

**Nombre del proyecto:** Mi patio Virtual

**Etaapa educativa:** Válido para Todas las Etapas

**Asignatura o especialidad:** Educación Física, pero se puede trabajar unido a Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Historia, Matemáticas, Educación Plástica, Música, Lengua, Tic's, ...

**Dirección web del proyecto donde se pueda ver el producto final:**

Para Infantil:

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/juegos-para-infantil-desde-nuestro.html?q=patio+virtual>

Para Primaria:

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/nuestro-patio-virtual-de-primaria-con.html?q=patio+virtual>

**Nombre del responsable del proyecto:** Enrique Carretero García

**Correo electrónico de contacto:** carretero@salesianoscoruna.es

**Nombre del colegio y ciudad:** Colegio Salesiano San Juan Bosco de A Coruña

**Descripción del proyecto:**

Ya que en una actividad previa realizada con Woodclap, muchos alumnos y familias echaban de menos el patio del colegio y poder jugar en él tanto en los recreos como después del horario lectivo, decidí crear nuestro patio virtual, aprovechando las posibilidades que ofrece Merge Cube y la app Coespaces para trabajar con realidad aumentada.

Antes de lanzar el patio virtual, planteamos la creación de nuestro Cubo Merge a través del Blog de Educación Física del Colegio. Simplemente tenían que descargar la plantilla, imprimirla (preferiblemente en cartulina y recomendando rellenar el cubo con algodón para que dure más tiempo), recortarla y pegarla (actividad válida desde infantil a secundaria, jeje).

En este enlace se explica cómo crear el Cubo Merge:



<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/lo-prometido-es-deuda-merge-cube.html?q=Merge+Cube>

Tras esto, se les mandaron un par más de experiencias de uso del cubo Merge (básicas), con diferentes propuestas para realizar en casa y así echar una mano:

[https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/merge-cube-educacion-infantil-tareas\\_23.html?q=Merge+Cube](https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/merge-cube-educacion-infantil-tareas_23.html?q=Merge+Cube)

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/merge-cube-educacion-primaria-tareas.html?q=Merge+Cube>

Otra tarea que se les propuso fueron una serie de ejercicios físicos para realizar en casa:

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/usemos-el-cubo-merge-para-ponernos-en.html?q=merge>

La siguiente tarea que se les propuso fue mejorar en el conocimiento del uso de normas de circulación vial:

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/merge-cube-con-cospaces-normas-basicas.html?q=Merge+Cube>

Una vez que ya tenían dominado el uso del Cubo se les plantean algunas tareas empleando ya Cospaces para el diseño de las actividades, como los patios virtuales de Primaria e Infantil:

Escape the room:

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/03/escape-room-1-atrevete-intentar.html?q=merge>

Os esta actividad para conseguir una carta de rol personalizada:

<https://saltaibrinca.blogspot.com/2020/04/desafio-para-conseguir-la-carta-muy-muy.html?q=merge>

### **Objetivos que se pretendía conseguir:**

Implementar la RA dentro de la asignatura de Educación Física

Sorprender al alumnado y mostrarles una forma diferente de usar las Nuevas Tecnologías

Seguir trabajando los objetivos de Orientación y lateralidad.

Trabajar las capacidades físicas a través del juego

Implicar activamente a los alumnos y sus familias en un estilo de vida saludable.

Dotar a alumnos y familias de actividades para fomentar que los alumnos hiciesen tanto las tareas de casa como el realizar ejercicio en casa.

Dotar de un recurso de juego y conocimiento de otros lugares de forma virtual.

#### **Recursos necesarios:**

Impresora, papel (mejor cartulina), tijeras, pegamento y plantilla del Cubo Merge (opcional algodón para rellenar el Cubo y que dure más)

Aquí encontraréis como crear un Cubo Merge, la plantilla y como usar otras apps complementarias, para crear las experiencias más sencillas y las más complicadas.

<https://eduescaperoom.com/mergecte-y-como-crear-enigmas-de-realidad-aumentada-en-tu-escape-room-educativo/>

Darse de alta en Cospaces y emplear la prueba gratuita de un mes, que es la que permite crear las experiencias adaptadas ya al Cubo Merge.

Teléfono móvil o tablet compatible con la app Cospaces y Object viewer for Merge Cube.

Conexión a internet

Imaginación para diseñar vuestro espacio de Cube Merge en Cospaces y para diseñar las pruebas o actividades. jeje

#### **Herramientas TIC utilizadas (nombre y url):**

Descargarse la plantilla del Cubo Merge: <https://eduescaperoom.com/mergecte-y-como-crear-enigmas-de-realidad-aumentada-en-tu-escape-room-educativo/>

App's para uso del Merge Cube (hay ya muchas actividades, juegos, ...) descargables desde App Store y Play Store.

App's Object viewer for Merge Cube y CoSpaces Edu desde App Store y Play Store

Darse de alta en Cospaces: <https://cospaces.io/edu/> para crear el entorno virtual

**Valoración resultados, impresiones:**

La valoración por parte del alumnado y las familias que han participado en la actividad es muy positiva, llegando comentarios como: “gracias, echábamos de menos el patio, aunque no sea los mismo”, “se lo ha pasado muy bien”, “hemos visitado ya muchos museos virtuales gracias al cubo”, “los juegos del Cubo Merge son muy divertidos”, ...

La actividad me parece muy fácil de replicar, y darle uso en diferentes materias (ya con las apps que están creadas para el Cubo Merge), tanto para explicaciones, como para que los alumnos de cursos de secundaria pudiesen diseñar con Cospaces presentaciones interactivas para las diferentes materias, paseos virtuales, ...

Las impresiones recibidas hacen que el tiempo dedicado valga la pena.

**Vídeos:**

1º Creación del Cubo Merge:

<https://youtu.be/LJfc-wql6Q8>

2º Explicación uso del Cubo Merge por alumnas:

<https://youtu.be/aSXzDhM-ss4>

3º Resolución de la actividad del Cubo Merge: Lo prometido es deuda. Merge Cube:

<https://youtu.be/7AzdCGoXYsw>