

Proyecto Libro Digital de El Quijote

El viaje de Don Quijote y Sancho Panza: Capítulo de los Molinos de viento del recorrido del Libro Digital de El Quijote.

Valentina Arévalo Pinzón

Institución: Colegio San Juan de Ávila

Resumen

El presente documento propone la implementación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) gamificado “El Quijote: Los Molinos de Viento”, diseñado para los grados 5° a 6° y para el grado 10°, con el objetivo de fortalecer la formación cultural, crítica y social de los estudiantes mediante experiencias digitales interactivas basadas en el clásico literario de Miguel de Cervantes.

La propuesta se estructura bajo la metodología Design Thinking, permitiendo que la solución educativa surja de la comprensión de las necesidades del estudiante y fomente la participación activa, el pensamiento crítico y la apropiación cultural a través del juego, la lectura y la tecnología.

Justificación

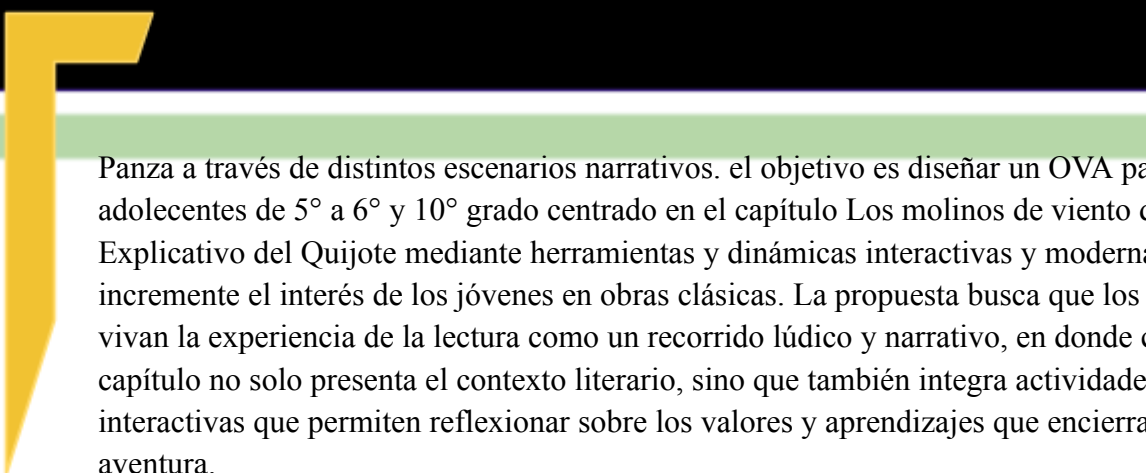
La enseñanza de obras literarias clásicas en la educación básica enfrenta el reto de mantener la atención y el interés de los estudiantes actuales, nativos digitales. Este OVA propone una alternativa innovadora, que integra lectura, gamificación, y aprendizaje interactivo, ofreciendo una experiencia significativa, motivadora y adaptada a los contextos escolares

actuales. Con ello se busca desarrollar competencias comunicativas, pensamiento crítico, habilidades digitales y sensibilidad cultural, alineadas con los estándares del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y los objetivos del PEI institucional.

Objetivos

1. Tema seleccionado

El Objeto Virtual de Aprendizaje se centra en la literatura española y, específicamente, en la obra *El Quijote de la Mancha*, abordando el recorrido que realizan Don Quijote y Sancho



Panza a través de distintos escenarios narrativos. el objetivo es diseñar un OVA para niños y adolescentes de 5° a 6° y 10° grado centrado en el capítulo Los molinos de viento del Libro Explicativo del Quijote mediante herramientas y dinámicas interactivas y modernas que incrementen el interés de los jóvenes en obras clásicas. La propuesta busca que los estudiantes vivan la experiencia de la lectura como un recorrido lúdico y narrativo, en donde cada capítulo no solo presenta el contexto literario, sino que también integra actividades interactivas que permiten reflexionar sobre los valores y aprendizajes que encierra cada aventura.

2. Público objetivo

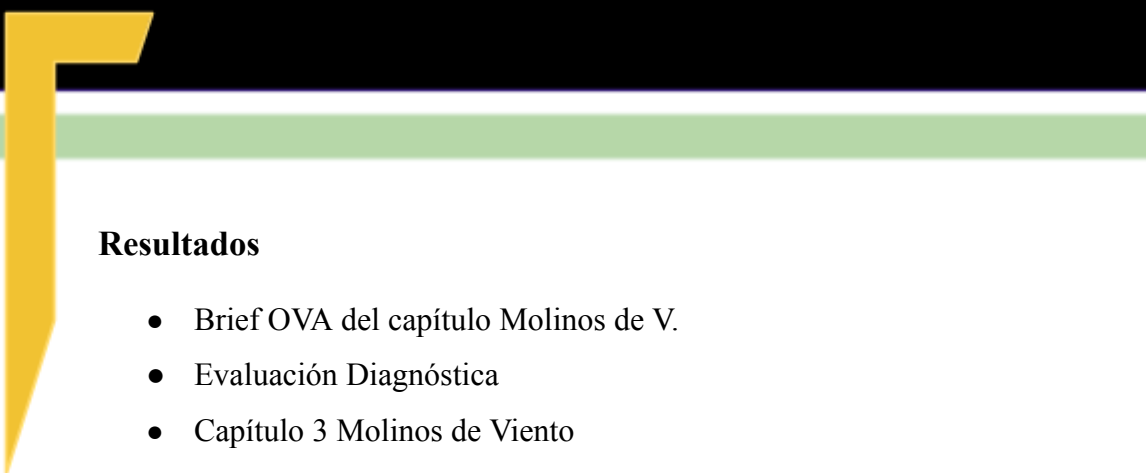
- **Destinatarios:** Niños de **5to a 6to grado** (9–13 años) y de 10 grado (15 a 17 años)
- **Necesidad de aprendizaje:** Comprender de forma divertida y significativa las principales aventuras del Quijote, reconociendo lugares, personajes y moralejas de cada capítulo.

3. Objetivos específicos

- Diseñar un entorno digital interactivo que promueva la comprensión lectora y el pensamiento reflexivo.
- Implementar estrategias de gamificación que fomenten la motivación y la participación activa.
- Integrar recursos multimedia que conecten la literatura con la cultura y la tecnología.
- Evaluar el impacto pedagógico del OVA en el fortalecimiento de las competencias comunicativas y culturales.

Metodología

La propuesta se desarrolló bajo la metodología **Design Thinking**, la cual permitió diseñar el OVA desde una perspectiva centrada en las necesidades reales de los estudiantes. Este enfoque promovió un proceso creativo y estructurado que incluyó la identificación de intereses y hábitos de aprendizaje (empatizar), la definición del reto pedagógico en torno a la comprensión del Quijote (definir), la generación de ideas y recursos gamificados (idear), la creación del prototipo funcional con actividades interactivas alineadas a los objetivos de aprendizaje (prototipar) y la validación del recurso mediante pruebas de usabilidad y evaluación de impacto (evaluar). Así, el Design Thinking permitió integrar de manera coherente la literatura, la tecnología y la gamificación para potenciar el aprendizaje significativo y crítico.



Resultados

- Brief OVA del capítulo Molinos de V.
- Evaluación Diagnóstica
- Capítulo 3 Molinos de Viento
- Recursos multimedia adicionales
- Dirección del recurso
- Documento de Análisis de resultados

Propuesta de Implementación en el Colegio

Fase 1 – Presentación y desarrollo:

Socialización del OVA y desarrollo del capítulo.

Fase 2 – Implementación piloto:

Uso del OVA en sesiones de lectura y comprensión, con seguimiento del desempeño de los estudiantes.

Fase 3 – Evaluación y retroalimentación:

Recopilación de resultados y comentarios.

Recursos requeridos:

- Computadores o tabletas con acceso a internet.
- Proyector o pantalla interactiva.
- Acceso al portal o código QR del OVA.

Requerimientos por parte de la Institución

- Compromiso y motivación con el proyectos
- Sesiones con los docentes involucrados para el desarrollo de contenidos del capítulo
- Planeación de desarrollo del OVA
- Análisis de resultados con los docentes de la institución
- Aprobación de divulgación de los resultados