

RESUMEN

Las TIC y los materiales digitales educativos han atraído en la actualidad el interés de educadores, desarrolladores de software e investigadores, ya que la integración de estos puede ser el enlace a un escenario de aprendizaje mucho más atractivo e interactivo. A raíz de esto, se desarrolló un Software Educativo, en el que se integra un entorno de Realidad Virtual No Inmersiva con Objetos de Aprendizaje en un EVEA, para niños de nivel medio de Educación General Básica. El objetivo principal de este proyecto es reforzar los conocimientos de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales. Además, está dirigido también a motivar a los escolares a aprender sobre la biodiversidad del Ecuador, así como la importancia que tiene su conservación y preservación. Los Objetos de Aprendizaje fueron creados en base a la metodología CROA y el entorno virtual en base a la metodología OOHDM. Finalmente, tras la implementación del Software, se pudo observar que el uso de esta nueva herramienta tecnológica en procesos de enseñanza y aprendizaje de Ciencias Naturales apoya al desarrollo de habilidades cognitivas, valores y actitudes de los estudiantes, incrementando notoriamente su interés por la materia.

PALABRAS CLAVE:

- **SOFTWARE EDUCATIVO**
- **REALIDAD VIRTUAL**
- **OBJETOS DE APRENDIZAJE**
- **CROA**
- **ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

ABSTRACT

Nowadays, ICT and digital educational materials have attracted the interest of educators, software developers and researchers, since the incorporation of these resources can be the bond to a much more attractive and interactive learning scenario. As a result of this, an Educational Software was created, in which an environment of Non-Immersive Virtual Reality with Learning Objects is integrated into an EVEA, for middle-level children of Basic General Education. The main objective of this project is to reinforce the knowledge of students in the area of Natural Sciences. In addition, it is also aimed at motivating students to learn about Ecuador's biodiversity, as well as the importance of its preservation. The Learning Objects were created based on the CROA Methodology and the virtual environment based on the OOHDM Methodology. Finally, after the implementation of the Software, it was observed that the use of this new technological tool in teaching and learning processes of Natural Sciences supports in the development of students' cognitive abilities, values and attitudes, considerably increasing their interest in the subject.

KEYWORDS:

- **EDUCATIONAL SOFTWARE**
- **VIRTUAL REALITY**
- **LEARNING OBJECTS**
- **CROA**
- **TEACHING-LEARNING**