de empleo de la innovación en la formación de habilidades de la lectoescritura. Esto coadyuva a una educación más dinámica, inclusiva y pertinente, que proporcione respuestas adecuadas a las demandas y contribuye a un desarrollo integral de los niños en su proceso educativo.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A una escala global, hay una realidad dual: en que proliferan aplicaciones educativas interactivas centradas en la lectoescritura temprana que prometen nuevas oportunidades para mejorar las experiencias de aprendizaje, fomentar la motivación y combinar la instrucción cara a cara con material multimedia diseñado con atención especial a la conciencia fonológica, el vocabulario y emergentes. lectura de habilidades. Estudios recientes muestran que aplicaciones bien diseñadas y acompañadas por guías docentes o mediación familiar pueden mejorar competencias lectoras y preparatorias (matemática y lenguaje) en niños pequeños; sin embargo, los efectos son heterogéneos y dependen fuertemente de la calidad pedagógica de la app, del acompañamiento adulto y del contexto socioeconómico. Además, la expansión digital trae riesgos: desigualdades de acceso, uso inadecuado sin mediación pedagógica, y preocupaciones sobre tiempo de pantalla y privacidad de datos de menores, lo que exige marcos regulatorios y criterios de evaluación científica para validar las herramientas antes de su adopción masiva.

En Europa el panorama combina políticas públicas activas con debates críticos. La Unión Europea impulsa estrategias de educación digital que promueven la integración de tecnologías en las aulas con énfasis en equidad, competencia digital docente y seguridad en línea; estos marcos fomentan la incorporación de herramientas digitales en educación temprana, pero simultáneamente varios países y redes académicas abogan por un uso equilibrado y por instrumentos que garanticen calidad pedagógica y protección infantil. Casos nacionales recientes (por ejemplo, iniciativas para reducir la hiper-digitalización en ciertos tramos de edad) evidencian que la

adopción tecnológica no es automática ni siempre positiva: hay reorientaciones hacia materiales impresos y actividades dirigidas por docentes cuando los resultados sospechan efectos adversos sobre habilidades básicas. En suma, Europa ofrece modelos normativos y recursos de evaluación (investigación, índices de alfabetización mediática) pero también recuerda que la incorporación de apps requiere políticas formales, formación docente específica y criterios claros de calidad.

En América Latina la realidad es heterogénea pero marcada por dos rasgos comunes: potencial de innovación pedagógica y profundas brechas estructurales. La región está experimentando una rápida llegada de plataformas y programas (incluyendo apuestas por soluciones con inteligencia artificial y aprendizajes adaptativos), y organismos regionales y agencias internacionales han documentado su interés por promover herramientas que cierren brechas educativas. No obstante, la eficacia de las aplicaciones en lectoescritura enfrenta limitaciones concretas: acceso desigual a dispositivos e Internet en hogares y escuelas, formación docente insuficiente para integrar digitalmente la enseñanza inicial, y la escasez de evaluaciones locales rigurosas sobre impacto en alfabetización temprana. Estos condicionantes hacen que, aunque las apps tengan potencial, su implementación sin acompañamiento contextualizado puede ampliar desigualdades y producir resultados inconsistentes entre zonas urbanas y rurales.

En el Perú la agenda sobre tecnología educativa en educación inicial muestra avances institucionales y, al mismo tiempo, desafíos persistentes. Informes internacionales y perfiles del país señalan mejoras en acceso institucional y programas de capacitación, pero también una realidad cotidiana donde la disponibilidad de infraestructura (tablets, conectividad estable), la capacitación específica en didáctica digital para docentes de educación inicial y la brecha socioeconómica de las familias condicionan el uso eficaz de aplicaciones para lectoescritura. En un colegio de nivel inicial

como la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025 los problemas más probables que emergen al querer utilizar apps interactivas son: (1) infraestructura insuficiente o intermitente —p. ej. pocos dispositivos escolares o conectividad limitada—; (2) falta de formación y acompañamiento pedagógico para que el docente mediate la experiencia digital hacia objetivos de lectoescritura; (3) variabilidad en la alfabetización digital y tiempo de uso en los hogares de las familias; y (4) ausencia de criterios locales para seleccionar apps con base en evidencia y adecuación cultural-lingüística. Estas limitaciones implican que la sola disponibilidad de aplicaciones no garantiza mejoras en la lectoescritura: se requiere inversión combinada en formación docente, evaluación de calidad de apps, planificación curricular que integre mediación adulta y estrategias de inclusión para estudiantes con menos recursos.

Los múltiples factores interrelacionados se pueden agrupar en el problema central. En primer lugar, el manejo de las aplicaciones educativas no ha sido propiamente introducido en la formación docente, por lo tanto, estas herramientas no son utilizadas de forma estratégica para el desarrollo de la lectoescritura. Además, la falta de dispositivos tecnológicos y conectividad estable en las instituciones públicas, como la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025, impide el acceso equitativo a experiencias digitales. Por otro lado, la alfabetización digital desigual en las familias también interviene, ya que no todos los padres tienen las destrezas necesarias para acompañar a sustentablemente a sus hijos durante el uso de las aplicaciones. Por último, la selección sin criterios de aplicaciones capaces según sustentos gráficos en la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025, habitúa a los niños a programas que no ayudan a desarrollar conciencia fonémica, reduciendo así su efecto.

Todas las consecuencias acaban afectando al proceso formativo del alumnado. Entre las más evidentes se cuentan el retraso en la adquisición de la lectoescritura, que resultará en dificultades de la comprensión lectora y una

baja motivación en años posteriores en el sistema escolar. Se evidencia una brecha en el desarrollo de las competencias digitales básicas entre estudiantes de los sectores urbano y rural o con distinta capacidad económica. Asimismo, el uso de aplicaciones sin mediación docente alentará un aprendizaje superficial que se propone en el mero entretenimiento resultante. No se alcanzará la profundidad necesaria en la conciencia fonológica ni en el reconocimiento de grafemas. Desde el punto de vista institucional, estas limitaciones conducen al descenso de la eficacia pedagógica y disminuyen las oportunidades para la innovación en materia de educación inicial, debilitando los objetivos de calidad educativa establecidos por el sistema nacional.

Así, con esta investigación se espera realizar aportes teóricos y prácticos. Por un lado, a nivel teórico, se obtendrá evidencia científica en torno a la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años, temática escasamente estudiada en el contexto peruano. Por otro lado, en el plano pedagógico, el estudio propondrá las condiciones de uso ideales de las aplicaciones, incluyendo la mediación docente, su frecuencia y el acompañamiento familiar. Además, los hallazgos resultarán insumos para la formación docente, con el propósito de mejorar la competencia digital y metodológica de los profesores de Educación Inicial. Finalmente, a nivel social y comunitario, la investigación desarrollará propuestas de intervención para disminuir la brecha digital en instituciones educativas públicas, con el fin de promover prácticas educativas más inclusivas y equitativas, formando niños y niñas no solo para leer y escribir, sino también para vivir en sociedades completamente digitales.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre la dimensión cognitiva del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025?

¿Cómo se da la relación entre el a dimensión socioemocional del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025?

¿Cómo se da la relación entre la dimensión pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025?

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre la dimensión cognitiva del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

Establecer la relación entre el a dimensión socioemocional del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial

de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

Determinar la relación entre la dimensión pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica

La enseñanza de la lectoescritura en la primera infancia ha sido ampliamente abordada por diversas corrientes pedagógicas que destacan la importancia de la estimulación temprana, la mediación del docente y el uso de recursos didácticos significativos. Siguiendo a Vygotsky (1979), el aprendizaje es un proceso social, y las herramientas culturales, las aplicaciones digitales en este caso, funcionan como mediadoras del desarrollo cognitivo.

1.4.2. Metodológico

Metodológicamente, la investigación se justifica, porque toca el problema del enfoque cuantitativo, es decir, el método de medición, lo que permitirá al investigador medir objetiva y exactamente el problema en cuestión, cuyo es la relación entre la lectoescritura y las aplicaciones interactivas educativas en los niños de cinco años. Este punto de vista es relevante por la posibilidad de llevar a cabo un análisis cualitativo de los datos determinados, perder hipótesis verificables y generalizables al campo de la investigación.

1.4.3. Social

Es socialmente acordado ya que atiende una necesidad prioritaria en la formación holística de los menores: la lectoescritura oportuna. La lectura y la escritura, en la sociedad contemporánea, no son solo herramientas académicas, sino habilidades interactivas básicas para el buen comportamiento, el acceso a la información y la compañía responsable. Por lo tanto, la mejora de este intervalo de la vida contribuirá a cerrar la brecha educativa real que sufren muchos menores en mi nación.

1.5. Delimitaciones del estudio

Delimitación espacial

El estudio se desarrollará en la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025, provincia de Huaral, región Lima – Perú. El ámbito de investigación se restringe únicamente a esta Institución Educativa Pública; por lo que, los resultados se encontrarán contextualizados en base a su obra.

Delimitación temporal

La investigación se realizará durante el año 2025, ya que es móvil y coincide con el desarrollo del año escolar, lo que permite recopilar datos en un período de trabajo habitual sobre educación y aprendizaje. Por lo tanto, es posible obtener una imagen representativa de los procesos pedagógicos diarios.

Delimitación poblacional

La población de estudio estará conformada por los niños de 5 años matriculados en la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025. La muestra será tomada dentro de este grupo según criterios de accesibilidad y representatividad. Adicionalmente, se considerará la participación de los maestros y maestras que participan en esta aula, para poder comprender mejor cómo es que finalmente se hace uso de las aplicaciones educativas.

Delimitación temática

La investigación se centra en el uso de aplicaciones educativas interactivas como estrategia para fortalecer la lectoescritura inicial, entendida esta como la adquisición de habilidades básicas de reconocimiento de grafemas, fonemas, conciencia fonológica y producción escrita emergente en niños de 5 años. No se abordarán otras áreas del desarrollo infantil (como lógico-matemático o socioemocional), salvo en los casos en que se vinculen de manera directa con la lectoescritura.

Delimitación metodológica

La perspectiva dentro de la cual se inscribe la investigación es desde un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo-correlacional, ya que pretende identificar qué relación existe entre el uso de las aplicaciones educativas interactivas y el nivel de lectoescritura alcanzado por los estudiantes. Los instrumentos a usar serán de acuerdo a la edad del público infantil y previamente validados por expertos al tema.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Almeida & Medina (2024) en su tesis *“Las aplicaciones digitales educativas en el uso de las normas ortográficas para el desarrollo de la Lectoescritura en estudiantes de 5to de básica de la unidad educativa Mariscal Sucre”*. El objetivo del presente informe de investigación científica consiste en revelar el impacto de las aplicaciones digitales educativas en los desafíos ortográficos y de lectoescritura de los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa “Mariscal Sucre” de la ciudad de Guayaquil durante el lapso lectivo de 2023 2024. Dado que, como se acotó antes el problema no fue yace encontrado en la normativa ortográfica y su habilidad de lectoescritura el objetivo general a obtener es: Determinar la incidencia de las aplicaciones digitales en los desafíos ortográficos de la lectoescritura destinada a los estudiantes de quinto de EGB Satoshi. Para ello, el informante se acopló a revisar los informes sobre el diagnóstico previo al lapso lectivo de 2022 2023, ficha de observación y una entrevista breve con el director del plantel y los docentes del área de Lengua y literatura. La tesis se sustentará en la necesidad de inserción de la tecnología educativa como recurso en la metodología a emplear en la regulación de la problemática ortográfica y de las destechas de los niños de quinto de EBG. La técnica utilizada por el investigador se desprende de la presentación de un taller de ortografía para los docentes que abarcan el área y se interiorizan con aplicaciones y plataformas didácticas. Este se demostró con un indicador favorecerá para la eliminación del problema. Este tipo de investigación se usa en otras disciplinas y áreas del saber que regulan la calidad de la educación. El encuestador como técnica empleó la encuesta y el cuestionario para los docentes para manifiestas un grado de captación y recurso tecnológico en la innovación utilizada. La aprobación del 80% de los

encuestados confirmaron su gustar por esta modalidad.

Villa (2025) en su tesis *“Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica”*. El objetivo del presente trabajo era crear una Guía De Uso Didáctico para el desarrollo de la lectoescritura de niños de segundo grado de Educación General Básica, con la utilización de software educativo como el recurso principal. Cabe mencionar que la lectoescritura representa dos aspectos inseparables de un proceso simultáneo de enseñar y aprender a leer y a escribir de forma autónoma. Es decir, apunta a enseñarle a un alumno no solo a leer palabra por palabra, descifrando entonces el texto a conciencia a medida que se avanza, sino también a comprender lo que se ha leído y escribirlos de manera separada. Se propuso un diseño tecnológico que se complemento con un diseño bibliográfico y teórico, lo que permitió un estudio profundo de las teorías y métodos actuales de lectoescritura y tecnologías educativas. El diseño se basó en la investigación aplicada, es decir, un diseño centrado en la aplicación de la tecnología en la enseñanza de los niños, ya que el segundo se concentra principalmente en el uso de una guía. La guía, por su parte, utilizó un programa llamado SIALEN, que está destinado a ayudar a los niños a aprender fonemas con los grafemas correspondientes con la ayuda de un enfoque interactivo y multisensorial, lo que facilita la formación de un concepto del niño sobre la lectoescritura. Es precisamente en el segundo curso en el que los niños se encuentran en una etapa importante para la adquisición de todas las habilidades lingüísticas. Durante el trabajo, se utilizó la plataforma en línea Book Creator, que proporciona la oportunidad de formatear un libro interactivo.

Floristán (2024) en su trabajo *“La influencia de las tecnologías en el proceso de aprendizaje de la Lectoescritura en los alumnos de Educación Infantil”*. La enseñanza de la lectoescritura en Educación Infantil también es uno de los roles principales, ya que este paso es el primer paso a algunos conocimientos

tan básicos y vitales para la vida humana. Pero, al mismo tiempo el proceso ha avanzado rápidamente y la implementación de los dispositivos técnicos en la sociedad de hoy en día también ha sido cuestionada en la educación. El objeto de estudio de este trabajo es cómo las herramientas digitales podrían aliviar y mejorar la enseñanza en general para adaptarse a las necesidades educativas del maestro y el alumno en el proceso de desarrollo de habilidades en la etapa inicial de la infancia. Por lo tanto, se ha realizado el propósito de hacer una investigación sobre el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje y la enseñanza del proceso de la lectura y escritura en este trabajo para abordar la creación de la propuesta del plan didáctico que consta de actividades en el formato diseñadas para su implementación en el instituto titulado “Compañía de María”, ubicado en la ciudad de Tudela, Navarra. Esas actividades siguen el plan educativo y las características del instituto que promueven el aprendizaje en el entorno de una manera interactiva, juguetona y efectiva utilizando la tecnología.

González, Montilla, & Muñoz (2020) en su trabajo *“Uso de Las Tic en el Proceso de Lectoescritura”*. En cuanto a los objetivos, el general, consistió en considerar cómo las TIC afectan los procesos de desarrollo de las habilidades de lectoescritura para fomentar la adquisición de competencias de los educandos. Internacionalmente, los específicos fueron dos: identificar la forma en la que las TIC se compenetran en el ámbito del quehacer pedagógico y reconocer cuáles son los aspectos desarrollados del lector y escritor mediante las mismas. En materia de metodología, se trabajó enmarcado en un enfoque cualitativo con un diseño de análisis de contenido. Aproximadamente se revisaron cuarenta estudios, artículos, tesis y documentos académicos acerca de la relación de las TIC en la lectoescritura. El instrumento abordó en la matriz de análisis de contenido, la clasificación y síntesis de información en base a las categorías claves de trabajo: procesos de lectoescritura; recursos TIC aplicados; aportes pedagógicos. En cuanto a resultados, se pudo evidenciar que el uso de recursos tecnológicos como: software interactivo,

podcasts, plataformas educativas, material audiovisual son favorables en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura. La TIC contribuye en la motivación e interés de los estudiantes y en la implementación de mejores ambientes de aprendizajes; mejora la comprensión de lectura y cambia el rol del docente por uno mediador y facilitador. Se reconoce además que, pueden compensar deficiencias del actual modelo educativo, siempre que se capacite a los docentes y sea llevadas adelante en condiciones de equidad. Por último, las conclusiones resaltaron que la incorporación de las TIC al proceso de lectoescritura genera beneficios en términos de autonomía, creatividad, interacción de los estudiantes con los contenidos. Se enfatiza que el éxito de estas experiencias depende de la articulación de las mismas con la pedagogía y la formación docente en el uso de la tecnología.

2.1.2. Nacionales

Huaman (2020) en su tesis *“La enseñanza de la lectoescritura en niños de 5 años”*. El trabajo consta de dos Capítulos: En el primero, se presentará una revisión con referencia a los enfoques, teorías, implicaciones, etapas, dimensiones y análisis de currículo nacional sobre la enseñanza de la lectura y escritura a los cinco años; y también, se hizo hincapié en la investigación reciente y en la optimización y desarrollo de las habilidades relacionadas en la obra de aprestamiento de lectura y escritura. En el segundo Capítulo, se propone abordar las obras de filología ortográfica en un conjunto de métodos sobre la alineación y la enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura que califican a un niño menor como competente de la lectura: con los nombres reconocidos de precursores de los métodos y la enseñanza-lecciones de lectura considerando los sistemas de escritura y los rubros del esquema. y la ortografía del idioma español e influencias en el aprendizaje de la lectura.

Bendezu (2020) en su tesis *“Programa virtual de lectoescritura para mejorar las habilidades de lectura en niños de un curso virtual, Manchay 2020”*. El presente estudio surge de la necesidad de educación a los hogares

en tiempo de la pandemia COVID 19, en ese sentido empleando herramientas tecnológicas para mejorar las habilidades de lectura en los estudiantes. Por lo que el objetivo principal se radica en “Determinar si un programa virtual de lectoescritura mejora las habilidades de lectura de los niños de un curso virtual en Manchay, 2020”. Por lo cual la hipótesis científica sería experimentar si hay una mejoría de la variable dependiente “habilidades de lectura” frente a la variable independiente “programa virtual de lectoescritura”. Metodológicamente se método en un método cuantitativo de tipo cuasi experimental y grado explicativo. Por lo tanto, la población será de 8 niños de un curso virtual. La muestra es de tipo censal ya que se tomará en cuenta la totalidad de niños. Fue por instrumentalización del procedimiento de recolección de datos se utilizó la encuesta y el instrumento se usará el cuestionario Batería de Despijaje para primer Grado BDPG; que evalúa Habilidad de la lectura al comienza de primero de primaria. En cierre; Se puede confirmar que el programa virtual de lectoescritura mejora las habilidades de lectura en niños de un curso virtual en Manchay, según la contrastación general; Hipótesis de hipótesis, ($p = ,009 < 0.05$).

Aleman (2022) en su trabajo *“Lectoescritura en estudiantes peruanos de educación inicial, 1ro y 2do de primaria: Una perspectiva psicoeducativa”*. Teniendo en cuenta lo expuesto, la presente investigación documental propone abordar el problema del desarrollo de la lectoescritura en los primeros años de escolaridad: inicial cinco años, primer grado y segundo grado. Los grupos de edad seleccionados se justifican en que, de acuerdo al currículo nacional del Perú, desde los cinco años se da inicio al proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, y en 2do de primaria el niño ya debería haber internalizado completamente el aprendizaje recibido. El rol general de la presente investigación consistió en revisar las investigaciones realizadas en el Perú en los últimos diez años respecto de la lectoescritura.

Paniagua, De La Rosa, & De la Cruz (2024) en su trabajo *“Estrategia lúdica*

para desarrollar la lectoescritura en estudiantes de 5 años en una institución educativa, San Juan de La Maguana". El objetivo de la presente investigación es diseñar una estrategia lúdica para la mejora del proceso de lectoescritura en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de San Juan de la Maguana. Se ubica en un paradigma sociocrítico e interpretativo, con enfoque cualitativo; diseño no experimental, descriptivo, de corte transversal, desde los métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo y por modelación; basado en una investigación aplicada educativa de corte transformativo. Participan tres docentes, un coordinador pedagógico y, 20 niños. Los métodos de recolección de información son: la entrevista y las guías de observación. El diagnóstico de campo, mediante la triangulación de datos, arrojó tres categorías emergentes: la "H: Necesidad de fortalecer la formación docente en estrategias lúdicas para el desarrollo de la conciencia fonológica", la "H. Necesidad de mayor aplicación de métodos para evaluar la motricidad fina y la lateralidad" y "Necesidad de reforzar la utilización de imágenes y símbolos como herramientas pedagógicas para la enseñanza de la lectura y escritura". En consecuencia, se propone la estrategia "Diversión con Propósito", con base en las teorías educativas de Vygotsky, Ausubel y Bruner. Destinada a cubrir las deficiencias encontradas, se basa en actividades lúdicas que fomenten el desarrollo íntegro en los niños a nivel inicial. Como recomendación se destaca la importancia del fortalecimiento de los docentes a través de estrategias formativas, por ejemplo, talleres interactivos y prácticos, además, la implementación de las Comunidades de Aprendizaje Profesional para mejorar su praxis educativa.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Uso de aplicaciones educativas interactivas en inicial 5 años de una IE

2.2.1.1. Definición

La variable de uso de aplicaciones educativas interactivas en niños de nivel inicial se define como una estrategia pedagógica apoyada en la

tecnología digital que se utiliza para mejorar la eficacia del proceso de aprendizaje, a saber, los recursos dinámicos, lúdicos y fácilmente accesibles para optimizar la participación del niño en este proceso de formato. Esta no es una variable de tener un contacto ocasional con dispositivos tecnológicos, sino más bien una variable de introducir deliberada y planificadamente las herramientas digitales que facilitan y promueven el desarrollo cognitivo, emocional y social a temprana edad, mientras que en escuela.

Ramos en (2018) señala que, las aplicaciones educativas interactivas son instrumentos que contribuyen a enriquecer las posibilidades de aprendizaje con aplicaciones que incluyen factores de entretenimiento, desafíos y retroalimentación inmediata favoreciendo la motivación en la primera infancia. Así, para Torres en (2020), la interactividad en educación inicial se centra en la adquisición de competencias básicas como la exploración, la curiosidad, la solución de problemas para favorecer la construcción del aprendizaje significativo. Por otra parte, Huamán en (2019) manifiesta la interactividad digital en niños de nivel inicial favorece la atención, memoria y concentración ya que facilita al estudiante ser parte activa en las actividades de aprendizaje.

Por otro lado, Sánchez (2021) apunta que las aplicaciones digitales educativas refuerzan las habilidades comunicacionales y expresivas al instaurar circuitos de expresión simbólica y socialización entre pares y entre pares y docentes. Así, desde una mirada de la psicopedagogía, Mejía (2017) destaca que las aplicaciones interactivas funcionan como un nexo entre el juego clásico y la nueva forma de aprender virtual, ya que permiten al niño asimilar conceptos de modo lúdico a través de la “caja digital”. Siguiendo en esta línea de razonamiento, Quispe (2016) argumenta que es necesario adecuar estas aplicaciones

a la edad y al nivel cognitivo de los sujetos, ya que su eficacia radica en la relevancia de los contenidos y de la supervisión pedagógica en el proceso. Finalmente, Guzmán (2018) considera que la integración de aplicaciones educativas en el aula inicial desarrolla el pensamiento crítico a edad temprana, ya que el niño adquiere nociones de exploración, comparación y toma de decisiones a partir de estímulos visuales y auditivos.

En síntesis, la presente definición de la variable abarca desde la tecnología en el aula, hasta la explotación pedagógica de los recursos interactivos digitales para la consolidación de aprendizajes significativos. Así entonces, la utilización de estas aplicaciones educativas prepara con juegos a niños autónomos, motivados y creativos, capaces de conectar el juego al conocimiento y de formarse para los desafíos del entorno digital de nuestro tiempo.

2.2.1.2. Importancia

Sin duda, las aplicaciones educativas interactivas en la educación inicial desempeñan un papel importante ya que permite a los niños obtener el conocimiento básico, sino también motivar, desarrollar la autonomía y la creatividad características en un mundo digital moderno.

Por otro lado, Prensky, *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning* (2010), comenta que las aplicaciones interactivas son el principio por el que un niño actúa como un receptor pasivo de información a convertirse en un intérprete activo, construyendo activamente el aprendizaje mientras juega. Asimismo, Selwyn, *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2016) coincide en que este recurso didáctico merece mucho la pena debido a la

integración del juego con la educación, lo que permite al niño sentirse en un entorno cómodo y agradable.

Por otra parte, de acuerdo con Gee (2013), las aplicaciones interactivas promueven la solución de problemas y el pensamiento crítico a una temprana edad, debido a que invitan a los individuos a abordar situaciones que requieren exploración, ensayo y error, condiciones que favorecen la autonomía en la resolución de las situaciones. Al mismo tiempo, Plowman & McPake (2013) señalan que estas herramientas son claves para fomentar la alfabetización digital desde la infancia y niños y niñas se acerquen a la tecnología en contextos seguros y pedagógico.

En un punto de vista complementario, Marsh (2017), destaca que el uso de aplicaciones digitales en el ámbito educativo contribuye no solo al aprendizaje enramado; sino al desarrollo socioemocional ya que varias dinámicas interactivas promueven la cooperación, la empatía y la comunicación. Por su parte, Livingstone (2012) agrega que un aspecto subvalorado en este campo es también que preparan a los niños para vivir en sociedades digitales, lo que implica no solo cerrar brechas tecnológicas, sino incidir en oportunidades educativas más equitativas.

De esta manera, la relevancia de esta variable va más allá de la instrumental: no solo se trata del uso de móviles o tabletas, sino sobre cómo las aplicaciones interactivas enriquecen las actividades de enseñanza-aprendizaje. Debido a que posibilitan un aprendizaje significativo ligado al ritmo del niño y como mediador de las dinámicas lúdicas, constituyen un recurso pedagógico de máxima pertinencia en la zona de la educación inicial.

2.2.1.3. Ventajas del uso de aplicaciones educativas interactivas en educación inicial (5 años)

Incrementan la motivación y el interés por aprender

Las imágenes, los sonidos, los colores, las imágenes y otras técnicas de diseño interactivo en las aplicaciones de aprendizaje entretienen a los niños y los ayudan a disfrutar del aprendizaje mientras crean un entorno para una actitud favorable a la lectoescritura y áreas de aprendizaje similares.

Favorecen el aprendizaje lúdico

Con el juego, los niños aprenden todo de manera natural. Las aplicaciones interactivas convierten las actividades de aprendizaje en juego, lo que favorece la exploración y la experimentación sin presión o estrés.

Estimulan la participación activa del niño

Estas herramientas permiten que el niño interactúe con el contenido, tome decisiones y reciba retroalimentación, lo que contribuye a su autonomía en la adquisición de conocimientos.

Respetan los ritmos y estilos de aprendizaje

Los niños pueden avanzar a su propio ritmo y repetir actividades necesarias para reforzar la información en las aplicaciones, lo que los hace más adecuados para una audiencia personalizada.

Desarrollan habilidades de lectoescritura inicial

Esto contribuye al reconocimiento de las letras y los sonidos, la asociación del grafema con el fonema, la formación de palabras y la comprensión de mensajes simples. En otras palabras, promueve un buen mecanismo de lectoescritura. Es por ello que se debe a que se necesitan diversas actividades.

Fortalecen la atención y la concentración

Las actividades interactivas bien diseñadas contribuyen a que el niño se concentre durante más tiempo, lo que, a su vez, fomenta el desarrollo de la atención y la percepción de la memoria.

Promueven la autonomía en el aprendizaje

El niño Aprende a explorar, elegir actividades, enfrentar y resolver desafíos por su cuenta, aprende propiedad en su capacidad y autonomía creciente.

Facilitan la retroalimentación inmediata

Las aplicaciones doy respuestas inmediatas sobre las acciones de los niños, lo que les ayuda a reforzar el aprendizaje, en el momento que sea posible corregir errores y aumentar la autoestima.

Integran recursos multisensoriales

Al combinar estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, las aplicaciones permiten un aprendizaje más completo y significativo, particularmente durante la etapa inicial.

Complementan la labor docente

No reemplaza a sus profesores, sino que puede trabajarlo como un suplemento que ayuda a variar las estrategias y aporta mucho a las sesiones de aprendizaje.

2.2.1.4. Dimensiones del uso de aplicaciones educativas interactivas

El empleo de aplicaciones educativas interactivas en la educación inicial puede ser examinado en función de cuatro dimensiones fundamentales: cognitiva, socioemocional, pedagógica y tecnológica. Todas ellas constituyen un campo indiscutible para develar la influencia que estas herramientas tecnológicas tienen en la educación integral de los niños, vinculando la teoría pedagógica a las tendencias innovadoras que se están afianzando en la actualidad.

Primero, la dimensión cognitiva se relaciona con los procesos de atención, memoria, concentración y pensamiento crítico que despiertan en los niños las aplicaciones educativas. Cabero (2015), Mishra y Koehler (2006) argumentaron que, desde edades muy tempranas, la interactividad digital fomenta la resolución de problemas y exploración del intelecto en los niños. Papert (1993) añade que la retroalimentación inmediata y el elemento de juego conllevan a la adquisición de conocimientos significativos. En cuanto a Warschauer (2003) argumentó que las aplicaciones educativas también promueven la cognición autónoma en el

espacio digital. En resumen, la dimensión cognitiva resume la influencia de nuestro experimento en esta esfera, ya que no solo comunica información, sino que también despierta el desarrollo intelectual.

En el segundo lugar, la dimensión socioemocional aborda la influencia de estas aplicaciones en la construcción de vínculos, la comunicación y la regulación emocional. Según Cabero (2015), el uso de herramientas digitales fomenta la cooperación y la empatía, al ser muchos de los entornos interactivos sistemas que promueven el trabajo colaborativo. Por su parte, Mishra & Koehler (2006) afirman que estas experiencias también favorecen la cohabitación digital, es decir, preparan a los niños a desenvolverse en comunidades virtuales. Mientras que Papert (1993) y Warschauer (2003) afirman que las aplicaciones también permiten trabajar la frustración y el error en un entorno seguro, lo que fortalece la resiliencia y la autoestima. Por ende, la dimensión socioemocional revela cómo las herramientas interactivas no solo enseñan en lo académico, sino también en las competencias sociales y emocionales que exige la vida.

En cambio, la dimensión pedagógica revela el rol del docente y de la planificación educativa en el empleo de las aplicaciones. Cabero (2015) sostiene que es una herramienta con relevancia pedagógica ya que la adecua al modelo activo de enseñanza aprendizaje que relaciona el juego con el conocimiento. En este sentido, Mishra & Koehler (2006) presentan un modelo que pone en función de la relevancia pedagógica del contenido la edad y nivel cognitivo del niño. En cambio, Papert (1993) considera que las aplicaciones interactivas deben considerarse un puente entre lo tradicional y lo digital. Por otro lado, Warschauer (2003) también aporta en que esta dimensión pedagógica puede ser beneficiosa para el pensamiento crítico si se emplea con una planificación docente adecuada.

Finalmente, la dimensión tecnológica hace referencia al acceso y diseño de la aplicación y su usabilidad. Específicamente, Cabero, (2015) plantean que, al ser utilizadas por niños pequeños, estas aplicaciones deben ser accesibles y fáciles

de usar con ellos, evitando las barreras tecnológicas. En este sentido, los autores como Mishra & Koehler, 2006 especifican que el entorno digital debe garantizar la seguridad y la pertinencia cultural. Para reforzar este enfoque, agregamos contribuciones de investigadores de lenguajes mixtos: Papert, (1993) indica que los recursos digitales deben adaptarse a las realidades educativas de la comunidad, mientras que Warschauer, (2003) desarrolló el modelo TPACK, que sugiere que la pedagogía, la tecnología y contenido deben ser equilibrados. Por otro lado, Guzmán, (2018) resalta la importancia de la equidad digital, mientras que Papert, (1993), uno de los pioneros en el campo indica que a tecnología interactiva debe ser un “micromundo” que facilite el aprendizaje constructivista.

Todas estas cuatro dimensiones en su conjunto sugieren que el uso de aplicaciones educativas interactivas en la educación inicial no es un fenómeno unidimensional. Más aún, es el resultado de un proceso complejo que abarca el desarrollo cognitivo, la educación socioemocional, la mediación pedagógica y la infraestructura tecnológica. Cuando se asigna adecuadamente, la infancia tiene la oportunidad de adquirir no solo conocimientos académicos, sino competencias cruciales para una vida plena en una sociedad altamente digitalizada.

2.2.2. Lectoescritura inicial de 5 años en una IE

2.2.2.1. Definición

La lectoescritura inicial de niños de 5 años es un proceso primordial en la educación infantil, pues marca el inicio de la aprensión del sistema de signos gráficos mediante los cuales se pueden inventar y comunicar ideas, pensamientos y emociones. No se trata únicamente de la enseñanza de la “mecánica” de las letras y los sonidos, sino que implica también procesos cognitivos, lingüísticos, motrices y sociológicos que contribuyen a generar significados y a forjar la personalidad del niño en sus primeros años de escolaridad.

Alarcón (2017). describe la lectoescritura inicial como un proceso de descubrimiento, manifestando que los niños van realizando asociaciones entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, es decir, reconocen que los signos gráficos tienen sentido. Asimismo, Chávez (2018) sostiene que el aprendizaje de lecturas iniciales en el nivel de 5 años deberá ser dinámico y progresivo, en función el turbo y logro de los infantes, fomentado el aprendizaje en los entornos correctos y evitando la mecanización de conocimientos.

Por otro lado, Villalobos (2019) da cuenta del carácter integrador de la lectoescritura inicial, puesto que articula habilidades motrices finas, percepción visual y discriminación auditiva que permiten una correcta construcción de palabras y frases. A juicio de Durand (2020) no solo se trata de una habilidad escolar, sino también de una competencia social y cultural que habilita al niño a desenvolverse en distintos contextos comunicativos. En este sentido, Flores (2016) plantea que la lectoescritura temprana debe ser abordada mediante estrategias pedagógicas que prioricen la creatividad, la oralidad, y la interacción entre pares, y no se conciba como un proceso rígido o eminentemente académico. Finalmente, Gamboa (2021) establece que la lectora inicial es la base de su desarrollo académico postulante, puesto que le permite acceder a los nuevos sabres y expresarse de manera autónoma en la sociedad.

En síntesis, la lectoescritura inicial en niños de 5 años no se reduce a un código lingüístico, sino que implica un proceso complejo de formación de un hablante creativo que comprende los sistemas de comunicación oral y escrito y crea su propia comunicación. La mayor riqueza de este proceso consiste en integrar el lenguaje oral y escrito, formar destrezas motrices y cognitivas y desarrollar la identidad comunicativa del niño.

2.2.2.2. Importancia

La lectoescritura en niños de 5 años al inicio de la primera juega un papel fundamental que se convierte en la base para el desarrollo académico y comunicativo. Se refiere a la adquisición de los andamios de lenguaje escrito y hablado, que hacen posible el autoaprendizaje durante toda la vida. La cuestión es la relevancia no solo de la lectura y la escritura maestra, sino del crecimiento de todo tipo de competencias, cognitivas, sociales y culturales.

Adams (1990) dice que la lectoescritura inicial sienta las bases para la lectura posterior en la medida en que permita a los niños el conocimiento de la correspondencia entre letras y sonidos ideal. De acuerdo con Clay (1998), el importante de esta idea radica en que el niño logra comprender que todos los sistemas escritos son sistemas de significado creados por propósitos humanos para comunicarse y buscar significados. Por lo tanto, favorece su condición de sujeto activo en la sociedad.

Por su parte, Snow (2001) sostiene que la lectoescritura en la infancia temprana es preventiva, debido a que asegura un mejor rendimiento académico en etapas más avanzadas, aminorando riesgo de mal rendimiento académico. Desde la misma línea, Neuman & Roskos (2005), señalan que los ambientes alfabetizadores, al tener experiencias significativas, aumenta la motivación e interés por la lectura y la escritura, implicando un efecto positivo en el rendimiento futuro.

Igualmente, Whitehurst & Lonigan (1998) recalcan que la importancia de la lectoescritura inicial es que articula el lenguaje oral con el escrito, lo que permite a los niños adquirir vocabulario,

comprensión auditiva y habilidades narrativas. Por la parte de Cunningham & Zibulsky (2014), el proceso es crucial para desarrollar lectores competentes y escritores creativos que puedan entender e interactuar crítica y reflexivamente con los textos desde la infancia hasta la edad adulta.

En conclusión, la relevancia de la lectoescritura en la educación inicial a los 5 años radica en que es el pilar de la alfabetización de la persona como un todo. Con ella, los niños obtienen habilidades que les serán útiles para el futuro en la vida académica y en la vida, establecen su identidad, autonomía e interacción con el mundo. Su inadecuada activación niega un mejor porvenir en la adquisición de competencias superiores y en la preparación de ciudadanos más críticos y participativos.

2.2.2.3. Dimensiones de la lectoescritura en Inicial

La lectoescritura inicial en los niños a los 5 años es un fenómeno único, un proceso extremadamente complejo que incluye en sí todas las dimensiones esenciales. El fenómeno de la lectoescritura inicial mantiene aglomeradas todas las dimensiones posibles, las cuales incluyen tanto cognitivas o lingüísticas como pedagógicas o socioculturales. Esto nos permite definir el concepto en tanto que a una experiencia formativa personal y social compleja.

La primera de ellas es la dimensión cognitiva, que concierne a los procesos mentales más indispensables que intervienen en la adquisición de la lectura y la escritura. De acuerdo a Barton (2007) y Cummins (2020) el reconocimiento de la relación grafema-fonema, la discriminación auditiva y la memoria visual son claves en el aprendizaje inicial. Del mismo modo, según Heath (1983), es fundamental ya que garantiza una comprensión lectora posterior y, por

ende, previene problemas académicos en niveles superiores. Street (1984), por otra parte, también asume que dentro de la dimensión cognitiva también se encuentran otras destrezas motoras precisas, como el trazo y la coordinación visomotora, que constituyen las condiciones para una escritura autónoma.

En segundo lugar, la dimensión lingüística refiere al vínculo entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, en cuanto sistema de comunicación humano. Barton, (2007) y Cummins, (2000) afirmaron que el niño de 5 años vive un momento privilegiado para comprender que los signos gráficos representan ideas y sonidos de su lengua oral. Heath, (1983) resalta la importancia de esta dimensión, dado que le posibilita al niño; expandir su léxico, establecer relaciones narrativas y mejorar su capacidad de comprensión auditiva. Street (1984), plantea que desde esta perspectiva se favorece un lenguaje temprano e estimulación oral que impactará directamente de manera indirecta a la expresión creativa, idóneo para el proceso de lectura y escritura.

Otra dimensión importante es la dimensión pedagógica, la cual define como un docente organiza y media el proceso de enseñanza de la lectoescritura. En estas líneas, Barton (2007), apunta a que el papel del educador es planificar experiencias que sean significativas y progresivas y respeten el ritmo individual de los niños. En esta línea, Cummins (2020), explica que la pedagogía para la lectoescritura inicial debe redimir alta motivación intrínseca y ansias de leer y escribir, descartando por completo cualquier acción mecánica o rígida. De igual modo, Heath (1983), señala que, para lograr esto, la planificación pedagógica debería estar llena de estrategias lúdicas y creativas, las cuales estimulan la imaginación y el interés intrínseco. Street (1984) también coincide al apuntar que un ambiente

alfabetizador con muchos materiales impresos y digitales apoya el desarrollo de un niño competente en esta dimensión.

Finalmente, la dimensión sociocultural reconoce que la lectoescritura es una práctica social, relacionada con la cultura y la identidad. Street (1984), considera que leer y escribir son prácticas situadas, puesto que varían de acuerdo a los contextos sociales. Heath (1983), complementa la perspectiva al afirmar que los niños aprenden de diferentes maneras a leer y escribir, dependiendo de sus entornos familiares y comunitarios. Por otro lado, Barton (2007), establece que la dimensión sociocultural favorece la construcción de ciudadanía, ya que el acceso a la lectoescritura subsanada la participación activa en la sociedad. En la misma línea, Cummins (2020), argumenta que el desarrollo de prácticas democráticas en la vida escolar implica incluir, desde el principio, la diversidad lingüística en la enseñanza de la lectoescritura para favorecer la identidad cultural de los niños.

En conjunto, las cuatro dimensiones anteriores demuestran que la lectoescritura inicial a los 5 años es más que simplemente aprender letras y palabras. Es un proceso que envuelve las capacidades cognitivas y lingüísticas, provistas de estrategias pedagógicas apropiadas y situadas en el contexto sociocultural que enriquece la experiencia del aprendizaje. Por lo tanto, comprender la lectoescritura a través de cuatro dimensiones mencionadas anteriormente permitirá a los educadores hacer sus prácticas más efectivas y significativas. En otras palabras, los niños deben no solo aprender a leer y escribir, sino también leer para crear sentido, escribir para ser autónomos y participar plenamente en la vida social.

2.3. Bases filosóficas

El estudio del uso de aplicaciones educativas interactivas en la lectoescritura inicial parte de bases filosóficas que sustentan la visión de la educación contemporánea en el siglo XXI. Asimismo, un acercamiento a esta fenómeno comporta la interacción de una comunidad de estudio entre perspectivas epistemológicas, ontológicas y axiológicas que permiten comprender a la educación como una práctica integral y humanizadora.

Desde la base epistemológica, entonces, toma como punto de partida la conceptualización entre el conocimiento como un proceso dinámico, interactivo y mediado en y por la tecnología. Como lo describe Siemens (2004), el aprendizaje en tiempos digitales sucede a través de las redes de información y conexas. Es por esta razón que las aplicaciones educativas tienen un rol esencial en los primeros procesos de incorporación.

Otra base es la ontológica, puesto que parte de la naturaleza del ser humano es el hecho que debe involucrarse activamente en su aprendizaje. Según Prensky, *Teaching digital natives: Partnering for real learning* (2010), los niños del siglo XXI son “nacidos digitales” y la tecnología es parte de su ser y su visión del mundo circundante. Entonces, desde esta perspectiva ontológica, un niño de 5 años no solo adquiere habilidades cognitivas y lingüísticas, sino también construye la identidad de ser humano en una relación con lo tecnológico como de su entorno existente. Por lo tanto, las aplicaciones interactivas contribuyen a la construcción de un ser que opera lo tradicional con lo digital y todas sus posibilidades de aprendizaje.

Por último, en lo que respecta a la base axiológica, es preciso puntualizar que el valor radica, no en la eficiencia técnica de las aplicaciones, sino en la posibilidad de promover la educación inclusiva, motivadora y equitativa. El desarrollo de la tecnología educativa, en opinión de Selwyn, *Education in a digital world*, (2012), debe estar encaminado a la justicia social y al bienestar humano, lo que implica: garantizar el acceso al desarrollo de las prácticas de lectoescritura a todos los niños. Los valores son, por ende, la equidad, la creatividad y la autonomía. Se reflejan en la

introducción de las aplicaciones en la práctica pedagógica y se consolidan en la justicia del proceso educativo, que corresponda a las expectativas del siglo XXI.

En suma, las bases filosóficas anteriores dan cuenta de que el uso de aplicaciones educativas interactivas en la lectoescritura inicial no se limita a una herramienta instrumental. Es un enfoque heurístico que ve el conocimiento como una red, el niño como agente y promueve valores educativos que empoderan el aprendizaje y la formación humana.

2.4. Definición de términos básicos

Lectoescritura inicial

La lectoescritura inicial involucra un proceso mediante el cual los niños de educación inicial empiezan a identificar sonidos, símbolos y estructuras propias del lenguaje escrito. Se refiere al desarrollo de la conciencia fonológica, la apropiación del principio alfabético y la habilidad de producir trazos gráficos que representan sonidos. Su relevancia radica en ser la base de todo aprendizaje, ya que asegura la apropiación de competencias lingüísticas y cognitivas necesarias para el desenvolvimiento escolar González (2018).

Conciencia fonológica

En la etapa de desarrollo, se entiende como la capacidad de identificar, segmentar y manipular los sonidos del lenguaje oral. Durante el Juego Preparatorio, los niños juegan con rimas, sílabas, y fonemas, resultando en uno de los predictores más probados de la lectura exitosa. En resumen, un habilidoso niño de habilidades de conciencia fonémica puede conectar los sonidos del habla con las letras escritas, lo cual facilita la adquisición de la lectura y la escritura Jiménez (2017).

Aplicaciones educativas interactivas

Los programas digitales creados con objetivos pedagógicos que incluyen elementos multimedia, como imágenes, sonidos y animaciones, y favorecen la interacción activa del estudiante son los programas. La característica distintiva de estos

programas es la respuesta inmediata, que permite al niño aprender por ensayo y error en un entorno seguro y atractivo. Al mismo tiempo, estas aplicaciones fomentan la motivación y el aprendizaje autónomo y pueden usarse en edad temprana Salinas (2020).

Alfabetización digital

Se trata del conjunto de capacidades, conocimientos y actitudes para que pueda desarrollarse adecuadamente en un entorno mediado por las tecnologías de la información y comunicación. En educación infantil, implica enseñar a los pequeños el uso básico de dispositivos digitales, y formar una conciencia crítica en familias y educadores acerca de los peligros y beneficios del entorno digital Cabero & Llorente (2019).

Zona de desarrollo próximo

Es un concepto básico de la teoría sociocultural de Vygotsky. Se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer bajo la guía de un adulto o de un niño de mayor desarrollo. En el caso de la alfabetización, la se activa cuando el maestro media el uso de aplicaciones digitales, logrando que los niños entiendan letras y sonidos a través de actividades interactivas Vygotsky (2009).

Aprendizaje significativo

El aprendizaje de integración implica la incorporación de algo novedoso en las estructuras cognitivas ya existentes en la mente del educando, de manera que sea sencillo recordarlo y comprenderlo de manera profunda. En cuanto a la lectoescritura, resulta evidente que las app educativas que incorporan sonidos, imágenes y letras vinculan lo que el niño sabe con lo aprendido, haciendo que este último sea más fácil de recordar Ausubel (2002).

Constructivismo

Es una pedagogía que afirma que el aprendizaje es la construcción activa de significado, un proceso en el que el estudiante establece relaciones con la nueva

información en función de su bagaje cultural previo o de lo contrario. En la infancia temprana, las aplicaciones interactivas pueden proporcionar a los niños exploración, experimentación y evidencia para aprender sobre letras y palabras para juegos informales Piaget (2008).

Gamificación educativa

La gamificación educativa implica el aprovechamiento de mecánicas del juego, como los desafíos, los puntos y las recompensas, y se aplican al contexto de enseñanza-aprendizaje. Durante el período escolar, el niño aprende a participar en las actividades de la lectoescritura como un juego, un pasatiempo y una experiencia increíble Díaz & Martín (2019).

Motivación intrínseca

Es el impulso interno que conduce a una persona a participar en una actividad por el puro placer de aprender o descubrir algo nuevo. Para un niño de cinco años, es importante inculcar la motivación intrínseca en la lectura y escritura. Los libros interactivos logran motivar a través de actividades interesantes y desafiantes; siempre que esas aplicaciones sean de alta calidad y bien diseñadas, por supuesto Deci & Ryan (2017).

Competencia digital docente

Se refiere a la aptitud del maestro para integrar de manera crítica y creativa las tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje. Por lo tanto, en la lectoescritura, este componente se refiere a la aptitud para seleccionar aplicaciones educativas pertinentes del propósito, dirigir el uso de los estudiantes y evaluarlos García-Valcárcel (2019).

Educación inicial

Este nivel del sistema educativo atiende a los niños desde cero hasta cinco años. El objetivo del nivel primario es aliviar el desarrollo de los niños en todos los aspectos. Las bases del aprendizaje se colocan en este nivel, el más propicio para fomentar la

adquisición temprana de competencias comunicativas utilizando recursos interactivos Ministerio de Educación del Perú (2020).

Inclusión educativa

Garantizar que todos los estudiantes, sin importar las circunstancias sociales, culturales o individuales, tengan igual acceso a la educación de alta calidad es un denominador común para todos los conceptos. La inclusión en el entorno digital se centra en acercar a los niños el uno al otro tecnológico y asegurar que nadie se quedará afuera de utilizar las aplicaciones interactivas Blanco (2016).

Entorno virtual de aprendizaje

Un espacio digital estructurado que integra recursos tecnológicos, contenidos y estrategias pedagógicas. Su uso derogatorio se practica en niveles superiores, pero su adecuación al nivel inicial permitiría realizar actividades de refuerzo en lectoescritura, por medio a plataformas de fácil acceso Coll (2017).

Aprendizaje autónomo

La capacidad del alumno de reorganizar su propio proceso de aprendizaje se da. Desde una edad muy temprana, el aprendizaje comienza con las actividades digitales. Aquí, el niño está explorando, tomando decisiones y autocorrigiéndose con la ayuda de la retroalimentación que proporciona la aplicación Martínez (2018).

Evaluación educativa

Es el proceso sistemático por el cual se recopila y analiza información para evaluar los resultados de aprendizaje y orientar la toma de decisiones. En el caso de algo como la lectoescritura, se utilizan evaluaciones para ver cuánto progreso están haciendo los niños y qué tan eficaces son las aplicaciones educativas López (2019).

Brecha digital

Hace referencia a las desigualdades que existen en el acceso, uso y apropiación de la tecnología. En el Perú, esta brecha se cuenta entre las zonas urbanas y rurales y

repercute en las posibilidades con las que se cuente para la implementación de aplicaciones interactivas en educación inicial Hernández (2018).

Pedagogía digital

Es la rama de la pedagogía dedicada a estudiar el uso de tecnologías de la información en la enseñanza. Es pedagogía, su objetivo es desarrollar recomendaciones para que la introducción de herramientas digitales en la pedagogía no sea aleatoria, sino que tenga fundamentos pedagógicos Area (2019).

Aprendizaje colaborativo

Se define como una estrategia en la que los estudiantes trabajan juntos en la construcción de conocimientos. En la educación inicial, las aplicaciones digitales que permiten la interacción entre pares fomentan la cooperación y el aprendizaje colectivo Johnson & Johnson (2016).

Didáctica de la lectoescritura

Conjunto de principios, estrategias y métodos que los educadores utilizan para enseñar a leer y escribir. Importante debido a la posibilidad de ajustar la enseñanza a las características cognitivas y emocionales de los niños pequeños Ferreiro (2017).

Innovación educativa

Hace referencia a la incorporación de nuevas prácticas, recursos o metodologías que transforman positivamente la enseñanza. En la etapa inicial, la innovación se refleja en el uso de aplicaciones interactivas como complemento a la enseñanza tradicional, con el fin de mejorar la calidad de los aprendizajes Carbonell (2016).

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

El uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

2.5.2. Hipótesis específicas

La dimensión cognitiva del uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

La dimensión socioemocional del uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

La dimensión pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

2.6. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Dimensión cognitiva	• Reconoce letras y palabras al interactuar con la aplicación.	5	Bajo	4 -7
	• Relaciona imágenes con sonidos y textos		Medio Alto	8 -11 12 -16
Dimensión socioemocional	• Muestra satisfacción y alegría al usar la aplicación.	5	Bajo	4 -7
	• Comparte actividades digitales con sus compañeros		Medio Alto	8 -11 12 -16

Dimensión pedagógica	• Refuerza aprendizajes enseñados por la docente mediante la aplicación. • Sigue instrucciones en actividades digitales de manera autónoma.	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Uso de aplicaciones educativas interactivas		12	Bajo Medio Alto	12 -23 24 -35 36 -48

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Procesos mentales básicos	• Retiene y recuerda letras aprendidas en clase. • Mantiene la atención durante actividades de lectura y escritura.	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Vínculo entre el lenguaje oral y lenguaje escrito	• Reproduce oralmente palabras que después escribe. • Relaciona sonidos con letras al escribir	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Practica social	• Comparte escritos con compañeros y familiares. • Participa en actividades grupales de lectura y escritura.	5	Bajo Medio Alto	4 -7 8 -11 12 -16
Lectoescritura en Inicial		15	Bajo Medio Alto	16 -26 27 -37 38 -48

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Citando la clasificación de los problemas presentada por Sánchez y Reyes (2002), según la naturaleza de los problemas, es sustantiva ya que busca resolver problemas teóricos. También, es **correlacional** ya que la investigación esta interrelacionada al determinar a través de un grupo de sujetos, la correlación que hay entre las variables identificadas.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población está constituida por 182 niños de la I.E.I 20395 Nuestra Señora de Fátima, Chancay 2025.

Tabla 3. Población del estudio

Años	Subpoblación
3 años	50
4 años	71
5 años	61
Total	182

3.2.1. Muestra

La muestra será censal por conveniencia, es decir se consideran solo a los niños de 5 años

Tabla 4. Muestra del estudio

Años	Subpoblación
------	--------------

5 años	61
<u>Total</u>	<u>61</u>

3.3. Método de investigación

El método utilizado en nuestro estudio para las investigaciones realizadas, fue el deductivo, porque se crea una construcción teórica del objeto de estudio, el diseño descriptivo – correlacional, la operacionalización de las variables y el análisis de los resultados a discutir en el estudio, ya que se determinaron por la construcción de los resultados obtenidos mediante los instrumentos. Hernández et al (2010).

3.4. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el Cuestionario.

Para medir la variable Uso de aplicaciones educativas interactivas, se consideró la siguiente escala de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), Algunas veces(2), Nunca(1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Uso de aplicaciones educativas interactivas
Autora:	Martha Jeniffer Obregon Sanchez
Procedencia:	Huacho- Perú
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Niños de 5 años de la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

Para medir la variable Lectoescritura en Inicial, se consideró la siguiente escala de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), Algunas veces(2), Nunca(1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Lectoescritura en Inicial
Autora:	Martha Jeniffer Obregon Sanchez
Procedencia:	Huacho- Perú
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Niños de 5 años de la I.E.I. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

a) Validez del instrumento

Tabla 5. Validez del cuestionario

Expertos	Suficiencia	Aplicabilidad
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.5. Método de análisis de datos

En un estudio descriptivo correlacional, el análisis de datos se divide en una fase descriptiva donde se clasifican y resumen los datos recolectados por medio de instrumentos. Para ello se utilizan, medidas de tendencia central como la media de la mediana, medidas de dispersión como la desviación estándar, además de tablas de frecuencias y representación graficas lo que facilita la comprensión de las características de cada una de las variables en estudio. De este modo, se logra tener una idea más clara del cómo se han comportado los participantes en las dimensiones evaluadas.

Posteriormente, se realiza el análisis correlacional con el fin de identificar la relación existente entre las variables planteadas. Para ello se aplican pruebas estadísticas como el coeficiente de Pearson, en caso de datos con distribución normal, o el de Spearman, en datos no paramétricos. Estos coeficientes permiten determinar el grado y la dirección de la relación, ya sea positiva, negativa o inexistente, y se contrastan, de esta manera, el análisis ofrece evidencia empírica sobre la asociación entre las variables y sustenta las conclusiones de la investigación.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 6. Aplicaciones interactivas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	20	32,8	32,8	32,8
	Bajo	1	1,6	1,6	34,4
	Medio	40	65,6	65,6	100,0
	Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

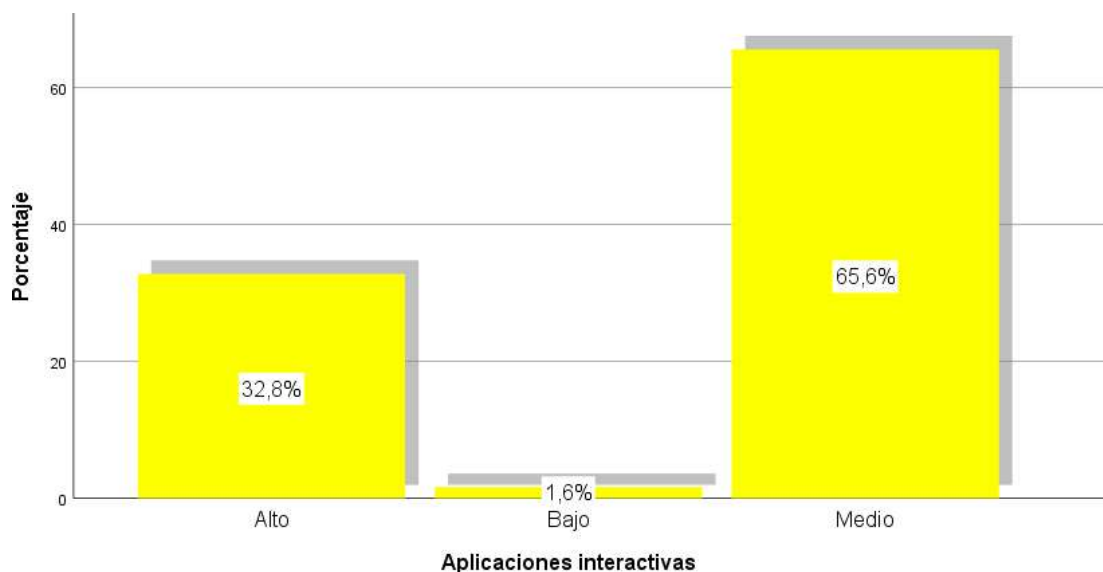


Figura 1. Aplicaciones interactivas

De la fig. 1, un 65,6% de niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025 muestran un nivel medio en la variable aplicaciones interactivas, un 32,8% consiguieron un nivel alto y un 1,6% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7. Dimensión cognitiva

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	32	52,5	52,5	52,5
	Bajo	1	1,6	1,6	54,1
	Medio	28	45,9	45,9	100,0
	Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

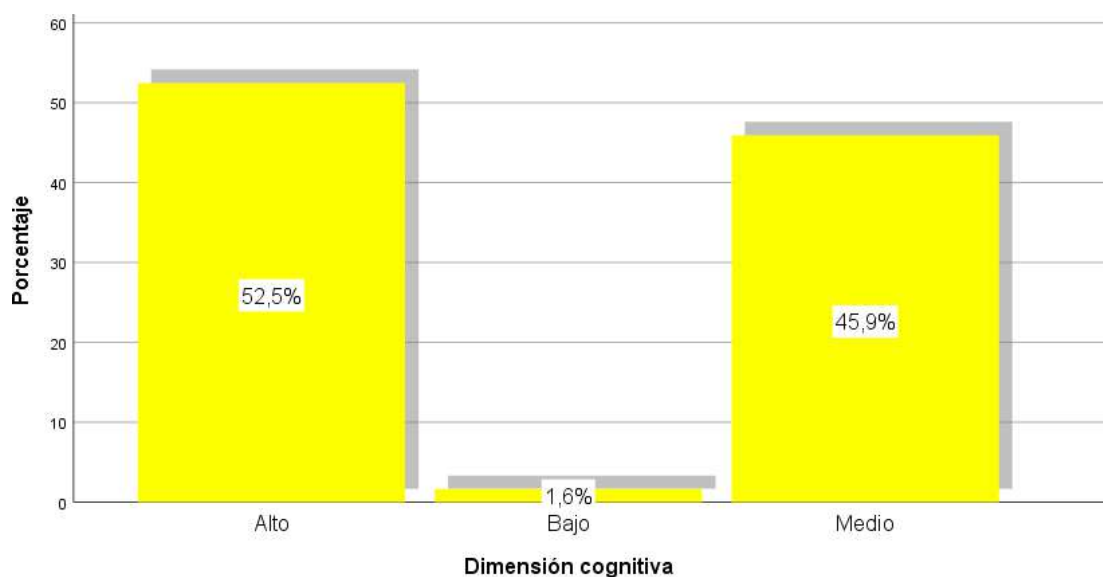


Figura 2. Dimensión cognitiva

De la fig. 2, un 52,5% de niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025 muestran un nivel alto en la dimensión cognitiva dentro de las aplicaciones interactivas, un 45,9% consiguieron un nivel medio y un 1,6% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 8. Dimensión socioemocional

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	22	36,1	36,1	36,1
	Bajo	1	1,6	1,6	37,7
	Medio	38	62,3	62,3	100,0
	Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

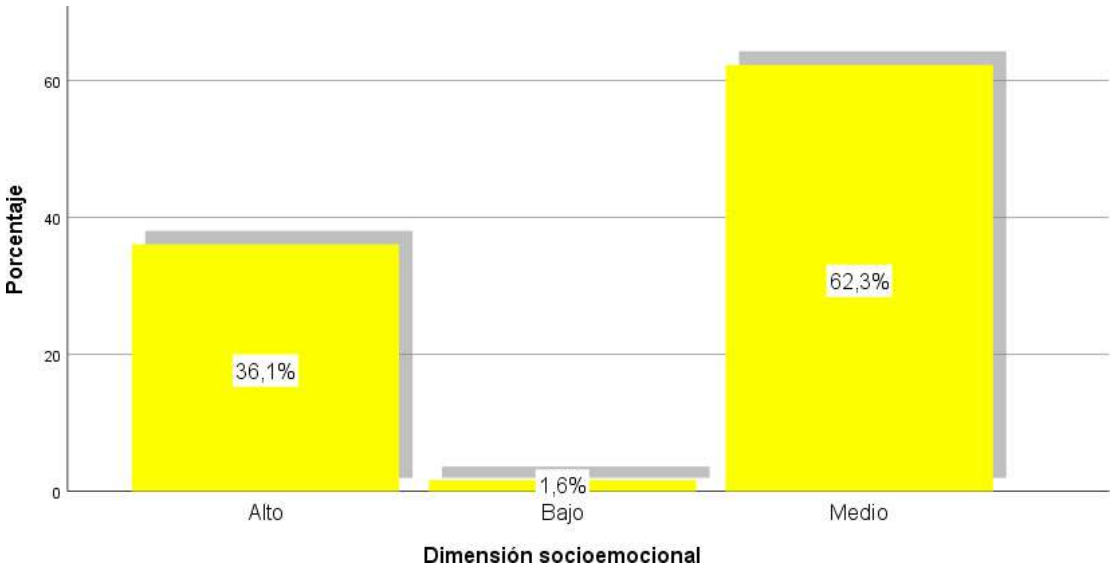


Figura 3. Dimensión socioemocional

De la fig. 3, un 62,3% de niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025 muestran un nivel medio en la dimensión socioemocional dentro de las aplicaciones interactivas, un 36,1% consiguieron un nivel alto y un 1,6% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 9. Dimensión pedagógica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	18	29,5	29,5	29,5
	Bajo	7	11,5	11,5	41,0
	Medio	36	59,0	59,0	100,0
	Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

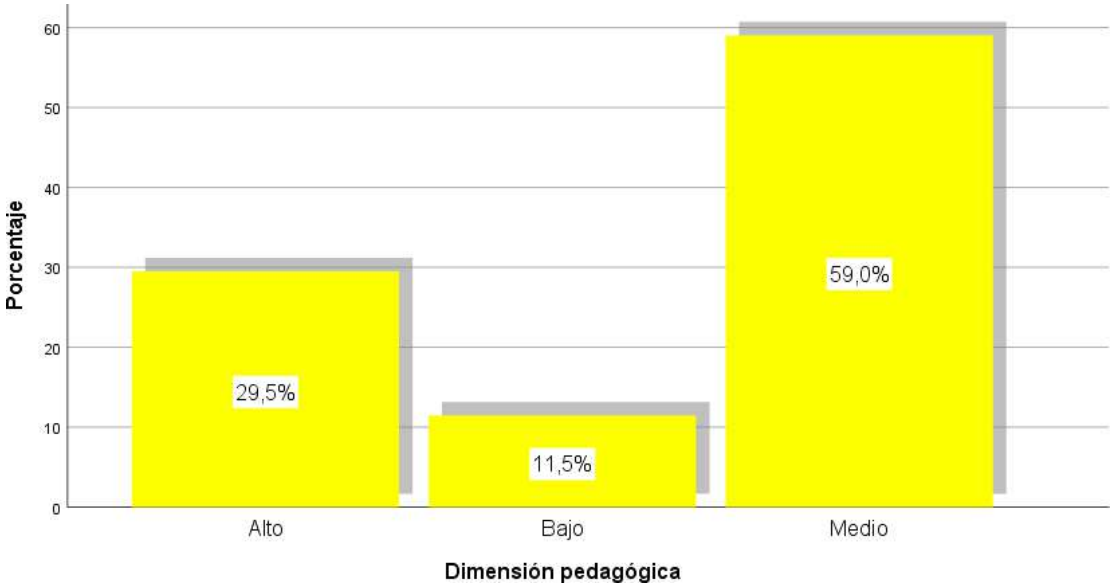


Figura 4. Dimensión pedagógica

De la fig. 4, un 59,0% de niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025 muestran un nivel medio en la dimensión pedagógica dentro de las aplicaciones interactivas, un 29,5% consiguieron un nivel alto y un 11,5% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 10. Lectoescritura en Inicial

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	11	18,0	18,0	18,0
	Bajo	1	1,6	1,6	19,7
	Medio	49	80,3	80,3	100,0
	Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025

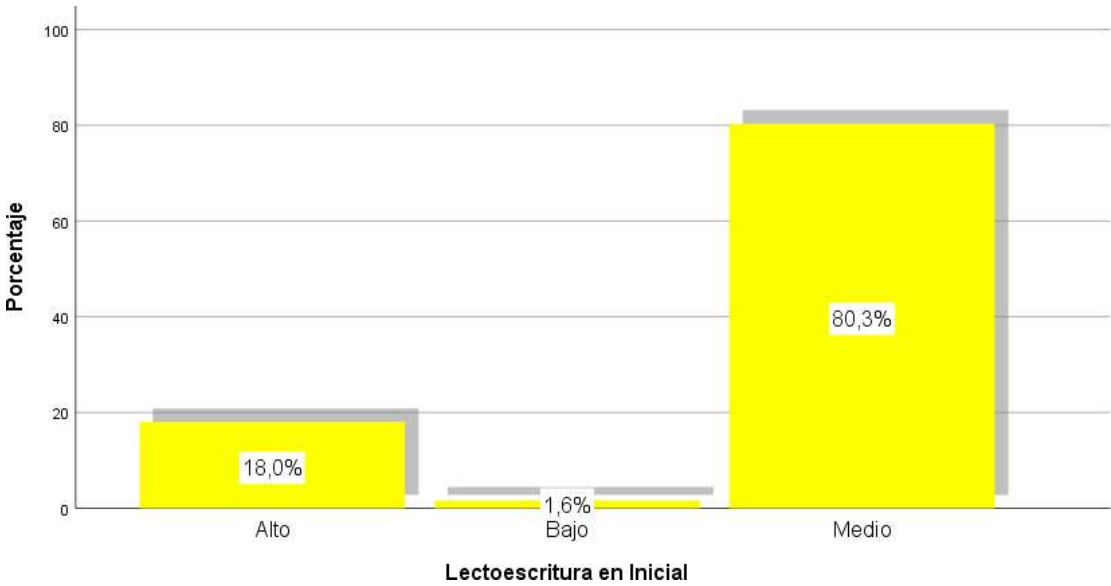


Figura 5. Lectoescritura en Inicial

De la fig. 5, un 80,3% de niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025 muestran un nivel medio en la variable Lectoescritura en Inicial, un 18,0% consiguieron un nivel alto y un 1,6% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Ha: El uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

Tabla 11. Uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial

Correlaciones

			Aplicaciones interactivas	Lectoescritura en Inicial
Rho de Spearman	Aplicaciones interactivas	Coeficiente de correlación	1,000	,419**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	61	61
	Lectoescritura en Inicial	Coeficiente de correlación	,419**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	61	61

La tabla muestra una correlación de $r = 0,419$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de magnitud moderada entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

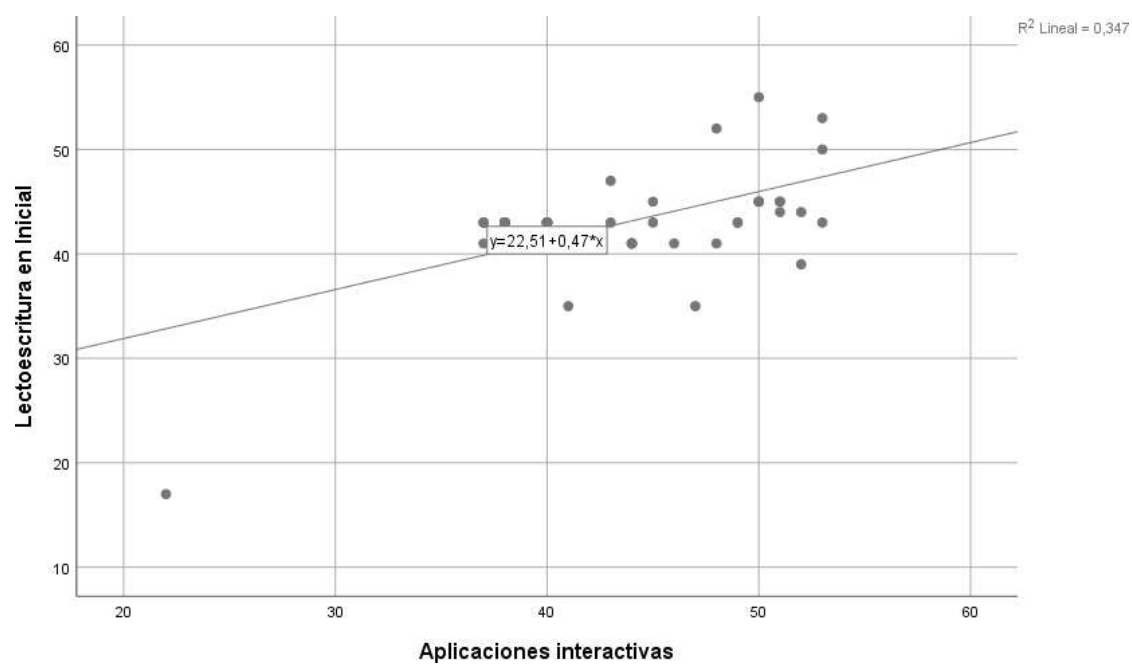


Figura 6. *Uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial*

Hipótesis específica 1

Ha: La dimensión cognitiva del uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

Tabla 12. La dimensión cognitiva y la lectoescritura inicial

Correlaciones

		Dimensión cognitiva	Lectoescritura en Inicial
Rho de Spearman	Dimensión cognitiva	Coefficiente de correlación	,475*
		Sig. (bilateral)	,000
		N	61
	Lectoescritura en Inicial	Coefficiente de correlación	,475*
		Sig. (bilateral)	,000
		N	61

La tabla muestra una correlación de $r = 0,475$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de magnitud moderada entre la dimensión cognitiva dentro del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

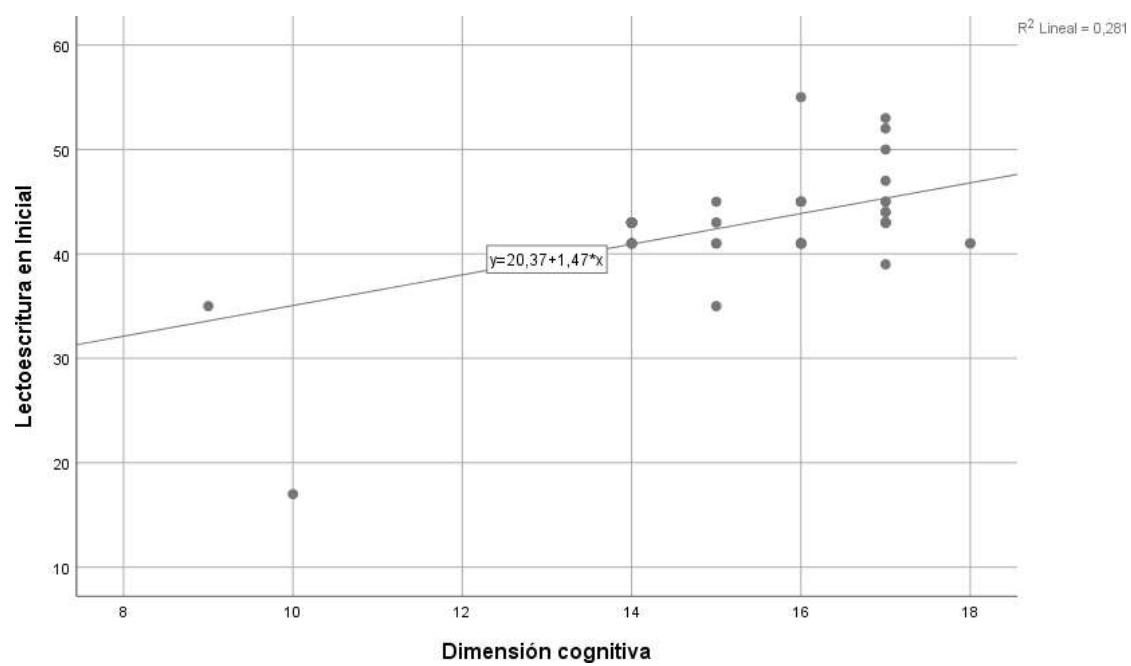


Figura 7 La dimensión cognitiva y la lectoescritura inicial

Hipótesis específica 2

Ha: La dimensión socioemocional del uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

Tabla 13. La dimensión socioemocional y la lectoescritura inicial

Correlaciones

Rho de Spearman	Dimensión socioemocional	Coeficiente de correlación	Dimensión socioemocional	Lectoescritura en Inicial
			1,000	,435**
			Sig. (bilateral)	,008
		N	61	61
	Lectoescritura en Inicial	Coeficiente de correlación	,435**	1,000
			Sig. (bilateral)	,008
			N	61

La tabla muestra una correlación de $r = 0,435$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de magnitud moderada entre la dimensión socioemocional dentro del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

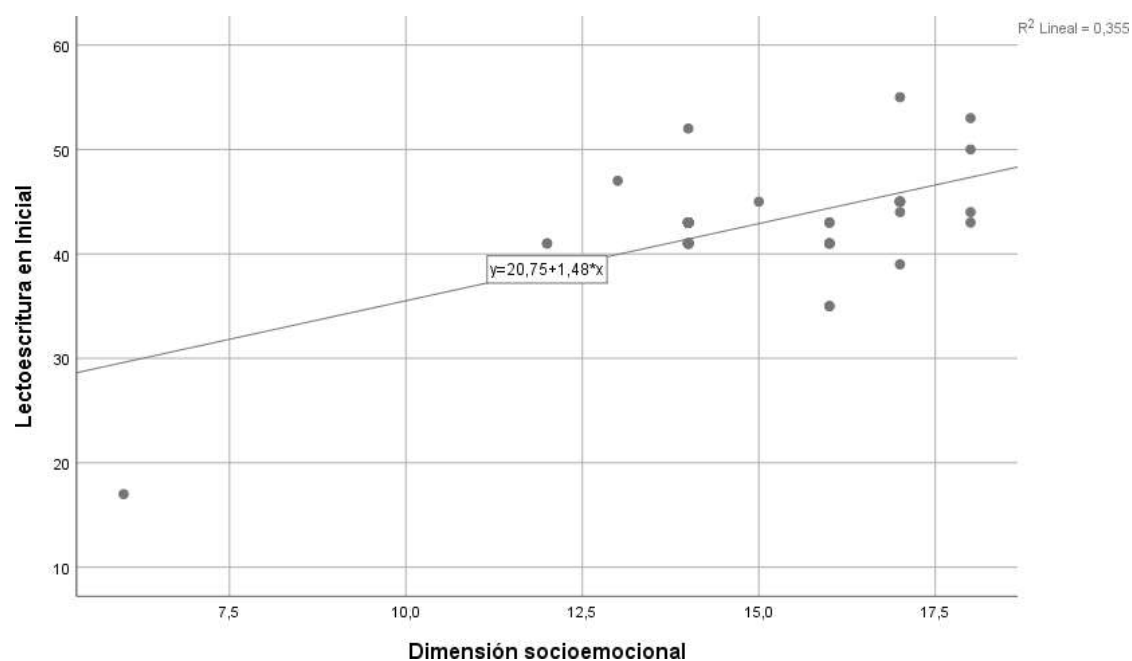


Figura 8. La dimensión socioemocional y la lectoescritura inicial

Hipótesis específica 3

Ha: La dimensión pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

Tabla 14. La dimensión pedagógica y la lectoescritura inicial

Correlaciones

		Dimensión pedagógica	Lectoescritura en Inicial
Rho de Spearman	Dimensión pedagógica	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,474**
		N	61
	Lectoescritura en Inicial	Coefficiente de correlación	,474**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	61

La tabla muestra una correlación de $r = 0,474$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto, se puede evidenciar que existe relación de magnitud moderada entre la dimensión pedagógica dentro del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

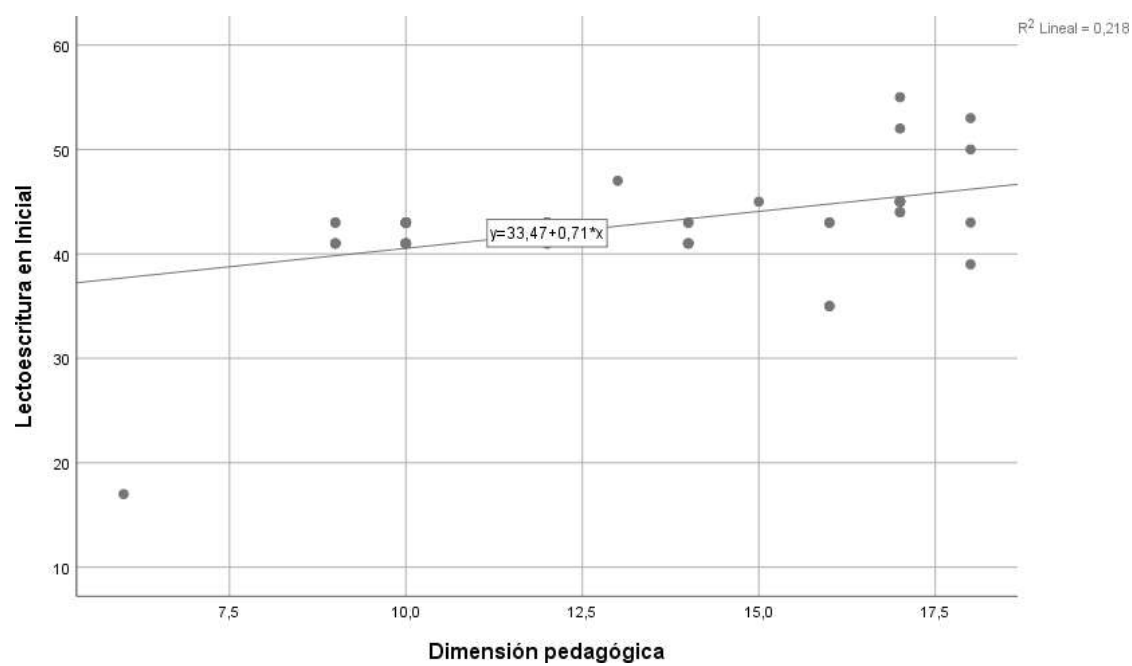


Figura 9. La dimensión pedagógica y la lectoescritura inicial

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

De acuerdo con los hallazgos recopilados hasta ahora, en esta investigación, la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura para niños de 5 años en la I.E. N.º 20395 “Nuestra Señora de Fátima” de Chancay es de tamaño moderado. Esta pista parafraseada dice la verdad con respecto a que las aplicaciones educativas interactivas no son la causa determinante detrás del proceso de lectoescritura en los niños, de todos modos, es una fuente de aprendizaje válida con respecto a una herramienta de enseñanza en nivel inicial. Los argumentos son válidos en términos de los enfoques socioculturales de la educación y el aprendizaje constructivista, los cuales establecen que el niño es el principal significante en sus propias capacidades de aprendizaje y obtiene una forma por medio de la interacción con verdad.

Respecto a la dimensión cognitiva, se registró una relación de magnitud moderada con la lectoescritura inicial. El uso de aplicaciones educativas interactivas parecería coadyuvar al fortalecimiento de algunos procesos cognitivos básicos, de hecho, la atención, memoria, discriminación visual y auditiva y consciencia fonológica, entre otros, son indispensables para el desarrollo de la competencia lectoescritora en la primera infancia. Dados los elementos teóricos mencionados previamente, es reflejo que se hayan encontrado evidencias en las que la magnitud de esta relación sea intermedia. Parece, entonces, que este factor tiene un impacto significativo pero una fuerte dependencia respecto de aspectos tal como la selección de la aplicación y la guía de mediación, que, en cierto modo, condiciona la no-enseñanza mecánica ni repetitiva.

En lo que respecta a la dimensión socioemocional, los resultados también muestran una moderada relación con la lectoescritura inicial. Este resultado indica que las aplicaciones educativas interactivas pueden promover un ambiente de aprendizaje más

motivador que aliente la participación activa, la autoconfianza y una actitud positiva en el niño hacia la lectura y escritura. No obstante, la relación moderada entre ellos sugiere que no es suficiente con el uso de estas herramientas, sino que en la medida también influye la interacción con el docente, el clima de aula y el apoyo familiar, factores fundamentales en la educación inicial.

En otro sentido, la dimensión pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas también se relacionó de magnitud moderada con la lectoescritura inicial. Este hallazgo pone en relieve la condición de que la efectividad de las aplicaciones depende de cómo estas se insertan procesualmente en la planificación, ejecución y evaluación de las sesiones de aprendizaje. Utilizada de manera dispersa o sin intencionalidad pedagógica detrás, las aplicaciones no generan un impacto significativo en el aprendizaje. En contraparte, cuando se las incluye en una secuencia didáctica congruente y alineada al currículo de nivel inicial, es posible afirmar que pueden ser un recurso valioso para el desarrollo de competencias comunicacionales.

En conjunto, los resultados de la investigación confirman que la aplicación de aplicaciones educativas interactivas es una empresa pedagógica significativa para la educación primaria de lectura y escritura en 5 años. Sin embargo, influye moderadamente, lo que implica la necesidad de la combinación de tecnologías con metodologías activas, capacitación del profesorado y la comprensión general de los desafíos del desarrollo infantil. Estos resultados refuerzan la necesidad de promover una integración consciente y planificada de tecnologías educativas en el sistema educativo de primera infancia, especialmente en las instituciones públicas.

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe relación de magnitud moderada entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.
- **Segunda:** Existe relación de magnitud moderada entre la dimensión cognitiva dentro del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.
- **Tercera:** Existe relación de magnitud moderada entre la dimensión socioemocional dentro del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.
- **Cuarta:** Existe relación de magnitud moderada entre la dimensión pedagógica dentro del uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.

RECOMENDACIONES

Primera: La recomendación es que la institución educativa fortalezca el uso sistemático y planificado de las aplicaciones educativas interactivas en las sesiones de aprendizaje de lectoescritura inicial solo si es utilizado como un recurso pedagógico complementario y no una herramienta recreativa.

Segunda: Se recomienda priorizar aplicaciones que pongan en juego procesos cognitivos básicos como la atención, la memoria y la conciencia fonológica y grafema–fonema.

Tercera: En cuanto a la moderada relación entre la dimensión socioemocional y la lectoescritura inicial, es preciso fomentar el uso de aplicaciones educativas que promuevan experiencias de aprendizaje motivadoras, lúdicas y emocionalmente positivas. Asimismo, deben incidir en la toma de la confianza, la autonomía y la relación social, elementos claves en la educación inicial que favorecerán que los niños sientan seguridad y motivación para desarrollar y reforzar sus habilidades lectoras y escritoras.

Cuarta: Puesto que la dimensión pedagógica del uso de aplicaciones educativas interactivas también muestra una relación moderada con la lectoescritura inicial, se debería llevar a cabo una formación continua del profesorado en relación con la utilización pedagógica de los recursos digitales interactivos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

- Adams, M. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. Cambridge: MIT Press.
- Alarcón, J. (2017). *Procesos de lectoescritura en la educación infantil*. Lima: Fondo Editorial Educativo.
- Aleman, D. (2022). *Tesis: Lectoescritura en estudiantes peruanos de educación inicial, 1ro y 2do de primaria: Una perspectiva psicoeducativa*. Lima. Perú: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Almeida, G., & Medina, K. (2024). *Tesis: Las aplicaciones digitales educativas en el uso de las normas ortográficas para el desarrollo de la Lectoescritura en estudiantes de 5to de básica de la unidad educativa Mariscal Sucre*. Guayaquil. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Barton, D. (2007). *Literacy: An introduction to the ecology of written language*. Blackwell Publishing.
- Bendezu, R. (2020). *Tesis: Programa virtual de lectoescritura para mejorar las habilidades de lectura en niños de un curso virtual, Manchay 2020*. Lima. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Cabero, J. (2015). *El diseño tecnopedagógico en entornos digitales*. Sevilla: Editorial Universitaria.
- CEPAL. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Naciones Unidas.
- Chávez, R. (2018). *La enseñanza lúdica de la lectoescritura inicial*. Cusco: Editorial Andina.

- Clay, M. (1998). *By different paths to common outcomes*. Stenhouse Publishers.
- Cummins, J. (2000). *Language, power, and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Cunningham, A., & Zibulsky, J. (2014). *Book smart: How to support young readers*. Nueva York: Oxford University Press.
- Durand, M. (2020). *La lectoescritura como práctica social en la primera infancia*. Arequipa: Editorial Horizonte.
- Flores, C. (2016). *Creatividad y lenguaje escrito en educación inicial*. Trujillo: Ediciones Pedagógicas del Norte.
- Floristán, L. (2024). *Tesis: La influencia de las tecnologías en el proceso de aprendizaje de la Lectoescritura en los alumnos de Educación Infantil*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Gamboa, L. (2021). *Competencias básicas de lectoescritura en la infancia*. Piura: Editorial Académica Regional.
- Gee, J. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital learning*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- González, L., Montilla, A., & Muñoz, D. (2020). *Tesis: Uso de Las Tic en el Proceso de Lectoescritura*. Medellín. Colombia: Corporación Universitaria Adventista.
- Guzmán, L. (2018). *La integración de las TIC en el aprendizaje inicial*. Lima: Fondo Editorial Universitario.
- Heath, S. (1983). *Ways with words: Language, life, and work in communities and classrooms*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Huaman, L. (2020). *Tesis: La enseñanza de la lectoescritura en niños de 5 años*. Lima. Perú: Universidad Nacional de Educación.

- Huamán, R. (2019). *Aplicaciones interactivas y desarrollo cognitivo en niños*. Cusco: Editorial Andina.
- Livingstone, S. (2012). *Children and the internet: Great expectations, challenging realities*. Cambridge: Polity Press.
- Marsh, J. (2017). *The digital literacy skills of young children*. *Early Childhood Education Journal*, 45(3), 265-273.
- Mejía, C. (2017). *Juego y tecnología en educación inicial*. Trujillo: Ediciones Pedagógicas del Norte.
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Neuman, S., & Roskos, K. (2005). *Whatever happened to developmentally appropriate practice in early literacy?* *Young Children*, 60(4), 22-26.
- OCDE. (2020). *Early learning and child well-being: A study of five-year-olds in England*. OECD Publishing.
- Paniagua, C., De La Rosa, E., & De la Cruz, E. (2024). *Tesis: Estrategia lúdica para desarrollar la lectoescritura en estudiantes de 5 años en una institución educativa, San Juan de La Maguana*. Lima. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Papert, S. (1993). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Nueva York: Basic Books.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). *Seven myths about young children and technology*. *Childhood Education*, 89(1), 27-33.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.

- Quispe, D. (2016). *Pertinencia pedagógica en el uso de recursos digitales*. Arequipa: Editorial Educativa del Sur.
- Ramos, M. (2018). *Interactividad digital en el aula infantil*. Lima: Instituto de Investigación Educativa.
- Sánchez, P. (2021). *Aplicaciones digitales y comunicación infantil*. Piura: Fondo Educativo Regional.
- Selwyn, N. (2012). *Education in a digital world*. Nueva York: Routledge.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3-10.
- Snow, C. (2001). *Starting out right: A guide to promoting children's reading success*. Washington: National Academy Press.
- Street, B. (1984). *Literacy in theory and practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Torres, J. (2020). *Aprendizaje significativo con herramientas digitales en educación inicial*. Puno: Editorial Altiplánica.
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO.
- Villa, J. (2025). *Tesis: Guía didáctica para el desarrollo de la lectoescritura mediante el uso de software educativo en segundo grado de Educación General Básica*. Riobamba. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Villalobos, A. (2019). *El desarrollo de la lectoescritura en el nivel inicial*. Puno: Editorial Altiplánica.

Warschauer, M. (2003). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. Cambridge: MIT Press.

Whitehurst, G., & Lonigan, C. (1998). *Child development and emergent literacy*. *Child Development*, 69(3), 848–872.

5.2. Fuentes bibliográficas

Area, M. (2019). *Pedagogía de la era digital*. Editorial Síntesis.

Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Blanco, R. (2016). *La inclusión educativa en América Latina: Una visión de conjunto*. UNESCO.

Cabero, J., & Llorente, M. (2019). *Competencias digitales y educación*. Editorial Octaedro.

Carbonell, J. (2016). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Morata.

Coll, C. (2017). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las TIC*. Graó.

Deci, E., & Ryan, R. (2017). *La teoría de la autodeterminación y la motivación humana*. Morata.

Díaz, F., & Martín, M. (2019). *Gamificación y aprendizaje en contextos educativos*. Síntesis.

Ferreiro, E. (2017). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI.

García-Valcárcel, A. (2019). *La competencia digital docente: retos y propuestas*. Narcea.

González, M. (2018). *Lectoescritura inicial: Teoría y práctica en educación infantil*. UOC.

Hernández, R. (2018). *La brecha digital en América Latina: retos y perspectivas*. Fondo de Cultura Económica.

- Jiménez, J. (2017). *Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura*. Editorial Síntesis.
- Johnson, D., & Johnson, R. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.
- López, N. (2019). *Evaluación del aprendizaje y la enseñanza*. Pearson.
- Martínez, P. (2018). *Aprendizaje autónomo en la educación contemporánea*. Narcea.
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU.
- Piaget, J. (2008). *La construcción de lo real en el niño*. Morata.
- Salinas, J. (2020). *Aplicaciones educativas y entornos digitales*. Editorial Síntesis.
- Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

USO DE APLICACIONES EDUCATIVAS INTERACTIVAS EN LA LECTOESCRITURA INICIAL DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 20395 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA - CHANCAY, 2025

Problemas	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES E INDICADORES			
<u>Problema general</u> ¿Cómo se da la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025?	<u>Objetivo general</u> Determinar la relación entre el uso de aplicaciones educativas interactivas y la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025.	<u>Hipótesis general</u> El uso de aplicaciones educativas interactivas se relaciona con la lectoescritura inicial en niños de 5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima-Chancay, 2025.	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Uso de aplicaciones educativas interactivas			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			Dimensión cognitiva	- Reconoce letras y palabras al interactuar con la aplicación. - Relaciona imágenes con sonidos y textos	5	Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Dimensión socioemocional	- Muestra satisfacción y alegría al usar la aplicación. - Comparte actividades digitales con sus compañeros	5	
			Dimensión pedagógica	- Refuerza aprendizajes enseñados por la docente mediante la aplicación. - Sigue instrucciones en actividades digitales de manera autónoma.	5	
			Total		15	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Lectoescritura en Inicial			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices

5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025?	5 años en la I.E. N° 20395 Nuestra Señora de Fátima- Chancay, 2025.		Procesos mentales básicos	• Retiene y recuerda letras aprendidas en clase. • Mantiene la atención durante actividades de lectura y escritura.	5	Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Vínculo entre el lenguaje oral y lenguaje escrito	• Reproduce oralmente palabras que después escribe. • Relaciona sonidos con letras al escribir	5	
			Practica social	• Comparte escritos con compañeros y familiares. • Participa en actividades grupales de lectura y escritura.	5	
			Total		15	

MATRIZ DE DATOS

N	Aplicaciones interactivas																	Lectoescritura en Inicial																					
	Dimensión cognitiva					Dimensión socioemocional					Dimensión pedagógica							ST1	Procesos mentales básicos					Vínculo entre el lenguaje oral y lenguaje escrito					Practica social					ST2					
																			1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13		14	15	S3	1	2
1	2	4	3	3	4	16	2	3	4	4	4	17	2	4	3	4	4	17	50	3	4	3	3	2	15	6	7	4	2	2	4	14	2	2	4	4	4	16	45
2	1	4	3	1	1	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	22	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	17	
3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	
4	3	4	3	3	4	17	2	3	4	4	4	17	2	4	3	4	4	17	51	3	4	3	3	2	15	2	4	2	2	4	14	2	2	4	4	4	16	45	
5	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
6	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	
7	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
8	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	1	3	9	37	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
9	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
10	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
11	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
12	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	1	3	9	37	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
13	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
14	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
15	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
16	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
17	2	4	3	3	4	16	2	3	4	4	4	17	2	4	3	4	4	17	50	3	4	3	3	2	15	2	4	2	2	4	14	2	2	4	4	4	16	45	
18	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
19	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
20	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
21	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
22	3	4	3	3	4	17	2	3	2	2	4	13	2	2	3	2	4	13	43	3	4	3	3	4	17	2	4	2	2	4	14	2	4	4	4	2	16	47	
23	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
24	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
25	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
26	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
27	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	4	3	12	40	3	3	3	3	2	14	2	4	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	43	
28	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
29	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
30	2	4	3	3	4	16	2	3	4	4	4	17	2	4	3	4	4	17	50	3	4	3	3	2	15	2	4	2	2	4	14	2	2	4	4	4	16	45	
31	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
32	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
33	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
34	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	2	3	10	38	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
35	1	2	4	4	4	15	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	4	12	39	1	4	4	4	2	15	2	2	2	2	2	10	2	4	4	4	2	16	41	
36	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	14	2	1	2	1	3	9	37	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	
37	1	2	4	4	4	15	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	4	12	39	1	4	4	4	2	15	2	2	2	2	2	10	2	4	4	4	2	16	41	
38	3	3	3	3	4	16	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	44	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41	

39	3	4	4	3	2	16	2	3	3	3	3	14	2	1	2	1	3	9	39	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
40	3	4	4	3	4	18	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	46	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
41	3	4	4	3	2	16	2	3	3	3	3	14	2	1	2	1	3	9	39	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
42	3	4	4	3	3	17	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	45	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43
43	2	4	4	3	4	17	2	3	4	4	4	17	2	4	3	4	4	17	51	3	4	3	3	2	15	2	4	2	2	4	14	2	2	3	4	4	15	44
44	2	4	4	3	4	17	2	4	2	2	4	14	2	4	3	4	4	17	48	3	4	3	3	4	17	2	4	4	4	4	18	3	3	3	4	4	17	52
45	3	4	4	3	4	18	2	4	4	3	3	16	2	3	3	3	3	14	48	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
46	2	4	4	3	4	17	2	4	4	4	4	18	2	4	3	4	4	17	52	3	4	3	3	2	15	2	4	2	2	4	14	2	2	3	4	4	15	44
47	3	4	4	3	2	16	2	4	4	3	3	16	2	1	2	4	3	12	44	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
48	2	4	4	3	4	17	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	53	3	4	3	3	4	17	2	3	3	4	4	16	3	3	3	4	4	17	50
49	1	2	2	2	2	9	2	2	4	4	4	16	2	4	2	4	4	16	41	1	4	4	4	2	15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	35
50	3	4	4	3	3	17	2	4	4	3	3	16	2	4	4	3	3	16	49	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43
51	3	4	4	3	2	16	2	4	4	3	3	16	2	1	2	4	3	12	44	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
52	3	4	4	3	2	16	2	4	4	3	3	16	2	1	2	4	3	12	44	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
53	3	4	4	3	3	17	3	4	4	3	3	17	3	4	4	3	3	17	51	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
54	2	4	4	3	4	17	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	53	3	4	3	3	2	15	2	3	2	2	4	13	2	2	3	4	4	15	43
55	3	4	4	3	2	16	2	4	4	3	3	16	2	1	2	1	3	9	41	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
56	3	4	4	3	3	17	2	4	4	3	3	16	2	4	4	3	3	16	49	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43
57	2	4	4	3	4	17	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	53	3	4	3	3	4	17	2	3	3	4	4	16	4	4	4	4	4	20	53
58	3	4	3	3	4	17	2	3	4	4	4	17	2	4	4	4	4	18	52	3	4	3	3	4	17	2	2	2	2	4	12	2	2	2	2	2	10	39
59	3	3	3	3	4	16	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	44	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	3	14	41
60	2	4	3	3	4	16	2	3	4	4	4	17	2	4	3	4	4	17	50	3	4	3	3	4	17	2	4	4	4	4	18	4	4	4	4	4	20	55
61	1	2	4	4	4	15	2	2	4	4	4	16	2	4	2	4	4	16	47	1	4	4	4	2	15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	35



FACULTAD DE EDUCACION

INSTRUMENTO 01

VARIABLE USO DE APLICACIONES EDUCATIVAS INTERACTIVAS

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Dimensión cognitiva		4	3	2	1
1.	Recuerdo con facilidad las letras cuando uso la aplicación.				
2.	Identifico palabras nuevas al interactuar con la aplicación.				
3.	Relaciono imágenes con sonidos dentro de la aplicación.				
4.	Comprendo mejor las historias que aparecen en la aplicación.				
5.	Reconozco y diferencio las letras al jugar en la aplicación.				
Dimensión socioemocional		4	3	2	1
6.	Me siento feliz cuando uso la aplicación.				
7.	Disfruto compartir la aplicación con mis compañeros.				
8.	Me motiva a seguir aprendiendo con la aplicación.				
9.	Siento confianza al completar actividades en la aplicación.				
10.	Me gusta participar cuando usamos la aplicación en clase.				
Dimensión pedagógica		4	3	2	1
11.	La aplicación me ayuda a aprender nuevas letras.				
12.	Comprendo mejor cuando la maestra guía el uso de la aplicación.				
13.	La aplicación facilita practicar lo aprendido en clase.				
14.	Sigo con facilidad las instrucciones de la aplicación.				
15.	La aplicación refuerza lo que enseña la maestra.				



FACULTAD DE EDUCACION

INSTRUMENTO 02

VARIABLE LECTOESCRITURA EN INICIAL

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

Procesos mentales básicos		4	3	2	1
16.	Recuerdo las letras que aprendí en clase.				
17.	Distingo sonidos diferentes al escuchar palabras.				
18.	Me concentro cuando realizo actividades de lectura.				
19.	Reconozco las letras al verlas en la pizarra o en la aplicación.				
20.	Relaciono imágenes con las palabras que representan				
Vínculo entre el lenguaje oral y lenguaje escrito		4	3	2	1
21.	Repito en voz alta las palabras que luego escribo.				
22.	Relato lo que dibujo y después lo escribo.				
23.	Pronuncio las letras mientras las escribo.				
24.	Escucho palabras y trato de escribirlas.				
25.	Digo frases que luego intento escribir.				
Práctica social		4	3	2	1
26.	Comparto mis dibujos y escritos con mis compañeros.				
27.	Muestro a mi familia lo que escribo en clase.				
28.	Participo en juegos donde escribimos palabras.				
29.	Escucho y leo lo que mis compañeros escriben.				
30.	Escribo para comunicarme con otros en la escuela.				

FICHA DE DATOS

DATOS DE LA IE			
Nombre de la IE	20395 NUESTRA SEÑORA DE FATIMA	Código de la IE	23590247
Nombre de la DRE o UGEL	UGEL 10 Huaral	Código de DRE o UGEL	150203
Tipo de Gestión	Pública de gestión directa	Dependencia	Sector Educación
Teléfono	013045914	Correo electrónico	
Número de RUC		Página web	
Promotor o Propietario		Forma	Escolarizado
Razón social		Director(a)	Villar Sánchez Alexander
DATOS DEL SERVICIO EDUCATIVO			
Código modular	0877407	Anexo	0
Nivel/Modalidad	Inicial - Jardín	Característica (Censo Educativo 2024)	No Aplica
Género	Misto	Tipo de programa	No aplica
Turno	Continuo mañana y tarde	Estado	Activo
DATOS DEL LOCAL EDUCATIVO			
Código de local	355864	Localidad	
Dirección	Avenida Francisco Bolognesi S/N Lote 54	Centro Poblado	QUEPEPAMPA
Departamento	Lima	Área geográfica	Urbana
Provincia	Huaral	Latitud	-11.521612
Distrito	Chancay	Longitud	-77.248215



ESTADÍSTICA 2024

Las celdas en blanco indican que el servicio educativo no reportó datos o no funcionó el año respectivo.

Matrícula por edad y sexo, 2024

Nivel	Total		0 Años		1 Año		2 Años		3 Años		4 Años		5 Años		6 Años		7 Años	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
Inicial - Jardín	95	87	0	0	0	0	0	0	21	29	39	32	35	26	0	0	0	0

Matrícula por periodo según edad, 2004-2024

	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Total	102	50	104	108	104	126	114		121	152	141	169	155	148	144	159	170	171	171	174	182
0 Años	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1 Año	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 Años	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3 Años	22	5	26	25	20	20	17		32	49	38	47	40	36	43	48	45	50	48	53	50
4 Años	33	22	30	42	33	48	42		56	40	59	53	58	54	42	60	52	63	53	59	71
5 Años	47	23	48	41	51	58	55		33	63	44	69	57	58	59	51	73	58	70	62	61
6 Años	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7 Años	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0