



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
INICIAL**

**TEMA:**

---

**EL RELATO DIGITAL EN LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN NIÑOS DE  
NIVEL INICIAL.**

---

**AUTORA:** Mayuri Mishel Arciniega Chapi

**TUTORA:** Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

Ambato – Ecuador 2023

## **A. Páginas Preliminares**

### **APROBACIÓN DE LA TUTORA DE LA PROPUESTA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Milena Aracely Estupiñán Guamaní, Mg., con cédula de ciudadanía: 180431856-4, en calidad de tutora del Informe final del Trabajo de Titulación, Referente al tema: **“EL RELATO DIGITAL EN LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL.”** desarrollado por la estudiante Arciniega Chapi Mayuri Mishel, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para que sea sometido a la evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

C.C. 180431856-4

**TUTORA**

## AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mayuri Mishel Arciniega Chapi con cédula de ciudadanía N° 040193929-3, dejo constancia que el presente informe con el tema “**EL RELATO DIGITAL EN LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL**”, es el resultado de la investigación de la tutora, quien, basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, en la revisión bibliográfica y de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



.....  
Mayuri Mishel Arciniega Chapi

C.C. 040193929-3

**AUTORA**

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DEL GRADO DE LA FACULTAD DE  
CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“EL RELATO DIGITAL EN LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL”**, elaborado por Mayuri Mishel Arciniega Chapi, estudiante de la Carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, debido que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

**COMISIÓN CALIFICADORA**

.....  
Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.  
C.C. 180218899-3

.....  
Lcda. Tamara Yajaira Ballesteros Casco Mg.  
C.C. 160036428-2

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar esta tesis a mis padres, pilares inquebrantables, que con su amor, apoyo y sacrificio que me han dado la fuerza que me ha llevado a alcanzar este logro. Desde mis primeros pasos en el ámbito educativo, ustedes han estado a mi lado, brindándome su respaldo incondicional en cada decisión y desafío que he enfrentado. Son mis confidentes, mis guías y mis mayores admiradores. Sin su confianza y aliento constante, no habría llegado hasta aquí.

A lo largo de los años, fueron testigos de mi dedicación y esfuerzo, hemos celebrado mis triunfos y secaron mis lágrimas en momentos de frustración. Su presencia se ha transformado en mi refugio en los momentos difíciles y su presencia constante es un recordatorio de que nunca estoy sola.

Agradezco infinitamente sus sacrificios para brindarme una educación de calidad, por invertir en mi crecimiento personal y por nunca escatimar en su apoyo. Su ejemplo de tenacidad, perseverancia y determinación es una inspiración constante en mi vida.

Esta tesis no solo representa mi logro académico, sino también un homenaje a su amor incondicional y la fe que depositaron en mí. Cada palabra escrita y cada descubrimiento realizado fue posibles gracias a su influencia y apoyo constante.

Espero que esta dedicatoria refleje mi profundo agradecimiento y amor hacia ustedes. Mi éxito es su éxito, y mi gratitud hacia ustedes no tiene límites.

**Mayuri Mishel Arciniega Chapi**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, quiero agradecer a mi hijo por ser mi fuente de inspiración y motivación constante. A pesar de las exigencias y responsabilidades de ser madre, tu presencia es mi mayor impulso para seguir adelante en este proceso. Gracias por comprender mis ausencias, por ser paciente cuando tuve que dedicar tiempo a mi investigación y por ser mi mayor motivo para esforzarme y alcanzar mis metas.

Asimismo, quiero mostrar gratitud hacia mi familia y amigos por su apoyo incondicional. Agradezco su presencia constante, sus palabras de aliento y su comprensión durante esta etapa de estudio. Su amor y apoyo es un motor que me ha impulsado a seguir adelante.

Deseo agradecer sinceramente a mi tutora Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg. por su valiosa guía, paciencia y dedicación a lo largo de todo el proceso de investigación. Su experiencia y consejos fueron fundamentales para el desarrollo de ese trabajo.

Es importante destacar el apoyo brindado por la Unidad Educativa “La Providencia” en la que realicé esta investigación. Doy gracias a todos los docentes de carrera, en especial a la Dra. Daniela Benalcázar por su consejos e impulsos por ser mejor cada día como persona y en la vida profesional.

Reconozco que este logro no es solo mío, sino de todas las personas que me han apoyado en este viaje académico. Mi gratitud hacia cada uno de ustedes es inmensa.

**Mayuri Mishel Arciniega Chapi**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A.	Páginas Preliminares	II
	APROBACIÓN DE LA TUTORA DE LA PROPUESTA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	II
	AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	III
	APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DEL GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN .....	IV
	DEDICATORIA.....	IV
	AGRADECIMIENTO.....	VI
	ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	VII
	ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
	ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
	RESUMEN EJECUTIVO .....	X
	ABSTRACT.....	XI
B.	CONTENIDOS.....	12
	CAPÍTULO I.....	12
	MARCO TEÓRICO.....	12
	1.1    Antecedentes Investigativos .....	12
	1.2    Objetivos .....	15
	1.2.1    Objetivo General .....	15
	1.2.2    Objetivos Específicos.....	16
	CAPITULO II .....	24
	METODOLOGÍA .....	24
	2.1    Materiales.....	24
	2.2    Métodos.....	24
	CAPITULO III.....	26

RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	26
3.1 Análisis y discusión de los resultados .....	26
3.1 Idea a defender .....	46
CAPÍTULO IV .....	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	49
4.1 Conclusiones .....	49
4.2 Recomendaciones.....	50
C. MATERIALES DE REFERENCIA.....	52
Referencias bibliográficas.....	52
Anexos .....	57
Anexo 1: Árbol de problemas.....	57
Anexo 2: Red de inclusión .....	58
Anexo 3: Constelación de Ideas V.I.....	59
Anexo 4: Constelación de Ideas V.I.....	60
Anexo 5: Operalización de variable independiente: Relato digital .....	61
Anexo 6: Operalización de variable dependiente: Animación a la lectura.....	62
Anexo 7: Guion de Entrevista .....	66
Anexo 8: Ficha de Observación .....	68
Anexo 9: Sistematización guion de entrevista .....	70
Anexo 10: Validación de Instrumentos.....	73
Anexo 11: Anexo URKUND .....	73
Anexo 12: Consentimiento padres de familia .....	73



## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Elementos del Relato Digital</i> .....	18
<i>Tabla 2 Tipología del Relato Digital</i> .....	19
<i>Tabla 3 Proceso a la animación a la lectura</i> .....	21
<i>Tabla 4 Triangulación de datos VD: Animación a la lectura</i> .....	28
<i>Tabla 5 Características de la animación a la lectura</i> .....	31
<i>Tabla 6 Triangulación de datos VI: Relato digital</i> .....	32
<i>Tabla 7 Triangulación de datos VD: Animación a la lectura</i> .....	33
<i>Tabla 8 Criterios de evaluación del cuento "Un gato y un ratón"</i> .....	37
<i>Tabla 9 Criterios de evaluación del cuento "Uga, la tortuga"</i> .....	39
<i>Tabla 10 Criterios de evaluación del cuento "Las Mentiras del Zorro Modorro" ...</i>	41
<i>Tabla 11 Criterios de evaluación del cuento "Las aventuras de Lila la cocodrila".</i>	43
<i>Tabla 12 Criterios de evaluación del cuento "La risa perdida"</i> .....	45
<i>Tabla 13 Operalización de variable independiente</i> .....	61
<i>Tabla 14 Operalización de variable dependiente</i> .....	62
<i>Tabla 15 Sistematización guion de entrevista</i> .....	70

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1 Árbol de problemas</i> .....	57
<i>Figura 2 Red de inclusión</i> .....	58
<i>Figura 3 Constelación de Ideas V.I.</i> .....	59
<i>Figura 4 Constelación de Ideas V.I.</i> .....	60

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Tema:** El relato digital en la animación a la lectura en niños de nivel inicial.

**Autora:** Mayuri Mishel Arciniega Chapi

**Tutor:** Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo de investigación se desarrolló con el objetivo de analizar el uso del relato digital en la animación a la lectura en niños de Educación Inicial. Se empleó una metodología cualitativa para comprender de manera subjetiva la realidad del relato digital como estrategia didáctica en la animación a la lectura. La investigación se centró en un enfoque básico, en el que se enfatizó la búsqueda bibliográfica y consideró los criterios de diversos autores. Este estudio tuvo un alcance exploratorio, con temas poco estudiados como el relato digital, lo cual abre la puerta a futuras investigaciones en Ecuador y América Latina sobre este tema. Además, tuvo un alcance descriptivo, centrándose en describir y analizar las diferentes características de la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años. La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa "La Providencia", con una muestra de conveniencia de 23 participantes. Se realizaron análisis de bases de datos, artículos científicos y tesis de posgrado, relacionados con las variables de estudio, para obtener la información más relevante y elaborar el estado del arte. También se analizaron los conceptos establecidos sobre el relato digital y la animación a la lectura. Por otra parte, se realizó una triangulación de datos, lo que permitió concluir que el relato digital es una estrategia didáctica adecuada para mejorar las habilidades lingüísticas y de lectura en los estudiantes. Esta estrategia didáctica fomenta el uso de la imaginación, la creatividad, la comprensión y enriquece el vocabulario de los niños, ya que el relato digital cumple la función de captar la atención de los niños.

**Palabras claves:** relato digital, animación a la lectura, características de la animación a la lectura, habilidades lingüísticas y recursos digitales

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Topic:** The digital story in the encouragement of reading in children of initial level.

**Author:** Mayuri Mishel Arciniega Chapi

**Tutor:** Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

**ABSTRACT**

The present research work was carried out with the objective of analyzing the use of digital storytelling in promoting reading in early childhood education. A qualitative methodology was employed to subjectively understand the reality of digital storytelling as a didactic strategy in promoting reading. The research focused on a basic approach, emphasizing literature review and considering the criteria of various authors. This study had an exploratory scope, addressing relatively unexplored topics such as digital storytelling, which opens the door to future research in Ecuador and Latin America on this subject. Additionally, it had a descriptive scope, focusing on describing and analyzing the different characteristics of reading promotion in children aged 4 to 5 years. The research was conducted at "La Providencia" Educational Unit, with a convenience sample of 23 participants. Databases, scientific articles, and postgraduate theses related to the study variables were analyzed to obtain the most relevant information and develop the state of the art. Established concepts of digital storytelling and reading promotion were also analyzed. Furthermore, data triangulation was performed, leading to the conclusion that digital storytelling is an appropriate didactic strategy for enhancing linguistic and reading skills in students. This approach promotes the use of imagination, creativity, comprehension, and enriches children's vocabulary, as digital storytelling captures the attention of the children.

**Keywords:** digital storytelling, reading promotion, characteristics of reading promotion, linguistic skills, and digital resources.

## **B. CONTENIDOS**

### **CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO**

#### **1.1 Antecedentes Investigativos**

La investigación sobre el tema “El relato digital en la animación a la lectura en niños de nivel inicial” se partió de un análisis de bases de datos, artículos científicos, tesis de cuarto nivel, los cuales son afines a las variables de estudio, esto permitió la recopilación de información más relevante.

Según Sánchez (2019) en su estudio “El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil” menciona que, el relato digital tiene buenos resultados dentro de las horas clase, el mensaje que se transmite dependerá del objetivo de aprendizaje, de igual forma, se desarrolla competencias comunicativas y habilidades lingüísticas. En otras palabras, el relato digital es una herramienta tecnológica en el cual se debe tener en cuenta el punto de vista de los lectores, el tema, las emociones transmitidas, el ritmo y el don de voz para la motivación de los estudiantes.

En el trabajo desarrollado por Guzmán (2019) con el tema “Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadoras de relatos digitales para Educación Primaria” concluye que el relato digital beneficia en el aprendizaje porque combina diferentes formatos, contiene diversidad de géneros narrativos y considera diversos elementos para visualizar la narración, por otra parte, es importante porque promueve retos o problemas de distintos tipos. Además, el relato digital genera habilidades socioemocionales que favorece la relación entre docentes y alumnos, lo cual, permite destacar la capacidad expresiva.

La investigación realizada por Acosta (2020) “Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital” da a conocer que, el relato digital es una metodología que en la actualidad es de mucha importancia en lo que respecta a la motivación, interés e innovación, de igual forma, fomenta un proceso

de enseñanza-aprendizaje significativo. El relato digital también puede ser considerado como una estrategia didáctica para contar historias a través de medios electrónicos, y es fundamental en la enseñanza como un transporte de conocimientos autodirigidos y centrados en vivencias personales por parte de los estudiantes.

Desde el punto de vista del autor Delgado (2022) en su redacción “Narrativa digital (Podcast) como estrategia de aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica” menciona que es importante que se promueva el uso de relatos o narrativas digitales como una ayuda en el proceso enseñanza-aprendizaje y la retroalimentación del tema a tratar, de esta manera se pueda obtener excelencia en la formación de los niños. En consecuencia, a lo mencionado por los autores mencionados el relato digital apoya a la didáctica educativa de forma innovadora que ayuda al estudiante a construir su propio conocimiento mediante el desarrollo de destrezas, así también promueve el desarrollo del pensamiento crítico, imaginación, curiosidad, fortalecer la parte cognitiva.

Como señala Acosta (2019) con su trabajo “Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano” da a conocer que el relato digital es una estrategia de aprendizaje que permite el proceso de alfabetización, además, es un modelo de aprendizaje flexible, dinámico, interactivo y abierto lo que genera participación y activación de contenido emocional. Por otro lado, el relato digital puede ser una metodología que conecta la realidad de los docentes con los objetivos curriculares que se encuentran dirigidos a sus estudiantes, de esta manera, permite el crecimiento emocional y reflexivo.

En el trabajo presentado por Vaca (2021) con el tema “La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del Ecuador en básica media” afirma que el relato digital es un recurso audiovisual que llama la atención de los estudiantes porque se encuentra dentro de un contexto relacionado a ellos, además contiene imágenes, videos que permite la enseñanza de cualquier tema que esté relacionado al ámbito educativo. Como se expuso anteriormente, el relato digital es amigable en el proceso de educación, pero este debe estar dirigido a las necesidades del estudiante.

Desde el punto de vista del autor Gallegos (2022) en su artículo “La Revista como Recurso Pedagógico para la Animación de la Lectura en Estudiantes de Primer Grado” concluye que, la animación a la lectura ayuda a que los estudiantes desarrollen el hábito de la lectura, fortalezca habilidades y destrezas de una manera divertida, creativa, placentera y lúdica con la ayuda de recursos pedagógicos, impresos y audiovisuales. Adicionalmente, la animación a la lectura debe propiciar un ambiente motivador donde los docentes den a conocer diferentes libros de literatura a los niños para repercutir positivamente en el aprendizaje.

La investigación realizada por Paulette (2019) en su investigación “Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios” menciona que en la animación a la lectura se debe tener en cuenta las fases de prelectura, lectura y poslectura, igualmente, el docente debe ser la primera persona motivada y ser un ejemplo de interés en la lectura, de esta manera se auspicie un buen ambiente dentro del aula donde se trabaje con actividades innovadoras. Cabe destacar que el papel de la animación a la lectura es promover el amor hacia la lectura por medio de estrategias dinámicas, motivadoras y creativas en donde lo más importante es la participación con el esfuerzo individual y colectivo.

De acuerdo con Moreira (2021) en su artículo “Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental” enfatiza que, el docente es el encargado de guiar al niño en su amor por la lectura por medio de actividades innovadoras de acuerdo con su edad y gustos, de esta forma mejorar su capacidad de imaginación, creatividad y capacidad lingüística. Por tal motivo, en la animación a la lectura intervienen los sentidos sensoriales, principalmente la vista; por tal razón, permite desarrollar un conjunto de sensaciones, expresiones, perceptibilidad e interpretación con el objetivo de descifrar lo que lee.

Según la investigación de Briones (2022) con el tema “Estrategia educativa para fomentar hábitos de lectura en niños de tres a cinco años” argumenta que dentro del aula tanto para docentes como estudiantes existe escasas de animación a la lectura en

el desarrollo del hábito de lectura, por ende, hay un problema en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la baja participación dentro de clases. Por tal motivo, se encuentra al docente como el agente principal que tiene la obligación de adecuar una metodología que genere animación e interés de tal manera mejorar las habilidades, destrezas de cada estudiante.

De acuerdo con García (2022) en su investigación “Propuesta de estrategias metodológicas de animación a la lectura para docentes del subnivel inicial 2 en niños de 4 a 5 años de la escuela general básica modesto Aurelio Peñaherrera” afirma que, la animación a la lectura son aquellas estrategias, actividades, técnicas que son de carácter individual que tienen el objetivo de estimular la relación de las personas y los libros. No obstante, la animación a la lectura debe ser por medio de un clima positivo, relacionado con el contexto del lector, de esta manera lograr que el leyente mejore su capacidad de escucha, comprensión de texto, habilidad creativa e interés por descubrir nuevos libros.

Según Montesdeoca (2021) en su investigación “Animación a la lectura en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del subnivel inicial 2” afirma que, es importante trabajar la lectura desde la primera infancia ya que de esta manera ayuda a que los niños sean autónomos y se sumerjan en diferentes contextos. Por otra parte, los docentes tienen el deber de implementar nuevas estrategias innovadoras las cuales ayudan en la práctica dentro de las horas clases con la posibilidad de que el niño no vea a la lectura como una obligación, sino como una diversión, por lo que es indispensable que estos conocimientos sean aplicados en su día a día.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

- Analizar el relato digital en la animación a la lectura en niños de Educación Inicial.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- **Objetivo específico 1:** Fundamentar teóricamente el relato digital y la animación de la lectura.

Para alcanzar este objetivo se investigó en diferentes fuentes bibliográficas como son: repositorios institucionales, revistas, libros, artículos científicos, entre otros, de esta manera, obtener la información relevante con la finalidad de sustentar teóricamente el tema de investigación.

En primer lugar, se ejecuta un análisis de la variable independiente, para definir el relato digital.

La metodología educativa es un conjunto de estrategias, enfoques, técnicas prácticas, en la que se considera el papel tanto del docente como del estudiante como un individuo activo, además, la metodología depende del ambiente donde se va a aplicar y las características del grupo con el que se va a trabajar (Samón, 2018). Además, la metodología educativa tiene como objetivo garantizar un contenido y encontrar un sentido al conocimiento en el momento que se evalúa, analiza y diagnostica las capacidades y dificultades de los niños, por medio de un conjunto de herramientas, estrategias, técnicas y métodos didácticos (López, 2019).

Cabe recalcar que la metodología educativa trabaja en conjunto con los recursos didácticos porque se complementan entre sí, de esta manera se considera la selección y el uso adecuado de los recursos didácticos que depende de la metodología educativa empleada, ya que esta proporciona las pautas para elegir los recursos que sean coherentes con los objetivos de aprendizaje y las estrategias pedagógicas propuestas (Rodríguez, 2021). En este sentido, es crucial que el docente seleccione apropiadamente los recursos didácticos según la metodología educativa empleada y pensar en ¿cómo los recursos digitales eficaces pueden mejorar y respaldar el proceso de enseñanza? (Ramírez, 2019).



Los recursos didácticos son una guía que tiene como objetivo brindar información a los estudiantes, también, enriquecen la enseñanza al brindar oportunidades de exploración, experimentación y participación activa de los estudiantes, lo que crea motivación e interés en el aprendizaje, además, facilita la comprensión y retención de los conceptos (Ordoñez, 2020). Los recursos didácticos ayudan al docente a explicar los conocimientos de mejor manera, entre los recursos didácticos podemos encontrar libros de texto, materiales audiovisuales, simulaciones, juegos educativos, herramientas en línea y más (Espinoza, 2018).

Dentro de los recursos didácticos se encuentran diferentes tipos como son: los recursos audiovisuales, recursos impresos, recursos digitales, recursos experimentales y recursos humanos (Arevalo, 2023). En base a lo explicado anteriormente se coloca al relato digital como un recurso audiovisual porque son herramientas que permiten la creación y transmisión de información a través de la combinación de sonidos e imágenes como por ejemplo videos, presentaciones multimedia, animaciones, podcasts, infografías y webinars (González, 2019).

El relato digital es un video corto de dos a ocho minutos, el cual consta de imágenes con movimiento, sonido, música, etc., con la finalidad de transmitir un mensaje y dar vida a las experiencias, en donde se involucra a las personas que lo observan, además consiste en combinar las narraciones tradicionales y contar historias con elementos multimedia (Kern, 2021). El relato digital se ha transformado en una metodología educativa con un nuevo enfoque del arte antiguo de narrar historias con el objetivo de combinar habilidades y competencias simultáneamente (Wu, 2020).

La importancia del relato digital resalta que al público no solo le interesa adquirir un producto, sino, obtener una historia donde se demuestre valores, perspectivas e imágenes, de esa manera acercarse a ellos y despertar sus sentimientos, puesto que estos marcan la diferencia entre un relato digital y un escrito tradicional (Campoverde, 2021). Todo esto se lo consigue a través de los elementos del relato digital que permiten presentar una historia estructurada, que logra obtener la atención del público y de esta forma compartir una relación emocional, reflexivo y motivante sobre una acción social (Chávez, 2021).

El Centro para los Relatos Digitales desarrolló y promovió siete elementos del Relato Digital, como una mezcla de ingredientes que ayuda a crear relatos efectivos (Lambert & Hessler, 2018).

**Tabla 1** *Elementos del Relato Digital*

<b>Elementos</b>	<b>Descripción</b>
Punto de Vista	Permite que el autor se acerque a la audiencia y es fundamental para expresar el punto de vista del mensaje a transmitir.
Tema Principal (pregunta dramática)	En una historia existe una pregunta dramática o un planteamiento principal el cual se encuentra al inicio del relato y se resuelve al final, esta pregunta es la que mantiene al público interesado, atento y comprometido.
Contenido emocional	Un relato digital se creó con el objetivo de buscar, descubrir y transmitir un nuevo entendimiento que se basa en ¿Cómo es el ser humano? Cuando se logra recordar las emociones en el público, se encuentra la recompensa de crear un Relato Digital.
El don de la voz	Forma de personalizar la historia que permite al público entender el contexto, como por ejemplo el tono y el timbre de la voz al momento de narrar el relato, de esta manera ayuda a dar un significado e intención personal.
Poder de una banda sonora	Es la música y otros sonidos que enriquecen al relato. La música ayuda a crear una respuesta emocional por parte del público, además es un elemento que se agrega al final y en casos particulares. No todos los relatos digitales necesitan música.
Economía	Se debe economizar con un guion de 250 palabras como máximo para no sobrecargar con mucha información al oyente, lo que ayuda al autor a elegir las partes más importantes y a afinar la historia. En lo que respecta en el ámbito de la educación, el límite del guion permite realizar

	proyectos manejables. Para que un relato digital transmita un significado claro, no necesita demasiadas imágenes, efectos especiales y palabras.
Ritmo	Determina si la historia progresa de manera rápido o lento. Trata de definir los cambios de ritmo para mantener el interés del público.

Nota: (Lambert & Hessler, 2018)

Bernard Robin es un reconocido investigador y experto en el ámbito de la educación y la tecnología, quien ha desarrollado una clasificación de las tipologías del relato digital en función de su uso en el ámbito educativo, por lo que, las tipologías del relato digital son una herramienta valiosa para los educadores que desean utilizar la tecnología para enriquecer el aprendizaje de sus estudiantes, cabe recalcar que al momento de entender las diferentes formas en que se pueden contar historias digitales, los educadores pueden adaptar su enfoque pedagógico para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la tecnología (Roig & Saulius, 2016).

**Tabla 2** *Tipología del Relato Digital*

<b>Tipología</b>	<b>Descripción</b>
Narrativas personales	Este tipo de historia se crean en base de eventos significativos que están cargados de emociones personales del autor y del público.
Documentales históricos	Este relato digital se basa en los materiales históricos que los estudiantes exploran en el aula.
Historias que informan o instruyen	El relato digital utiliza contenido institucional como son temas de ciencias, matemáticas, tecnología, arte, etc.

Nota: (Roig & Saulius, 2016)

Después de fundamentar la variable del relato digital, se procede a analizar la variable dependiente sobre la animación a la lectura.

El proceso de lectura es una técnica que interpreta y asigna coherencia a un texto, en donde implica negociar y construir significados a partir de nuestro conocimiento

previo y habilidades para comprender el mensaje, de manera que permita acercarnos a la intención del autor al transmitir el texto (Pérez, 2018). El proceso de lectura es un acto que involucra tanto el cuerpo como la mente, donde los ojos se mueven mientras la mente procesa y relaciona el texto actual con lo que sigue, por medio de este proceso, el lector decodifica las letras y sus sonidos correspondientes, y comprende el significado de las palabras y oraciones, ya sea de manera individual o dentro del contexto en el que se encuentran. (Martínez, 2021).

La prelectura, conocida también como lectura exploratoria, es una técnica que se utiliza para entender un texto de manera más profunda y minuciosa, en donde se prepara el material que se va a leer, de este modo se mejora la comprensión lectora y la eficacia de la actividad de lectura (Peláez, 2020). La prelectura es un proceso cognitivo en donde interviene múltiples factores, en donde se debe buscar un significado a través de la interacción entre el lector y el texto, además, tiene la finalidad de identificar la idea principal de un texto antes de leerlo detenidamente, así como también reconocer los temas secundarios del mismo (Yané, 2018).

La animación a la lectura tiene la capacidad de desbloquear una variedad de oportunidades, y también representa un desafío creativo que los niños y niñas deben abordar con entusiasmo y motivación, con el objetivo de promover la lectura (Peñasco, 2021). La animación a la lectura son actividades interactivas, que están diseñadas para hacer que la lectura sea más interesante y atractiva, además, estas actividades buscan dar vida a los libros y fomentar la lectura mediante estrategias divertidas que involucren activamente a los niños y les brinden una experiencia gratificante (Marín, 2020).

Fomentar el hábito de la lectura en los niños es sumamente valioso ya que puede mejorar su capacidad de hablar en público gracias a la lectura en voz alta con entonación y expresividad. Además, la animación a la lectura ayuda al niño a desarrollar su capacidad de observación al sentirse atraído por las ilustraciones y también puede enriquecer su conocimiento al establecer conexiones entre lo que lee y otras áreas de su vida (Paez, 2018). Fomentar la animación a la lectura en los niños

también puede tener un impacto positivo en sus habilidades sociales y emocionales como son la empatía, la comprensión y el respeto hacia los demás (Blázquez, 2019).

En la Animación a la Lectura, se utilizan estrategias para enseñar a los niños a leer, las cuales tienen como objetivo promover la inteligencia y la habilidad lectora del niño, de esta forma se busca ayudar a que alcancen un nivel de lectura más avanzado (Briones, 2022). Para alcanzar el objetivo de educación lectora, se utiliza el método de animación a la lectura en donde se emplea estrategias en forma de juegos creativos, que estimulan la reflexión individual y fomentan el silencio, asimismo, se toman en cuenta las características y circunstancias del niño que requiere de una planificación y es aquí donde entra el mediador, quien impulsa de manera efectiva la educación lectora (Bustamante, 2022).

Además de lo mencionado anteriormente, resulta crucial adquirir conocimientos sobre el proceso de animación a la lectura, donde se comprende las etapas previas, durante y posteriores a la lectura, para lograr una comprensión lectora más efectiva (Hernández, 2023). Al mismo tiempo, leer libros no solo permite aprender valores y normas sociales, sino que también estimula el desarrollo cognitivo y emocional de manera más profunda y significativa (Villalobos, 2020).

Hernández estableció cinco procesos a la animación a la lectura que busca estimular el hábito y el placer de la lectura en los estudiantes.

**Tabla 3** *Proceso a la animación a la lectura*

<b>Proceso</b>	<b>Descripción</b>
Selección de los libros	Se elige libros adecuados para la edad y los intereses de los niños.
Presentación del libro	Se hace una presentación atractiva del libro, en donde se destaca sus puntos fuertes y se genera expectativa en los niños.
Lectura en voz alta	La práctica de leer en voz alta resulta altamente efectiva para despertar la curiosidad y el deseo

	de seguir en la lectura, de esta forma motivar a los niños a leer.
Actividades complementarias	Se realiza actividades extras para consolidar la comprensión del libro y fomentar la creatividad de los niños.
Reflexión y discusión	Se busca crear un ambiente propicio para que los niños puedan reflexionar y debatir acerca del libro que han leído, con el objetivo de que puedan expresar sus opiniones, compartir lo que les ha agradado y lo que no, de esta manera promover un diálogo constructivo.
Continuidad del proceso	Se repite con diferentes libros y actividades complementarias, para fomentar el gusto por la lectura en los niños.

Nota: (Hernández, 2023)

Para lograr este proceso se necesita la ayuda de un mediador, al que comúnmente se le llama animador, que tiene como propósito educar al niño en el arte de la lectura, sin embargo, también debe orientarlo a descubrir el valor que tiene la lectura, como una conexión entre el niño y el libro, y así brindarle apoyo durante todo el proceso de aprendizaje de la lectura hasta que pueda leer de manera autónoma (Chaves, 2018). Es esencial que el animador tenga en cuenta que su objetivo principal es enseñar al niño a amar la lectura, y para ello, el animador debe eliminar cualquier obstáculo que pueda impedir que el niño llegue al libro y lo disfrute plenamente (Marín, 2020).

- **Objetivo específico 2:** Describir características de la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.

Este objetivo se realizó a través de la aplicación de una ficha de observación en seis aplicaciones a los niños de educación inicial II, la cual consta de 10 ítems de acuerdo al Currículum de Educación Inicial y a la información recabada por autores, con la finalidad de obtener información sobre las características de la animación a la lectura

que presentan los niños de este grupo de edad. Con una autorización firmada por el representante legal de cada uno de los infantes.

- **Objetivo específico 3:** Proponer relatos digitales para la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.

Para alcanzar este objetivo se tomó en cuenta la opinión de docentes de educación inicial por medio de un guion de entrevista, la misma que está compuesta por 10 preguntas abiertas donde se obtuvo información sobre la importancia y los usos metodológicos de los relatos digitales, además, se conoció las estrategias, técnicas y actividades que se utilizan para la animación a la lectura.

## **CAPITULO II METODOLOGÍA**

### **2.1 Materiales**

Para la ejecución del presente trabajo de investigación se necesitaron elementos indispensables para la presentación de un relato digital, como recurso la computadora y el programa Power Point. Además, se utilizó relatos digitales como “Diez ratones y un gato” que ayuda a reconocer los números del 1 al 10 (Tabla 5), “Uga, la Horuga” que hace tomar conciencia de la importancia de esforzarse en la tareas para conseguir buenos resultados (Tabla 6), “Las mentiras del Zorro Modorro” habla sobre las consecuencias de decir mentiras (Tabla 7), “Las aventuras de Lila la cocodrila” enseña que nunca estamos solos, siempre estamos rodeados de personas que nos quieren y que verán por nuestro bien (Tabla 8), “La risa perdida” muestra la importancia de ayudarse entre todos (Tabla 9).

### **2.2 Métodos**

La investigación tiene enfoque cualitativo porque se buscó y comprendió de manera subjetiva la realidad del relato digital como estrategia didáctica en la animación a la lectura, también se recopiló información respecto a la interacción y una parte de la realidad que tienen los participantes por medio de una observación, además no se manejó datos numéricos ni estadísticos. Por otra parte, el tipo de investigación fue básico puesto que se enfatizó en la búsqueda bibliográfica y se contempló criterios de diversos autores, además, se analizó los conceptos ya establecidos.

Se debe señalar que se utilizó un diseño de investigación no experimental en el cual el investigador observa y analiza el contexto en el que se desarrolla la animación a la lectura, con el fin de obtener información sobre el problema en cuestión y utilizar actividades beneficiosas para promover el desarrollo integral del niño. También, tuvo un alcance exploratorio puesto que se abordó temas que son pocos estudiados como el relato digital, lo que posibilita realizar mayores investigaciones en Ecuador y América Latina sobre el tema. De igual forma, fue de alcance descriptivo en razón que se buscó



fomentar teóricamente la definición de variables y se describió las diferentes características de la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.

De este modo se recolectó información por parte de los docentes y niños que conforman el nivel de Educación Inicial, mediante la técnica de la entrevista con su instrumento guion de entrevistas conformado 10 preguntas abiertas dirigido a docentes con la finalidad de conocer las estrategias que aplican para la animación a la lectura y el uso de los relatos digitales. Además, se usó la técnica de observación con su instrumento ficha de observación con 12 ítems para niños de 4 a 5 años que facilitó el registro de la puesta en práctica de las características de la animación a la lectura

Previo a la aplicación de los instrumentos, se obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia o representantes legales (anexo 12). Es importante resaltar que los instrumentos mencionados fueron validados por especialistas en el campo de la Educación Infantil e investigación (anexo 10).

Esta investigación se ejecutó en la Unidad Educativa “La Providencia” en el cantón Ambato ubicado en el distrito de educación 18D01, de la provincia de Tungurahua que pertenece a la Zona 3 de educación, en donde se eligió como muestra por conveniencia a 20 niños del paralelo “A” del nivel de Educación Inicial II grupo de 4 a 5 años, y 3 docentes del nivel, con un total de 23 participantes en el estudio.

## CAPITULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Análisis y discusión de los resultados

En las tablas que se presentan a continuación se muestra la triangulación de datos, en donde se establece el análisis general de los resultados que se obtuvieron en la aplicación de los instrumentos y los argumentos de autores investigados en la presente investigación.

En la tabla 6 se encuentra la triangulación de datos de la variable independiente “El relato digital”, en donde se establece el argumento teórico de cada una de las categorías, el resultado de las entrevistas, el resultado por categoría y finalmente el resultado general, de la misma forma en la tabla 7 se muestra el análisis de la variable dependiente “animación a la lectura” donde se incluyó los resultados de la ficha de observación.

Cabe recalcar que en la entrevista se recogió información sobre la variable independiente por medio de las preguntas 1, 2, 3 y 4 en donde se indagó el conocimiento que tienen las docentes sobre el tema a tratar, materiales audiovisuales que utilizan, la manera en que escogen el escenario del relato y el nombre de posibles relatos que ellas proyectarían, además, en la variable dependiente con las preguntas 5, 6, 7 y 8, donde se identificó las emociones que demuestra el niño mientras escucha un relato, el tiempo, estrategias y beneficios que se considerado a la animación a la lectura. Por otra parte, en las preguntas 9 y 10 se indagó sobre la relación que tiene el relato digital con la animación a la lectura.

Finalmente, en la ficha de observación se analizó la variable dependiente “animación a la lectura” en donde se observó las características de la animación a la lectura, mediante los ítems 1 y 2 se registró la característica de “Voluntario” como proponer cuentos y responder interrogantes del relato, en los ítems 3 y 4 se identificó la categoría “Activa” que trata de describir personajes del relato y la parte que más le gustó. Además, en el ítem 5, 6 y 7 se estudió la característica de “Disfrute” que trata de la

atención, gustó, motivación e interés de acabar de escuchar el relato. También, en los ítems 8, 9 y 10 se consideró a la característica de “Participación”, donde se observó si el niño participa en actividades que dirige el animador, si anticipa los sucesos del relato y la descripción de imágenes gráficas o digitales. Por último, en los ítems 11 y 12 trata de la característica “Libre” en donde se analizó si el niño expresa sus gustos, disgustos y la extracción del mensaje del relato.

**Resultados de la descripción de las características de la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.**

**Tabla 4** *Triangulación de datos VD: Animación a la lectura*

<b>Categoría</b>	<b>Autor</b>	<b>Resultado ficha de observación</b>	<b>Resultado por categoría</b>	<b>Resultado general</b>
Voluntario	Persona que de manera desinteresada y por elección propia se introduce en la lectura (Montesdeoca, 2021).	Se evidenció que la mayoría de los niños proponen cuentos populares o que estén relacionados a su <u>personajes y animales favoritos</u> .	Los niños de manera voluntaria respondían con entusiasmo a cada interrogante que el animador realizaba y tanto ellos como las docentes proponían cuentos populares o que estén relacionados con sus personajes favoritos entre los títulos encontramos “Martina se queda en casa”, “Patito feo”, “Mi Familia”, “Mis valores” o cuentos inventados.	En el nivel inicial la animación a la lectura fomenta la lectura mediante estrategias divertidas que involucren activamente a los niños y les brinden una experiencia gratificante. Los niños deben participar de una manera libre y voluntaria en cada una de las actividades que el animador proponga como es describir al personaje, objeto o escenario de su agrado, también, imitan acciones de personajes o escenas que más le gustó o disgustó. La animación a la lectura debe tener un tiempo de 20 a 30 minutos, donde el niño se involucre activamente, disfrute y lo demuestre por medio de emociones como por ejemplo la intriga, suspenso, felicidad, miedo, asombro, preocupación, tristeza, entusiasmo, risas e incertidumbre, de igual manera demuestra sus
		Se observó que los niños en su mayoría respondían con entusiasmo a todas las interrogantes que el animador realizó.		
Activa	Las personas se involucran activamente en las actividades de la animación a la lectura (Blázquez, 2019).	La mayoría de los niños describieron lo que más les llamo la tención como el personaje principal o el lugar donde se desarrolló el relato.	Los niños se involucraron de manera activa dentro de las actividades que propuso el animador como por ejemplo describir al personaje, objeto o lugar favorito del relato digital, también, expresaron con sus propias palabras lo que más les gusto. Por otra parte, las docentes	
		Todos los niños a excepción de 3 describieron con sus propias palabras la parte que más les gusto del relato digital.		

			comunicaron que para que todo esto sea posible se debe tomar de 20 a 30 minutos.	propias opiniones y de este modo desarrolla su imaginación, concentración creatividad y estimula su lenguaje. Por otra parte, el animador es muy importante, ya que, por medio del manejo de la voz, movimientos llamativos y cuentos basados en experiencias propias, de modo que los niños muestren interés por terminar de escuchar el relato y lograr una buena comunicación entre docentes -estudiantes, inclusive promover la participación activa. Al mismo tiempo, las docentes y los niños proponen cuentos populares o de personajes favoritos como por ejemplo “Martina se queda en casa”, “Patito feo”, “Mi Familia”, “Mis valores” o cuentos inventados, de esta forma los niños participen y se comprometan a realizar actividades como la dramatización, dialogar sobre escenas de la historia, dibujo de sus personajes favoritos y
Disfrute	Sensación de placer, gozo y satisfacción que experimenta el participante, de esta forma compartir sus emociones y opiniones (Briones, 2022).	<p>Todos los niños ponen atención al relato digital mientras este se encontraba proyectado y de esta manera se logró la escucha activa.</p> <p>Se observó que todos los niños realizaban gestos o movimientos como sonreír, reír, preocupación, tristeza e imitación de acciones los cuales evidenciaron el gusto y motivación por el relato digital.</p> <p>Se evidenció que todos los niños demuestran interés por terminar de ver y escuchar el relato digital ya que demuestran impaciencia, no se distraían fácilmente y se encontraban ansiosos de saber el desenlace.</p>	Los niños demostraron una el disfrute por medio de emociones como el placer, emoción, intriga, suspenso, incertidumbre preocupación, tristeza, felicidad, miedo, asombro, entusiasmo y risas mientras prestaban atención al relato digital, también imitaban las acciones del personaje o escenas que más les gustaron y mostraron interés por saber cómo terminará la historia.	
Participativa	Actitud comprometida y participativa por parte de las personas, con el	Todos los niños a excepción de uno participaron en las actividades que el animador realizó como es la dramatización de su personaje favorito del relato digital, hablar sobre vivencias relacionadas al protagonista o dibujar escenas del relato.	Todos los niños participaron y comprometieron en la realización de actividades como la dramatización, dialogar sobre escenas de la historia, dibujo de sus personajes favoritos y descripción de imágenes	

	objetivo de buscar interactuar con el texto (Bustamante, 2022).	<p>En la observación se encontró que la mitad de los niños anticiparon las acciones que pueden suceder durante el relato digital, mientras que la otra mitad se quedaron en silencio.</p> <p>En su mayoría los niños describieron detalladamente la imagen digital que se les indicó.</p>	<p>presentadas, además, las docentes manifestaron que para que todo esto se logre se debe tener un manejo de voz, movimientos llamativos e historias basadas en las experiencias de los niños. Cabe recalcar que todo lo mencionado anteriormente ayuda a que exista una mejor comunicación entre docente-estudiantes y promueve la participación activa.</p>	descripción de imágenes presentadas.
Libre	<p>Cada persona tiene el derecho de elegir que le gusta leer y expresar sus gustos, disgustos y opiniones (Martínez, 2021).</p>	<p>Se evidencia que la mayoría de los niños expresan que es lo que les gusta y disgusto con mucho entusiasmo e imitaron los sucesos que mencionaron, mientras que los demás niños solo mencionaban lo que si les gusta o se quedaban callados sin saber que contestar.</p> <p>En la observación se encontró que muy pocos niños extraen el mensaje del relato digital y otros necesitaron ayuda para poder generar el mensaje, mientras que la mitad no pudo extraer el mensaje.</p>	<p>Todos los niños eligieron que parte fue la que más les gustó o disgustó expresándose con sus propias palabras e incluso imitaron en forma de dramatización mientras hablaban, a su vez los niños trataban de extraer un mensaje de la historia. Las docentes expresaron que todo esto ayuda a que el niño desarrolle su imaginación, concentración, creatividad y estimular su lenguaje.</p>	

**Tabla 5** *Características de la animación a la lectura*

<b>Características de la animación a la lectura de 4 a 5 años</b>	<b>Características de la animación a la lectura Investigación de campo</b>
<p>Voluntario</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño debe tener curiosidad, creatividad y proponer cuentos de su interés.</li> </ul>	<p>Voluntario</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños proponen cuentos que son de su agrado y responden a interrogantes sobre lo que va a suceder (predicen) en el relato digital.</li> </ul>
<p>Libre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza interrogantes sobre la historia.</li> <li>• Expresa lo que le gusta y disgusta de la obra.</li> </ul>	<p>Libre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños expresan las partes que más le gustaron y disgustaron de acuerdo con su propia vivencia, además, generan un aprendizaje sobre la travesía de los personajes.</li> </ul>
<p>Activa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha.</li> <li>• Lee.</li> <li>• Juega.</li> <li>• Observa.</li> </ul>	<p>Activa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños observan, escuchan el relato digital y realizan interrogantes sobre los sucesos, también, juegan e imitan las acciones de los personajes.</li> </ul>
<p>Participativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de forma activa.</li> <li>• Se identifica y muestra empatía por los personajes.</li> <li>• Predice lo que sucederá.</li> </ul>	<p>Participativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños participan en las actividades que se realizan durante el relato y anticipa las acciones de los personajes durante el relato digital.</li> </ul>
<p>Disfrute</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ríe y se encuentra atento.</li> <li>• Pide otra lectura.</li> <li>• Muestra interés.</li> </ul>	<p>Disfrute</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños ponen atención al relato digital y se encuentran interesados por saber cómo terminará el relato digital.</li> </ul>

Nota: (Montesdeoca, 2021)

**Resultados de la propuesta de los relatos digitales para la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.**

**Tabla 6** *Triangulación de datos VI: Relato digital*

<b>Categoría</b>	<b>Autor</b>	<b>Resultado de la entrevista</b>	<b>Resultado por categoría</b>	<b>Resultado general</b>
Narración	La narración es la manera de relatar una secuencia de acciones o eventos, ya sea real o ficticia, que acontecen a personajes específicos dentro de un lugar a lo largo de un período temporal (Iruri, 2022).	La secuencia para relatar una historia debe tener un orden entre ellos tenemos la observación del cuento, una lluvia de preguntas y dibujar lo más importante del cuento.	En la narración se debe tener en cuenta una secuencia para relatar la historia y un escenario que contribuya al desarrollo de la historia.	El relato digital es un video corto de 2 a 8 minutos que consta de imágenes con movimientos, sonido, música, etc., con la finalidad de transmitir un mensaje y dar vida a las experiencias, además, puede estar sumergida dentro de las aulas como una opción para garantizar un aprendizaje significativo tomando en cuenta que la narración debe ser inventada con un escenario adecuado realizado por medio de elementos multimedia como son las computadoras, liveworksheets, proyectores y parlantes. Además, el relato digital tiene que seguir una secuencia como es la observación del cuento en un ambiente tranquilo y posteriormente una lluvia de preguntas con el dibujo de la parte más importante de relato digital.
		El escenario del relato digital debe contribuir al desarrollo de la historia, cabe recalcar que al momento de relatar la historia se debe estar en un ambiente tranquilo sin distracciones y con imágenes importadas de Google.	Para relatar la historia, el docente debe propiciar un ambiente tranquilo y posteriormente realizar una lluvia de preguntas y un dibujo de la parte más importante.	
Elementos Multimedia	Los elementos multimedia son recursos empleados para presentar información o contenido de manera combinada, donde se integra diferentes medios como texto, imágenes, audio, video y gráficos interactivos (Acosta, 2019).	Los materiales audiovisuales utilizados por las docentes son: proyector, computadora, parantes y liveworksheets.	Las docentes utilizaron el relato digital con historias inventadas y para ellos utilizaron los elementos multimedia como computadoras, liveworksheets, proyectores y parlantes.	
		Las docentes mencionan que han utilizado el relato digital por medio de historias inventadas, plataformas en línea con libros digitales interactivos, pero esto se utilizó más en la pandemia.		



**Tabla 7** Triangulación de datos VD: Animación a la lectura

<b>Categoría</b>	<b>Autor</b>	<b>Resultado de la entrevista</b>	<b>Resultado por categoría</b>	<b>Resultado general</b>
Voluntario	Persona que de manera desinteresada y por elección propia se introduce en la lectura (Montesdeoca, 2021).	Los nombres de posibles relatos digitales que las docentes proyectarían son Martina se queda en casa el cual es un cuento de emociones, el patito feo, mi familia, mis valores y cuentos inventados para llamar la atención del niño.	Los niños de manera voluntaria respondían con entusiasmo a cada interrogante que el animador realizaba y tanto ellos como las docentes proponían cuentos populares o que estén relacionados con sus personajes favoritos entre los títulos encontramos “Martina se queda en casa”, “Patito feo”, “Mi Familia”, “Mis valores” o cuentos inventados.	En el nivel inicial la animación a la lectura fomenta la lectura mediante estrategias divertidas que involucren activamente a los niños y les brinden una experiencia gratificante. Los niños deben participar de una manera libre y voluntaria en cada una de las actividades que el animador proponga como es describir al personaje, objeto o escenario de su agrado, también, imitan acciones de personajes o escenas que más le gustó o disgustó. La animación a la lectura debe tener un tiempo de 20 a 30 minutos, donde el niño se involucre activamente, disfrute y lo demuestre por medio de emociones como por ejemplo la intriga, suspenso, felicidad, miedo, asombro, preocupación, tristeza, entusiasmo, risas e incertidumbre, de igual manera demuestra sus propias
Activa	Las personas se involucran activamente en las actividades de la animación a la lectura (Blázquez, 2019).	El tiempo que las docentes consideran adecuado para la animación a la lectura es de 20 a 30 minutos.	Los niños se involucraron de manera activa dentro de las actividades que propuso el animador como por ejemplo describir al personaje, objeto o lugar favorito del relato digital, también, expresaron con sus propias palabras lo que más les gusto. Por otra parte, las docentes comunicaron que para que todo esto sea posible se debe tomar de 20 a 30 minutos.	
Disfrute		Las docentes manifiestan que las emociones que demuestran los	Los niños demostraron una el disfrute por medio de emociones	

	<p>Sensación de placer, gozo y satisfacción que experimenta el participante, de esta forma compartir sus emociones y opiniones (Briones, 2022).</p>	<p>niños durante la lectura es emoción, intriga, suspenso, felicidad, tristeza, miedo, asombro, incertidumbre, entusiasmo y risas.</p>	<p>como el placer, emoción, intriga, suspenso, incertidumbre preocupación, tristeza, felicidad, miedo, asombro, entusiasmo y risas mientras prestaban atención al relato digital, también imitaban las acciones del personaje o escenas que más les gustaron y mostraron interés por saber cómo terminará la historia.</p>	<p>opiniones y de este modo desarrolla su imaginación, concentración creatividad y estimula su lenguaje. Por otra parte, el animador es muy importante, ya que, por medio del manejo de la voz, movimientos llamativos y cuentos basados en experiencias propias, de modo que los niños muestren interés por terminar de escuchar el relato y lograr una buena comunicación entre docentes - estudiantes, inclusive promover la participación activa. Al mismo tiempo, las docentes y los niños proponen cuentos populares o de personajes favoritos como por ejemplo “Martina se queda en casa”, “Patito feo”, “Mi Familia”, “Mis valores” o cuentos inventados, de esta forma los niños participen y se comprometan a realizar actividades como la dramatización, dialogar sobre escenas de la historia, dibujo de</p>
Participativa	<p>Actitud comprometida y participativa por parte de las personas, con el objetivo de buscar interactuar con el texto (Bustamante, 2022).</p>	<p>Las estrategias que las docentes utilizan para la animación a la lectura son contar cuentos con tono de voz y movimientos llamativos, cuentos a base de pictogramas y videos, cabe recalcar que los cuentos deben estar basados en experiencias vividas por parte de los niños.</p> <p>Los relatos digitales intervienen en la interacción docente- estudiante en la animación a la lectura porque mejora la comunicación entre los mismos y promueve la interactividad junto a la participación activa.</p>	<p>Todos los niños participaron y comprometieron en la realización de actividades como la dramatización, dialogar sobre escenas de la historia, dibujo de sus personajes favoritos y descripción de imágenes presentadas, además, las docentes manifestaron que para que todo esto se logre se debe tener un manejo de voz, movimientos llamativos e historias basadas en las experiencias de los niños. Cabe recalcar que todo lo mencionado anteriormente ayuda a que exista</p>	

			una mejor comunicación entre docente- estudiantes y promueve la participación activa.	sus personajes favoritos y descripción de imágenes presentadas.
Libre	Cada persona tiene el derecho de elegir que le gusta leer y expresar sus gustos, disgustos y opiniones (Martínez, 2021).	La animación a la lectura desarrolla la imaginación, concentración, creatividad, estimula su lenguaje, su parte cognitiva y de análisis.	Todos los niños eligieron que parte fue la que más les gustó o disgustó expresándose con sus propias palabras e incluso imitaron en forma de dramatización mientras hablaban, a su vez los niños trataban de extraer un mensaje de la historia. Las docentes expresaron que todo esto ayuda a que el niño desarrolle su imaginación, concentración, creatividad y estimular su lenguaje.	

## Diez ratones y un gato



- **Objetivo:** Fomentar el desarrollo cognitivo e imaginativo de los lectores.
- **Materiales:** Computadora, proyector, parlantes.
- **Lugar:** Aula de clases
- **Tiempo:** 20 – 30 minutos
- **Link de acceso:** [https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/person/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/ES\\_uBgMDHcNGLGdgEz75dNEBqMBUYvvKXVJPIVIDGHrcTQ?e=uWNoTS](https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/person/marciniega9293_uta_edu_ec/ES_uBgMDHcNGLGdgEz75dNEBqMBUYvvKXVJPIVIDGHrcTQ?e=uWNoTS)
- **Proceso de animación a la lectura:**
  1. Jugar “Reconoce el error”, consiste en que los niños deben observar bien toda el aula y salir afuera. En ese momento el animador colocara 10 ratones escondidos y los niños deben entrar y encontrarlo. Por último, cuentan los 10 ratones.
  2. Presentar la portada al niño en la cual se pide la descripción de lo que puede observar.
  3. Realizar predicciones sobre el título del relato digital.
  4. Proyectar el relato digital.
  5. Dibujar la escena o personaje que más le gusto.
  6. Realizar interrogantes sobre sucesos del personajes o escenas del relato.
  7. Extraer el mensaje del relato digital con la ayuda de los niños.
- **Descripción de la actividad:** Tiene un contenido atractivo, acompañamiento visual, participación y estructura repetitiva, lo cual permite que el relato digital sea divertido, significativo e interactivo para los niños, se esta forma estimular el amor hacia la lectura.

**Tabla 8** *Criterios de evaluación del cuento "Un gato y un ratón"*

<b>Criterios de evaluación</b>				
<b>Características</b>	<b>Ítems</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Voluntario	Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.			
Libre	Expresa lo que le gustó y disgustó.			
Activa	Describe la parte que más le gustó con sus propias palabras.			
Participativa	Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital.  Anticipa las acciones que van a suceder con respecto al relato que se está observando.			
Disfrute	Demuestra gusto y motivación por la lectura.			

## Uga, la tortuga



- **Objetivo:** Favorecer la participación del niño.
- **Materiales:** Computadora, proyector, parlantes.
- **Lugar:** Aula de clases.
- **Tiempo:** 20 – 25 minutos
- **Link de acceso:** [https://utaedu-my.sharepoint.com/:v/g/person/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/EU8FJooYnDRHjU3fB1JuoHwB9uVL3Y67yitYFQFzudJyiA?e=qnB5rN](https://utaedu-my.sharepoint.com/:v/g/person/marciniega9293_uta_edu_ec/EU8FJooYnDRHjU3fB1JuoHwB9uVL3Y67yitYFQFzudJyiA?e=qnB5rN)
- **Proceso de animación a la lectura:**
  1. Jugar “Palabras locas” la cual consiste en que el animador seleccionará palabras que aparecen en el relato digital y posterior dar la indicación a los niños para que cuando escuchen la palabra realicen una acción divertida.
  2. Presentar la portada al niño con el objetivo de que el niño describa el escenario.
  3. Hablar sobre experiencias relacionadas a la portada del relato
  4. Proyectar el relato digital.
  5. Lluvia de preguntas sobre el relato digital.
  6. Extraer el mensaje del relato digital con la ayuda de los niños.
- **Descripción de la actividad:** Desarrollo la habilidad de comprensión como identificar los lugares, personajes y los eventos de la historia. Además, estimula la imaginación, creatividad y la comprensión emocional de las personas que le rodean.

**Tabla 9** *Criterios de evaluación del cuento “Uga, la tortuga”*

<b>Criterios de evaluación</b>				
<b>Características</b>	<b>Ítems</b>	<b>Iniciando</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Voluntario	Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.			
Libre	Expresa el mensaje del relato digital.			
Activa	Describe la parte que más le gustó con sus propias palabras.			
Participativa	Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital.			
Disfrute	Demuestra gusto y motivación por la lectura.			

## Las Mentiras del Zorro Modorro



- **Objetivo:** Desarrollar el pensamiento crítico sobre las consecuencias de decir mentiras.
- **Materiales:** Computadora, proyector, parlantes.
- **Lugar:** Aula de clases.
- **Tiempo:** 20 – 25 minutos.
- **Link de acceso:** [https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/ERhctChaROpEpB8EQu3dZEsBCy4MoAngWWoBULgbkgWsSA?e=hrG7rp](https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/marciniega9293_uta_edu_ec/ERhctChaROpEpB8EQu3dZEsBCy4MoAngWWoBULgbkgWsSA?e=hrG7rp)
- **Proceso de animación a la lectura:**
  1. Realizar la dinámica del “Teléfono roto”.
  2. Presentar la portada al niño, para posterior se realice la descripción de lo que puede observar.
  3. Proyectar el relato digital.
  4. Incentivar a que los niños creen un nuevo final.
  5. Dialogar sobre los escenarios o personajes que más le gustó y disgustó.
  6. Extraer el mensaje del relato digital con la ayuda de los niños.
- **Descripción de la actividad:** Capta la atención de los niños por un título atractivo, además, receptan un mensaje familiarizado a su entorno. Por otra parte, la trama permite que el niño goce atreves de la animación a la lectura.



**Tabla 10** *Criterios de evaluación del cuento “Las Mentiras del Zorro Modorro”*

<b>Criterios de evaluación</b>				
<b>Características</b>	<b>Ítems</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Voluntario	Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.			
Libre	Expresa el mensaje del relato digital.			
Activa	Describe personajes, objetos y lugares del entorno del relato. Expresa lo que le gustó y disgustó.			
Participativa	Describir oralmente imágenes gráficas y digitales. Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital.			
Disfrute	Centra su atención durante el relato digital, logrando la escucha activa. Demuestra gusto y motivación por la lectura.			

## Las aventuras de Lila la cocodrila



- **Objetivo:** Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños.
- **Materiales:** Computadora, proyector, parlantes.
- **Lugar:** Aula de clases.
- **Tiempo:** 15 – 20 minutos.
- **Link de acceso:** [https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/EdSUuBgXtghKuHTZwC5Yo7cBPn6Fsw11K97ODndzKnM6tw?e=XwVWcW](https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/marciniega9293_uta_edu_ec/EdSUuBgXtghKuHTZwC5Yo7cBPn6Fsw11K97ODndzKnM6tw?e=XwVWcW)
- **Proceso de animación a la lectura:**
  1. Jugar el juego de “Memoria” con los personajes del relato digital.
  2. Presentar la portada.
  3. Describir la imagen proyectada.
  4. Proyectar el relato digital.
  5. Realizar la dinámica “Intrusas en el cuento” que trata sobre entregar a los niños una serie de imágenes relacionadas al relato e imágenes adicionales. El niño debe poner en orden las imágenes de acuerdo con la secuencia del relato y descartar las imágenes intrusas.
  6. Responder interrogantes del animador.
  7. Dialogar sobre las partes del relato digital que más les gustó y disgustó.
- **Descripción de la actividad:** Los niños se sienten atraídos con el personaje principal, también, tiene una narrativa interesante, lenguaje accesible, elementos visuales complementarios y la práctica de valores. Todo esto fundamental para la animación a la lectura.

**Tabla 11** Criterios de evaluación del cuento “*Las aventuras de Lila la cocodrila*”

<b>Criterios de evaluación</b>				
<b>Características</b>	<b>Ítems</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Voluntario	Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.			
Libre	Expresa lo que le gustó y disgustó.			
Activa	Describe personajes, objetos y lugares del entorno del relato. Describe la parte que más le gustó con sus propias palabras.			
Participativa	Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital. Describir oralmente imágenes gráficas y digitales.			
Disfrute	Demuestra gusto y motivación por la lectura. Demuestra interés por terminar de escuchar el relato.			

## La risa perdida



- **Objetivo:** Desarrollar habilidades lingüísticas y pensamiento crítico.
- **Materiales:** Computadora, proyector, parlantes.
- **Lugar:** Aula de clases.
- **Tiempo:** 10 – 15 minutos.
- **Link de acceso:** [https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/EZGfYVCJ6ttHkpnnoXLzgy0Be685yNhg6jKSjck8xUVcVA?e=wAvZkL](https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/marciniega9293_uta_edu_ec/EZGfYVCJ6ttHkpnnoXLzgy0Be685yNhg6jKSjck8xUVcVA?e=wAvZkL)
- **Proceso de animación a la lectura:**
  1. Se realiza la dinámica “Música, pintura y emociones”, consiste en que el animador colocara diferentes pintas musicales y los niños pintaran libremente según de su emoción.
  2. Lluvia de ideas sobre cuentos del agrado de los niños.
  3. Presentar la portada al niño.
  4. Proyectar el relato digital.
  5. Realizar interrogantes sobre el relato digital.
  6. Pintar y recortar antifaces relacionados a los personajes del relato.
  7. Extraer el mensaje del relato digital con la ayuda de los niños.

**Descripción de la actividad:** Tiene un tema emocionalmente relevante como es la importancia de la alegría y la capacidad de superar los obstáculos emocionales como los que se pueden atravesar día a día. Por otra parte, contiene un lenguaje expresivo, personajes identificables los cuales enriquecen la animación a la lectura.

**Tabla 12** Criterios de evaluación del cuento “*La risa perdida*”

<b>Criterios de evaluación</b>				
<b>Características</b>	<b>Ítems</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En Proceso</b>	<b>Adquirido</b>
Voluntario	Propone cuentos para ser contados. Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.			
Libre	Expresa el mensaje del relato digital.			
Activa	Describe la parte que más le gustó con sus propias palabras.			
Participativa	Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital.			
Disfrute	Centra su atención durante el relato digital, logrando la escucha activa. Demuestra gusto y motivación por la lectura.			

Una vez que se ha recopilado la información relevante sobre las variables del relato digital y la animación a la lectura en el nivel inicial, es momento de analizar y debatir los resultados obtenidos en esta investigación.

De las categorías de la variable independiente “El relato digital” a través de preguntas dirigidas a las docentes de Educación Inicial II de la Unidad Educativa “La Providencia” en donde se evidencia que el relato digital es poco usado por las docentes del nivel y que fue de más ayuda en la pandemia, además, expresaron que el relato digital fomenta el vínculo que existe entre los docentes-estudiantes y promueve la participación activa de los niños. También indicaron que la utilización de relatos

digitales ayuda a captar la atención de los estudiantes, ya que combina textos, audios, imágenes con movimiento lo cual resulta más atractivo y motivador para los niños.

De igual forma de las categorías de la variable dependiente “la animación a la lectura” por medio de preguntas dirigidas a las docentes y la observación, las docentes reconocen que utilizan estrategias como el cambio de voz, movimientos llamativos, narrar historias basadas en las vivencias de los niños, utilizar pictogramas y proyectar videos, los cuales desarrollan la imaginación, creatividad, concentración, estimula el lenguaje y ayuda en la parte cognitiva. La animación a la lectura puede provocar en los niños emociones como emoción, intriga, suspenso, felicidad, tristeza, miedo, asombro, incertidumbre, entusiasmo y risas. Por otra parte, mencionan que el tiempo considerado para la animación a la lectura debe ser de 20 a 30 minutos donde se incluya varias actividades y consten de un ambiente tranquilo donde no existan distracciones.

El uso del relato digital en la lectura brinda importantes beneficios a los niños de 4 a 5 años, ya que esta estrategia didáctica permite disfrutar de una experiencia estimulante e interactiva, por medio de elementos auditivos y visuales, además, al emplear dispositivos electrónicos o aplicaciones especializadas, los niños tienen la oportunidad de explorar historias de una manera singular y cautivadora (Campoverde, 2021). Asimismo, el relato digital en la animación a la lectura estimula la creatividad e imaginación de los niños, por medio de imágenes animadas y efectos visuales llamativos que capturan su atención y les sumergen en mundos de fantasía, de esta forma, desarrolla su propia historia y mejora su habilidad para generar imágenes mentales, lo que a su vez fomenta la capacidad de resolver problemas y estimula el pensamiento crítico (Delgado, 2022).

### **3.1 Idea a defender**

Con la información obtenida a través de la aplicación de la ficha de observación, entrevistas y posterior al análisis pertinente de la información recolectada, se establece como idea a defender:

El relato digital es la estrategia didáctica adecuada para mejorar habilidades lingüísticas y habilidades de lectura para los estudiantes, ya que ayuda a usar su

imaginación, creatividad, comprensión y enriquecer su vocabulario, además el relato digital cumple con la función de capturar la atención de los estudiantes.

El relato digital es una estrategia didáctica que permite al estudiante a desarrollar habilidades lingüísticas y de animación a la lectura a través de formas auténticas y significativas, además, facilita el dominio de habilidades para interactuar y comunicarse de manera efectiva con las demás personas (Louise, 2018). El relato digital como una estrategia didáctica que motiva a los estudiantes a acercarse a la animación a la lectura, de esta manera se aumenta su conocimiento, también, los docentes pueden establecer valores, introducir identidades culturales dentro de las narraciones, facilita la comunicación y desarrolla la imaginación por medio de ilustraciones (Neira, 2022).

El uso de estrategias didácticas digitales como el relato digital es lo correcto, porque en la actualidad la tecnología se convirtió en una parte integral de nuestras vidas, del mismo modo, ayuda a entender y relacionarse con la historia, también, incluso, maximiza la enseñanza y el aprendizaje de la lectura (Wang, 2023). Qoura (2018) ha descubierto que el relato digital mejora y acelera la animación a la lectura, es una metodología didáctica excelente para recopilar, analizar, crear y combinar imágenes visuales que son útiles no solo para involucrar a los estudiantes en el contenido, sino también, para facilitar la discusión sobre temas presentados en la historia y ayudar a que el contenido sea más comprensible.

El relato digital es una estrategia didáctica que ayuda a pasar del modelo educativo unidireccional a uno multidireccional, el cual estimula los procesos de aprendizaje por activación sensorial y auditiva, de esta manera permite pasar de la memorización a la asimilación del contenido, a la comprensión y a la animación a la lectura (Mayorga, 2022). El relato digital es una estrategia didáctica que permite desarrollar la animación a la lectura entre los estudiantes, ya que fomenta el uso de la creatividad e imaginación, de esta manera se mejora su participación, observación, competencia verbal, enriquecer su vocabulario y cultivar su deseo por la lectura (Nassim, 2018).

El relato digital es una estrategia didáctica que tiene productividad y eficacia para mejorar los niveles de concentración de los niños de 4 a 5 años, así como mejorar sus estrategias de visualización y predicción en comparación con el enfoque tradicional.



## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 Conclusiones

- Al recopilar información por medio de tesis y artículos científicos se concluyó que el relato digital es una estrategia didáctica poderosa que fomenta a la animación a la lectura en el nivel Inicial, los autores mencionan la importancia que tiene el relato digital al permitirle que los niños estimulen la imaginación y creatividad, también, mejora la comprensión lectora y su habilidad lingüística, además, estimula el pensamiento crítico. Por otra parte, la animación a la lectura es esencial para despertar el interés por la lectura, desarrollar el lenguaje, fortalecer la atención, crear vínculos afectivos y fomentar la adquisición de conocimientos y valores.
- Las características de la animación a la lectura son: voluntario, activa, disfrute, participativa y libre. En voluntario se observó que los niños proponen cuentos de su agrado y responden a interrogantes sobre lo que va a suceder en el relato digital. En activa se miró que los niños escuchan el relato digital y realizan interrogantes sobre los sucesos, también, juegan e imitan las acciones de los personajes. En disfrute los niños ponen atención al relato digital y se encuentran interesados por saber cómo terminará el relato digital. En participativa se analizó que los niños participan en las actividades que se realizan durante el relato y anticipa las acciones de los personajes durante el relato digital. Por último, en libre se contempló que los niños expresan las partes que más le gustaron y disgustaron de acuerdo con su propia vivencia, además, generan un aprendizaje sobre la travesía de los personajes.
- Los relatos digitales propuestos son motivadores y lúdicos a las docentes de Educación Inicial II para fomentar la animación a la lectura los cuales son de acuerdo con la edad de los niños y cubren las necesidades que tienen, además, cada relato digital tiene una estructura dinámica, donde se consideró que la animación a la lectura es más interesante y atractiva, de esta forma captar el

interés, atención y la participación de los niños. Cabe recalcar que los relatos digitales propuestos están formados por 5 sesiones que tienen relación al entorno analizado en la Unidad Educativa “La Providencia”, todos los relatos digitales tienen relación con todas las características de la animación a la lectura.

## **4.2 Recomendaciones**

- Se recomienda realizar investigaciones científicas exhaustivas con el objetivo de profundizar en la comprensión de cómo el uso del relato digital puede potenciar la experiencia lectora y fomentar el interés por la lectura en niños de 4 a 5 años, en vista de que estas investigaciones permitirán a los educadores y profesionales del campo de la educación estudiar y compartir la información obtenida, a través de publicaciones científicas y presentaciones en conferencias, para que otros profesionales puedan beneficiarse de los resultados y contribuir a la mejora continua de la práctica educativa en relación con el uso del relato digital en la educación inicial.
- Se recomienda que las docentes tomen en cuenta cada una de las características de la animación a la lectura en nivel inicial II y así implementar estrategias o metodologías que están acorde a las mismas, de esta manera facilitar el aprendizaje y las enseñanzas de los niños, de esta manera ellos adquieren destrezas que van acorde a su edad como es mejorar su capacidad de hablar en público, capacidad de observación, habilidades sociales y emocionales como son la empatía, la comprensión y el respeto hacia los demás, también, enriquecer su conocimiento al establecer conexiones entre lo que lee y otras áreas de su vida.
- Es recomendable que las docentes de nivel inicial II implementen los relatos digitales propuestos como una estrategia didáctica clave para fomentar la animación a la lectura, en donde se toma en cuenta que estos están adaptados a la edad de los niños con la finalidad de captar su interés, atención y participación. Además, se busca que el niño desarrolle una curiosidad, amor y

aprender hábitos de la lectura, así mismo debe perder la timidez y el miedo a cometer errores al momento de participar.

## C. MATERIALES DE REFERENCIA

### Referencias bibliográficas

- Acosta, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Revista Espacios*, 40(41), 5.  
<https://www.studocu.com/ec/document/universidad-nacional-de-chimborazo/ingenieria-del-software-tecnologias-de-la-informacion/narrativas-digitales-relatos-digitales-y-narrativas-transmedia-revision-sistemica-de-literatura-en-educacion-en-el-contexto-iber>
- Acosta, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *Revista de Comunicación y Cultura*, 5(3), 149-161. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7688/1/05-EN-Hermann.pdf>
- Arevalo, N. (2023). Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. *Revista Científica: Ciencia & Sociedad Universidad Autónoma Tomás Frías*, 3(2), 112-122.  
<http://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/78>
- Blázquez, A. (2019). La importancia de la lectura en la infancia. *Revista Ventana Abierta*, 5(43). <https://revistaventanaabierta.es/la-importancia-de-la-lectura-en-la-infancia/>
- Briones, J. (2022). Estrategia educativa para fomentar hábitos de lectura en niños de tres a cinco años. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 54-74.  
[http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18166/1/Trabajo\\_Titulacion\\_599.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18166/1/Trabajo_Titulacion_599.pdf)
- Bustamante, P. (2022). Estrategias creativas aplicadas en el desarrollo lector de estudiantes. *Mendive Revista de Educación*, 20(4).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962022000401135&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000401135&lng=es&nrm=iso)
- Campoverde, D. (2021). *Storytelling vía M-Learning. [Tesis de maestría en Educación Mención en Pedagogía en entornos digitales, Universidad Tecnológica Indoamérica]*. Repositorio Institucional.  
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2825/1/CAMPOVERDE%20CAMPOVERDE%20ORLANDO%20DANIEL.pdf>
- Chaves, L. (2018). El Bibliotecólogo como animador a la lectura desde la Biblioteca Escolar. *Revista e-Ciencias de la Información*, 3(2).  
<https://www.redalyc.org/pdf/4768/476848738005.pdf>

- Chávez, E. (2021). La importancia del Storytelling en los contenidos digitales. *Marketing Insider Review*, 3(1), 26-36.  
<https://www.marketinginsiderreview.com/importancia-storytelling-contenidos-digitales/>
- Delgado, V. (2022). Narrativa digital (Podcast) como estrategia de aprendizaje en estudiantes de séptimo de básica. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 360.  
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/255/440>
- Espinoza, J. (2018). Los Recursos Didácticos como fuente de aprendizaje significativo. *Revista Electrónica Sinergias Educativas*, 3(2), 22.  
[https://www.researchgate.net/publication/331640254\\_LOS\\_RECURSOS\\_DIDACTICOS\\_COMO\\_FUENTE\\_DE\\_APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO](https://www.researchgate.net/publication/331640254_LOS_RECURSOS_DIDACTICOS_COMO_FUENTE_DE_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO)
- Gallegos, R. (2022). La Revista como Recurso Pedagógico para la Animación de la Lectura en Estudiantes de Primer Grado. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 10(1), 7.  
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731006/4803731006.pdf>
- García, A. (2022). *Propuesta de estrategias metodológicas de animación a la lectura para docentes del subnivel inicial 2 en niños de 4 a 5 años de la escuela general básica modesto Aurelio Peñaherrera [Tesis de maestría en Educación, Universidad de Otavalo]*. Repositorio Institucional.  
<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/613/1/PP-EDU-2022-024.pdf>
- González, R. (2019). Evaluación de recursos didácticos en línea para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje de la programación web con JavaScript y Java Server Pages. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 6(3), 45-68.  
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1784/1956>
- Guzmán, A. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *Revista de Estudios sobre lectura*, 18(1), 7-20.  
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/30361/Evaluacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R. (2023). La Revista como Recurso Pedagógico para la Animación de la Lectura en Estudiantes de Primer Grado. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 10(1). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731006/html/>
- Iruri, S. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *SCielo*, 13(3). [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682022000300233](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682022000300233)
- Kern, R. (2021). Twenty-five years of digital literacies in CALL. *Language Learning & Technology*, 25(3), 132- 150.

<https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/items/a670bdd3-9154-44e7-b2fe-d7f59f9f6765>

- Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community (5th ed.)*. Digital Diner.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781351266369>
- López, C. (2019). Metodología del docente y el aprendizaje. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(1), 195-204.  
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/docente-aprendizaje.html>
- Louise, M. (2018). Digital Storytelling: Using Different Technologies for EFL. *MEXTESOL*, 40(1).  
[https://mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id\\_article=1338](https://mextesol.net/journal/index.php?page=journal&id_article=1338)
- Marín, J. (2020). El uso de las TIC para la animación a la lectura en contextos vulnerables: una revisión sistemática en la última década. *Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 240-261.  
<https://www.redalyc.org/journal/5771/577165121014/html/>
- Martínez, M. (2021). *Incidencia de la Lúdica en el Proceso de Lectura Comprensiva en Estudiantes de Tercero de Primaria*. [Tesis de maestría en educación, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional.  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4566/Corredor\\_Martinez\\_Pineda\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4566/Corredor_Martinez_Pineda_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mayorga, K. (2022). Digital Storytelling to Help Improve Reading Comprehension. *Human Factors and Systems Interaction*, 52(3), 419–423.  
[https://www.researchgate.net/publication/361246261\\_Digital\\_Storytelling\\_to\\_Help\\_Improve\\_Reading\\_comprehension](https://www.researchgate.net/publication/361246261_Digital_Storytelling_to_Help_Improve_Reading_comprehension)
- Montesdeoca, V. (2021). *Animación a la lectura en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del subnivel inicial 2 [Tesis de maestría en Educación, Universidad Tecnológica Indoamérica]*. Repositorio Institucional.  
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2355/1/TRABAJO%20157%20-%20MEILE%208%2C%20MONTESDEOCA%20TELLO%20VER%20C%2093NICA%20ALEXANDRA.pdf>
- Moreira, G. (2021). Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental. *Revista Sinapsis*, 2(20).  
<https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/458/1048>
- Nassim, S. (2018). Digital Storytelling: An Active Learning Tool for Improving Students' Language Skills. *UPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning*, 2(1), 14-29.  
[https://www.researchgate.net/publication/323854331\\_DIGITAL\\_STORYTELLING\\_AN\\_ACTIVE\\_LEARNING\\_TOOL\\_FOR\\_IMPROVING\\_STUDENTS'\\_LANGUAGE\\_SKILLS](https://www.researchgate.net/publication/323854331_DIGITAL_STORYTELLING_AN_ACTIVE_LEARNING_TOOL_FOR_IMPROVING_STUDENTS'_LANGUAGE_SKILLS)

- Neira, J. (2022). *Digital Storytelling to enhance reading [Tesis de maestría en Pedagogía, Universidad Estatal Península de Santa Elena]*.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/7525/UPSE-MPI-2022-0030.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ordoñez, J. (2020). ¿Se emplean recursos didácticos en la enseñanza de matemáticas en la educación básica elemental? . *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 48-55. <https://n9.cl/3sflk>
- Paez, F. (2018). Programa de animación a la lectura en niños de tres a seis años. *Library and Information Science Commons*, 1(3).  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1268&context=sistemas\\_informacion\\_documentacion](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1268&context=sistemas_informacion_documentacion)
- Paulette, A. (2019). Animación a la lectura y escritura en la Escuela Finca Guararí: Una experiencia lúdico-creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa Maestros Comunitarios. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 128-142.  
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2985/1140894559%20%E2%80%93201140853823%20-201043876988.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peláez, A. (2020). Análisis de la prelectura en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1).  
[https://www.researchgate.net/publication/349208818\\_Analisis\\_de\\_la\\_prelectura\\_en\\_Educacion\\_Inicial](https://www.researchgate.net/publication/349208818_Analisis_de_la_prelectura_en_Educacion_Inicial)
- Peñasco, S. (2021). Una experiencia didáctica de animación a la lectura en familia. *Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 7, 73-84.  
[https://revistas.udc.es/index.php/DIGILEC/article/view/digilec.2020.7.0.7093/g7093\\_pdf](https://revistas.udc.es/index.php/DIGILEC/article/view/digilec.2020.7.0.7093/g7093_pdf)
- Pérez, B. (2018). El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de ciencias de la educación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202018000300180](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000300180)
- Qoura, A. (2018). Using Digital Stories for Developing Reading Skills. *Learning and Leading with Technology*, 32(4), 36-49.  
[https://doi.org/https://www.academia.edu/33411995/Using\\_Digital\\_Stories\\_for\\_Developing\\_Reading\\_Skills](https://doi.org/https://www.academia.edu/33411995/Using_Digital_Stories_for_Developing_Reading_Skills)
- Ramírez, G. (2019). *Recursos educativos para el aula del siglo XXI*. Adaya Press.  
<https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/09/RecursosS21.pdf>
- Rodríguez, E. (2021). *La profesión docente universitaria en el siglo XXI: un enfoque desde la pedagogía, la didáctica y las TIC*. Editorial Tecnocientífica Americana.  
[https://www.researchgate.net/publication/352368746\\_La\\_profesion\\_docente\\_](https://www.researchgate.net/publication/352368746_La_profesion_docente_)

universitaria\_en\_el\_siglo\_XXI\_un\_enfoque\_desde\_la\_pedagogia\_la\_didactica\_y\_las\_TIC

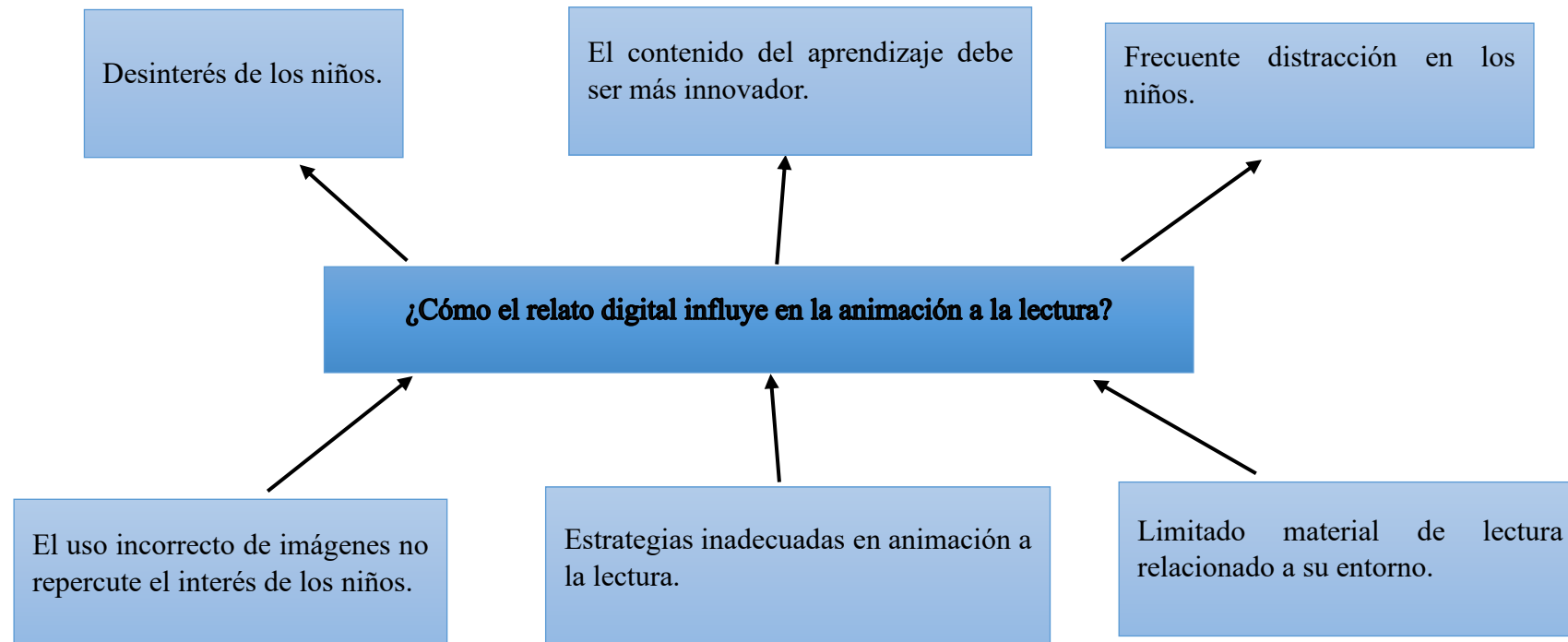
- Roig, R., & Saulius, R. (2016). El Relato Digital. Análisis de sus elementos y tipología. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*(0), 84-94. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*
- Samón, M. (2018). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *Revista EduSol*, 17(60), 26-33.  
<https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/html/>
- Sánchez, M. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil. *Revista de Medios y Educación*(54), 165-184.  
[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/180512/Sanchez\\_Storytelling\\_Digital\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/180512/Sanchez_Storytelling_Digital_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vaca, E. (2021). *La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del Ecuador en básica media [Tesis de maestría en Educación, Universidad Tecnológica Indoamérica]*. Repositorio Institucional.  
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2832/1/ENCALADA%20VACA%20ENMA%20DANIELA.pdf>
- Villalobos, J. (2020). Uso de realidad aumentada en el diseño de recursos para la animación lectora. *Creative Commons*, 36(1).
- Wang, Z. (2023). The Use of Digital Storytelling in the Teaching of. *Education And Science Publication*, 14(1), 68-78.  
<https://www.athensjournals.gr/reviews/2023-5202-AJE.pdf>
- Wu, J. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147(2), 25.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519303367?via%3Dihub>
- Yané, S. (2018). Análisis de la influencia de la publicidad en la prelectura de las marcas en niños de 4 a 5 años de la ciudad de Quito. *Revista Internacional de Investigación en Comunicación*, 18(18), 30-41.  
<https://web.s.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=18897304&AN=130832254&h=1UsgSi6XJYUXmmZ0oOK4ehTzDReqFaB0cwNXLJ1jjR0p4HXRC1hgXeNOy7d2pAgTI9hOEDJDTGObfUdIo6M4hA%3d%3d&crl=c&resultNs=AdminWebAuth&resultLocal=Er>



## Anexos

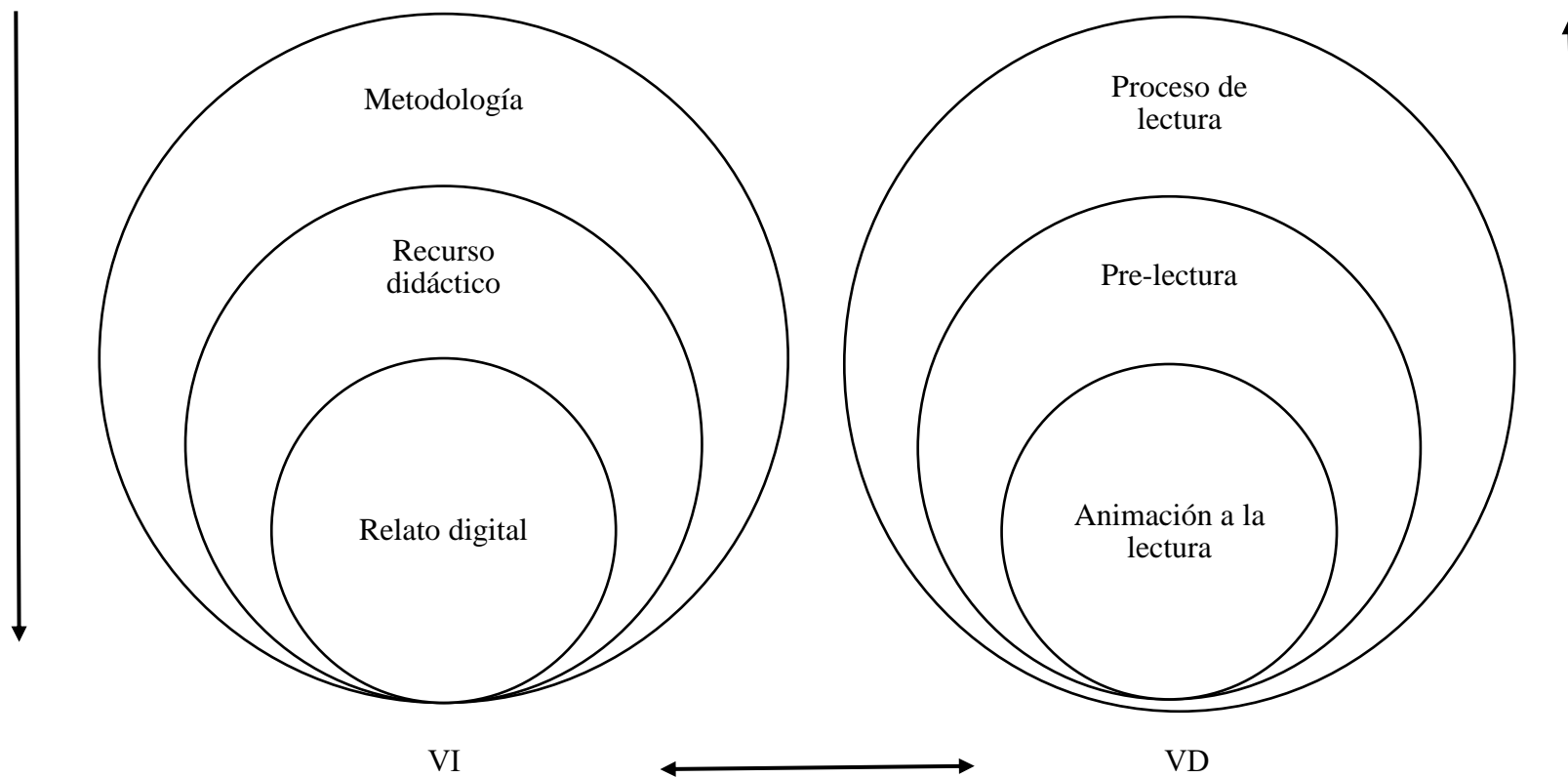
### Anexo 1: Árbol de problemas

Figura 1 *Árbol de problemas*



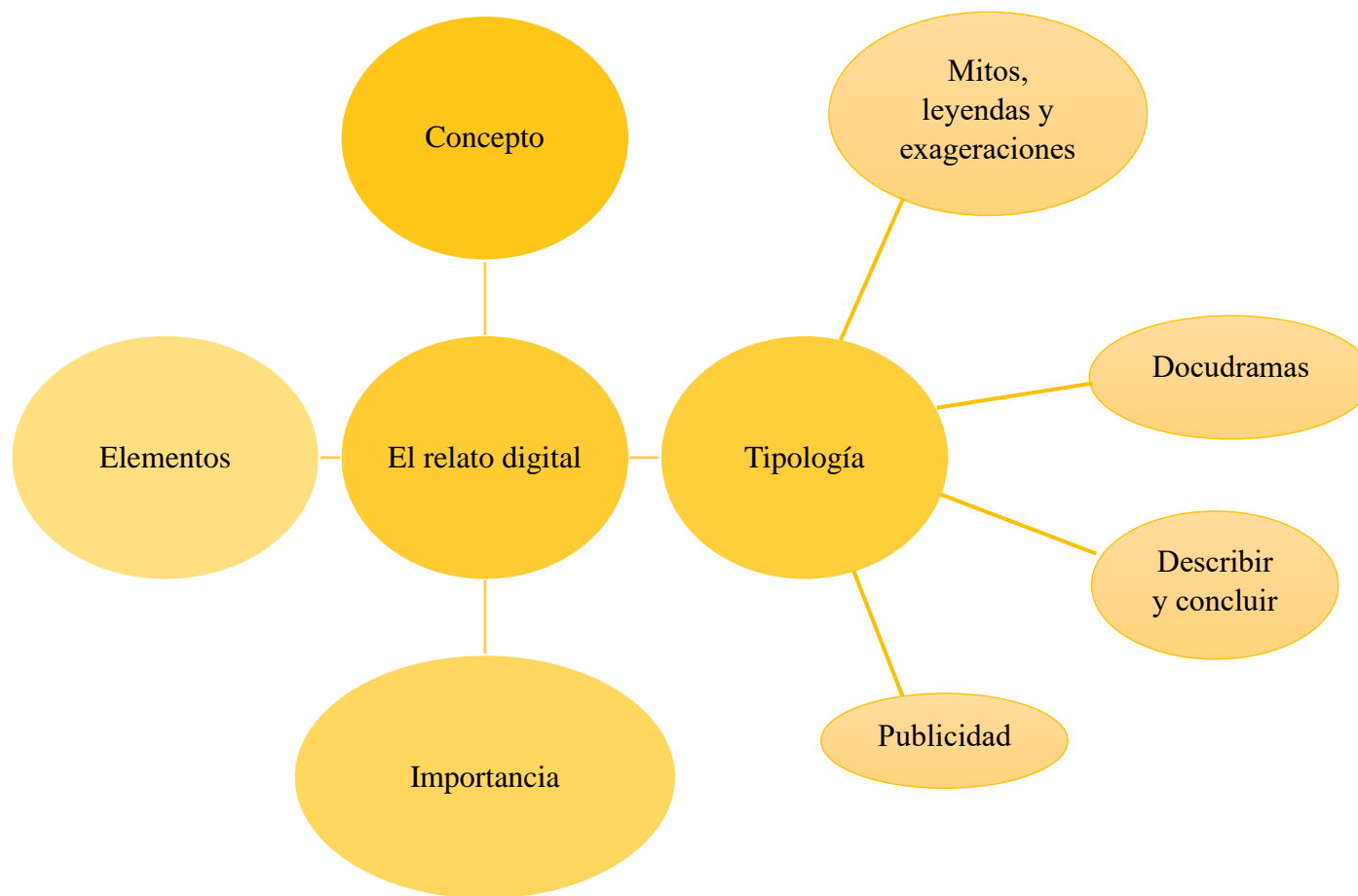
**Anexo 2: Red de inclusión**

**Figura 2** *Red de inclusión*



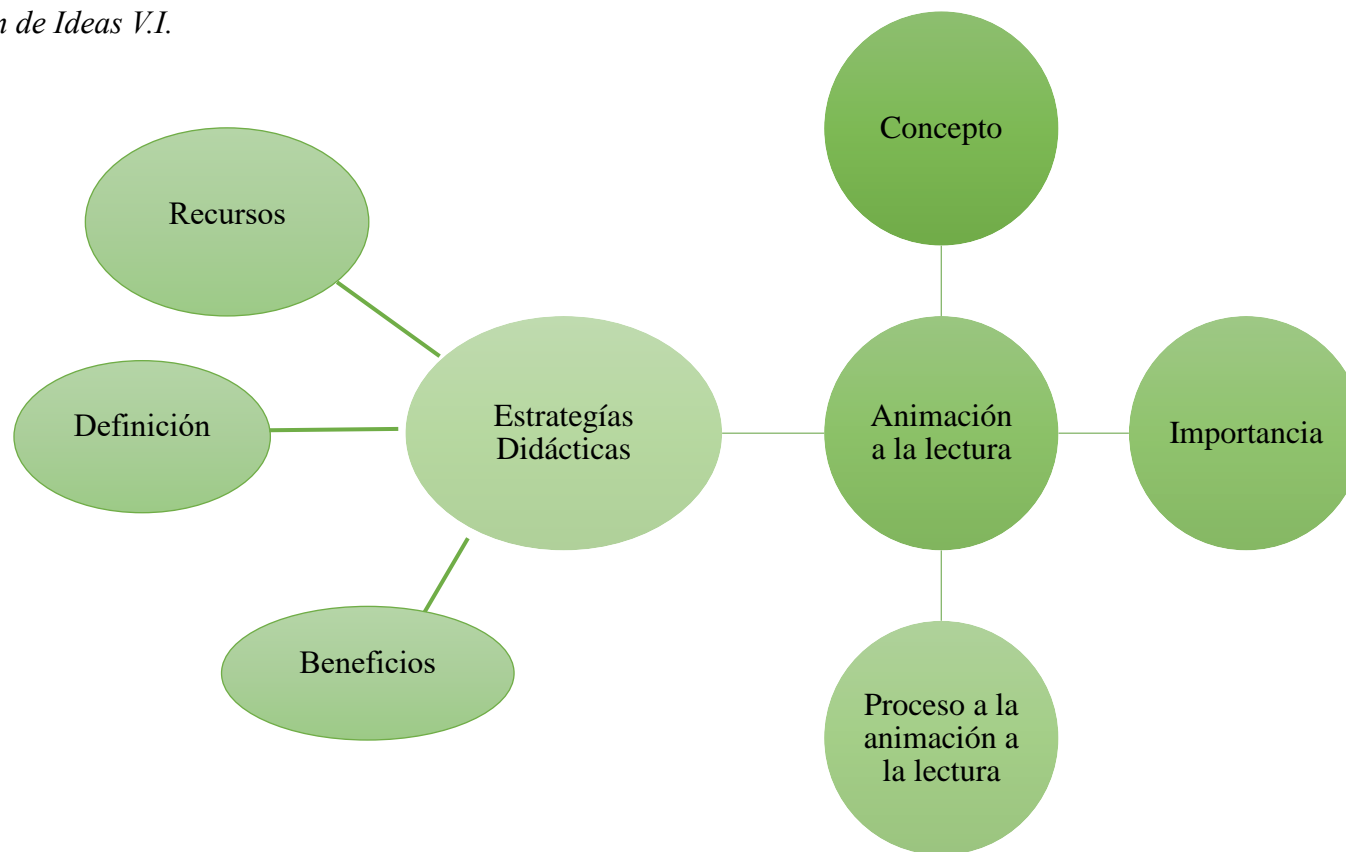
**Anexo 3:** Constelación de Ideas V.I.

**Figura 3** Constelación de Ideas V.I.



**Anexo 4:** Constelación de Ideas V.I.

**Figura 4** Constelación de Ideas V.I.



**Anexo 5:** Operalización de variable independiente: Relato digital

**Tabla 13** Operalización de variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS
Es un antiguo arte de contar historias cortas en donde se combinan <b>elementos multimedia</b> como música, imágenes, sonidos, etc. con una <b>narración</b> creada por el autor para presentar una historia (Lambert & Hessler, 2018).	Elementos multimedia	Materiales	¿Cuáles son los materiales audiovisuales que utiliza en el aula cuando relata un cuento?	ENTREVISTA
			¿Ha utilizado el relato digital para la animación a la lectura? ¿De qué forma?	ENTREVISTA
	Narración	Secuencia	¿Qué secuencia metodológica considera usted al momento de relatar una historia?	ENTREVISTA
		Lugar	Al momento de crear el relato digital ¿Cómo usted escoge el escenario donde se va a desarrollar la historia?	ENTREVISTA

**Anexo 6:** Operalización de variable dependiente: Animación a la lectura

**Tabla 14** Operalización de variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	
<p>La animación a la lectura se refiere a un conjunto de estrategias y técnicas utilizadas para fomentar y promover el hábito de la lectura de forma voluntaria y activa, con el objetivo de generar disfrute, participación y libertad en el proceso de lectura.</p>	Activa	Observa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Describe personajes, objetos y lugares del entorno del relato.</li> <li>Describe la parte que más le gustó con sus propias palabras.</li> </ul>	OBSERVACIÓN	
		Escucha	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué tiempo considera adecuado para la animación a la lectura?</li> </ul>	ENTREVISTA	
	Voluntaria	Proponer		<ul style="list-style-type: none"> <li>Propone cuentos para ser contados.</li> </ul>	OBSERVACIÓN
				<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles son los nombres de posibles relatos digitales que usted proyectaría en clases?</li> </ul>	ENTREVISTA

	Participativa	<p>Creatividad</p> <p>Participación activa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.</li> <li>• Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital.</li> <li>• Describir oralmente imágenes gráficas y digitales.</li> <li>• ¿Describe las estrategias que utiliza para la animación a la lectura en niños?</li> <li>• ¿De qué manera los relatos digitales intervienen la interacción docente-estudiante en la animación a la lectura? ¿Por qué?</li> </ul>	<p>OBSERVACIÓN</p> <p>OBSERVACIÓN</p> <p>OBSERVACIÓN</p> <p>ENTREVISTA</p> <p>ENTREVISTA</p>
--	---------------	--	--	--

		Predicción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anticipa las acciones que van a suceder con respecto al relato que está observando.</li> </ul>	OBSERVACIÓN
	Libre	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa lo que le gustó y disgustó.</li> <li>• Expresa el mensaje del relato digital.</li> </ul>	ENTREVISTA OBSERVACIÓN
	Disfrute	Atención	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué beneficios tiene la animación a la lectura en el ámbito educativo?</li> <li>• Centra su atención durante el relato digital, logrando la escucha activa.</li> </ul>	OBSERVACIÓN
		Expresión de agrado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra gusto y motivación por la lectura.</li> <li>• ¿Qué expresiones demuestra el niño durante el tiempo que dura la lectura?</li> </ul>	OBSERVACIÓN



		Interés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra interés por terminar de escuchar el relato.</li> </ul>	ENTREVISTA  OBSERVACIÓN
--	--	---------	---	-------------------------------

Anexo 7: Guion de Entrevista



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Entrevista dirigida a docentes**

**Título:** El Relato Digital como Estrategia para la Animación a la Lectura en niños de nivel Inicial.

**Objetivo:** Proponer relatos digitales para la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.

**Institución:** Unidad Educativa “La Providencia”

**Entrevistador:** Mayuri Arciniega

**Entrevistado:** .....

**Fecha de aplicación:** .....

**Indicaciones:** Lea detenidamente las preguntas y responda de acuerdo con lo que usted considere conveniente, sus respuestas aportaran a la recolección de información.

**Preguntas:**

1. ¿Qué secuencia metodológica considera usted al momento de relatar una historia?

---

---

---

2. ¿Cuáles son los materiales Audiovisuales que utiliza en el aula cuando relata un cuento?

- 
- 
- 
3. Al momento de crear el relato digital ¿Cómo usted escoge el escenario donde se va a desarrollar la historia?

- 
- 
- 
4. ¿Cuáles son los nombres de posibles relatos digitales que usted proyectaría en clases?

- 
- 
- 
5. ¿Qué tiempo considera adecuado para la animación a lectura?

- 
- 
- 
6. ¿Describa las estrategias que utiliza para la animación a la lectura para los niños?

- 
- 
- 
7. ¿Qué beneficios tiene la animación a la lectura en el ámbito educativo?

- 
- 
- 
8. ¿Qué emociones demuestra el niño durante el tiempo que dura la lectura?

- 
- 
- 
9. ¿Ha utilizado el relato digital para la animación a la lectura? ¿De qué forma?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10. ¿De qué manera los relatos digitales intervienen la interacción docente-estudiante en la animación a la lectura? ¿Por qué?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Anexo 8: Ficha de Observación**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Ficha de Observación a niños de 4 a 5 años**

**Título:** El Relato Digital como Estrategia para la Animación a la Lectura en niños de nivel Inicial.

**Objetivo:** Describir características de la animación a la lectura en niños de 4 a 5 años.

**Fecha de aplicación:**

**Código:**

<b>Característica</b>	<b>Ítems</b>	<b>Observación</b>
Voluntario	Propone cuentos para ser contados.	
	Responden de forma voluntaria a interrogantes realizadas.	
Activa	Describe personajes, objetos y lugares del entorno del relato.	

	Describe la parte que más le gustó con sus propias palabras.	
Disfrute	Centra su atención durante el relato digital, logrando la escucha activa.	
	Demuestra gusto y motivación por la lectura.	
	Demuestra interés por terminar de escuchar el relato.	
Participativa	Participan en las actividades dirigidas por el animador del relato digital.	
	Anticipa las acciones que van a suceder con respecto al relato que está observando.	
	Describir oralmente imágenes gráficas y digitales.	
Libre	Expresa lo que le gustó y disgustó.	
	Expresa el mensaje del relato digital.	

**Anexo 9:** Sistematización guion de entrevista

**Tabla 15** Sistematización guion de entrevista

<b>Preguntas</b>	<b>Docente 1</b>	<b>Docente 2</b>	<b>Docente 3</b>
1. ¿Qué secuencia metodológica considera usted al momento de relatar una historia?	Intriga, suspenso, relato, preguntas.	Orden, según los hechos de la historia a relatarse.	Observación del cuento, lluvia de preguntas, dibujar lo más importante del cuento.
<b>Análisis general:</b> La secuencia para relatar una historia debe tener un orden entre ellos tenemos la observación del cuento, una lluvia de preguntas y dibujar lo más importante del cuento.			
2. ¿Cuáles son los materiales Audiovisuales que utiliza en el aula cuando relata un cuento?	Proyector, parlante.	Proyector, computadora y parlante.	Proyector, liveworksheets.
<b>Análisis general:</b> Los materiales audiovisuales utilizados por las docentes son proyector, computadora, parantes y liveworksheets.			
3. Al momento de crear el relato digital ¿Cómo usted escoge el escenario donde se va a desarrollar la historia?	Depende de la finalidad del cuento y se crea con imágenes importadas de Google.	Un ambiente tranquilo sin distracciones.	Debe contribuir al desarrollo de la historia.
<b>Análisis general:</b> El escenario del relato digital debe contribuir al desarrollo de la historia, con un ambiente tranquilo sin distracciones y con imágenes importadas de Google.			
4. ¿Cuáles son los nombres de posibles relatos digitales que usted proyectaría en clases?	Cuentos inventados para llamar la atención de los niños.	Martina se queda en casa (cuento de emociones).	El patito feo, mi familia, mis valores.
<b>Análisis general:</b> Los nombres de posibles relatos digitales que las docentes proyectarían son Martina se queda en casa el cual es un cuento de emociones, el patito feo, mi familia, mis valores y cuentos inventados para llamar la atención del niño.			

5. ¿Qué tiempo considera adecuado para la animación a lectura?	Puede ser unos 30 minutos con varias actividades.	De 20 a 25 minutos.	30 minutos.
<b>Análisis general:</b> El tiempo que las docentes consideran adecuado para la animación a la lectura es de 20 a 30 minutos.			
6. ¿Describa las estrategias que utiliza para la animación a la lectura para los niños?	La estrategia es como contar el cuento con tono de voz y movimientos llamativos.	Narrar cuentos a base de pictogramas. Narrar historias a base de fotos de experiencias vividas.	Proyectar videos o pictogramas.
<b>Análisis general:</b> Las estrategias que las docentes utilizan para la animación a la lectura son contar cuentos con tono de voz y movimientos llamativos, cuentos a base de pictogramas y videos, cabe recalcar que los cuentos deben estar basados en experiencias vividas por parte de los niños.			
7. ¿Qué beneficios tiene la animación a la lectura en el ámbito educativo?	Desarrolla en el niño su parte cognitiva y análisis, así como también estimula el lenguaje.	Desarrolla la imaginación y concentración.	Desarrollan su imaginación y creatividad.
<b>Análisis general:</b> La animación a la lectura desarrolla la imaginación, concentración, creatividad, estimula su lenguaje, su parte cognitiva y de análisis.			
8. ¿Qué emociones demuestra el niño durante el tiempo que dura la lectura?	Emoción, intriga, suspenso y felicidad.	Alegría, tristeza, miedo, incertidumbre, asombro.	Alegría, risas, entusiasmo.
<b>Análisis general:</b> Las docentes manifiestan que las emociones que demuestran los niños durante la lectura es emoción, intriga, suspenso, felicidad, tristeza, miedo, asombro, incertidumbre, entusiasmo y risas.			
9. ¿Ha utilizado el relato digital para la animación a la lectura? ¿De qué forma?	Presentando historias inventadas, se lo utilizó más en pandemia.	Si, plataformas en línea que ofrecen libros digitales con elementos interactivos y multimedia.	No.
<b>Análisis general:</b> Las docentes mencionan que han utilizado el relato digital por medio de historias inventadas, plataformas en línea con libros digitales interactivos, pero esto se utilizó más en la pandemia.			
10. ¿De qué manera los relatos digitales intervienen la	Ayuda en la animación a la lectura al proporcionar	Demuestra interés por crear nuevas historias o diferentes	Mejor comunicación entre docente y alumno.

interacción docente-estudiante en la animación a la lectura? ¿Por qué?	atractivo visual y accesibilidad.	finales a historias contadas, además, promueve la interactividad y participación activa.	
<b>Análisis general:</b> Los relatos digitales intervienen en la interacción docente- estudiante en la animación a la lectura porque mejora la comunicación entre los mismos y promueve la interactividad junto a la participación activa.			




## Anexo 10: Validación de Instrumentos





[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/person/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/EYNG\\_ydbpLVPqpeplKhDL0QBGiDksShQIHbP-DgA4VK\\_3Q?e=QoEy71](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/person/marciniega9293_uta_edu_ec/EYNG_ydbpLVPqpeplKhDL0QBGiDksShQIHbP-DgA4VK_3Q?e=QoEy71)

## Anexo 11: Anexo URKUND

Document Information	
Analyzed document	ARCINIEGA_MAYURI.pdf (D171094867)
Submitted	2023-06-21 23:12:00
Submitted by	
Submitter email	marciniega9293@uta.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	ma.estupinan.uta@analysis.urkund.com



**Sources included in the report**

<b>W</b>	URL: <a href="https://www.academia.edu/30942889/EL_relato_digital_digital_storytelling_como_elemento_element...">https://www.academia.edu/30942889/EL_relato_digital_digital_storytelling_como_elemento_element...</a> Fetched: 2020-01-14 03:31:42	 1
<b>SA</b>	<b>Trabajo de titulación Yanela 28_02_2023.docx</b> Document Trabajo de titulación Yanela 28_02_2023.docx (D159740362)	 1
<b>W</b>	URL: <a href="https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/14427/15310">https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/14427/15310</a> Fetched: 2023-02-28 22:13:28	 1
<b>W</b>	URL: <a href="https://revistas.um.es/riite/article/download/257951/195821/911271">https://revistas.um.es/riite/article/download/257951/195821/911271</a> Fetched: 2021-02-26 18:18:31	 2

## Anexo 12: Consentimiento padres de familia

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/person/marciniega9293\\_uta\\_edu\\_ec/EaQ35ArurtxMvMjRkMzvUe0Bdq9\\_8NQLLTOSjFHilopDzQ?e=5yGtzP](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/person/marciniega9293_uta_edu_ec/EaQ35ArurtxMvMjRkMzvUe0Bdq9_8NQLLTOSjFHilopDzQ?e=5yGtzP)