



# FISIOSCAPE DIGITAL

---

RECURSO EDUCATIVO PARA IMPLEMENTAR UNA  
**GAMIFICACIÓN** SOBRE LA **HISTORIA DE LA FISIOTERAPIA**



**FisioScape**  
PIE22-197

Aprendizaje de la **Identidad** de la Fisioterapia mediante Scape Room

---

**Autores:**

Cristina Roldán-Jiménez  
Victoria Corrionero-Ramírez  
Laura Ramírez-Pérez  
Celia García-Conejo  
Adrián Escriche-Escuder  
Noelia Moreno-Morales

# ÍNDICE

<b>1. FISIOSCAPE: CONTEXTO DEL RECURSO EDUCATIVO</b>	<b>3</b>
1.1. ¿QUÉ ES FISIOSCAPE?	3
1.2. NECESIDAD	3
1.3. CONTEXTO DE USO	3
<b>2. FISIOSCAPE DIGITAL</b>	<b>4</b>
2.1. NARRATIVA	4
2.2. ¿CÓMO COMIENZA LA GAMIFICACIÓN Y QUÉ HISTORIA NOS CUENTA?	4
2.3. ¿QUIÉN GANA EL JUEGO?	4
2.4. PREMIOS Y RECOMPENSAS	5
<b>3. PISTAS DADAS DURANTE LA ASIGNATURA</b>	<b>5</b>
<b>4. CÓMO IMPORTAR FISIOSCAPE EN WOOCCLAP</b>	<b>13</b>
4.1. HERRAMIENTA WOOCCLAP	13
4.2. GUÍA DE IMPORTACIÓN	13
4.3. ¿CÓMO CONFIGURAR LA GAMIFICACIÓN UNA VEZ IMPORTADA?	15
4.4. ¿CÓMO COMENZAR LA GAMIFICACIÓN?	16
4.5. ¿CÓMO CONTROLAR LA GAMIFICACIÓN?	16
<b>5. GUÍA DE LA GAMIFICACIÓN</b>	<b>19</b>

# 1. FISIOSCAPE: CONTEXTO DEL RECURSO EDUCATIVO

## 1.1. ¿QUÉ ES FISIOSCAPE?

El Proyecto de Innovación Educativa con **código PIE22-197** denominado "FISIOSCAPE: Aprendizaje de la Identidad de la Fisioterapia mediante Scape Room" es un proyecto financiado por el Plan Innova 22 de la Universidad de Málaga (UMA).

Su objetivo principal fue reforzar la identidad de la Fisioterapia en los alumnos del Grado de Fisioterapia a través del aprendizaje **basado en juegos** de los antecedentes de la Fisioterapia, usando un Scape Room ("Fiosscape").

## 1.2. NECESIDAD

La Fisioterapia como profesión en España se remonta a los años 50, convirtiéndola en una profesión relativamente reciente y desconocida para la población general. Debido al pasado histórico de la profesión (que cuenta con diferentes corrientes o enfoques que nacen en distintos países) así como la amplia gama de herramientas terapéuticas que pueden formar parte de un tratamiento físico (terapia manual o masaje, medios físicos, ejercicio y educación), la Fisioterapia en nuestro país sufre una **carencia de identidad profesional**, teniendo que enfrentar grandes problemas, como el **intrusismo**.

En el ámbito docente, es apreciable como en los distintos cursos del Grado de Fisioterapia, hay alumnos que confunden la Fisioterapia (profesión sanitaria regulada), con otras entidades como la osteopatía o la quiropraxia (ni reguladas ni sanitarias), o que desconozcan sus competencias debido a las coincidencias de algunas herramientas, como el ejercicio, con otras profesiones.

Para que los alumnos entiendan la diferencia entre la figura del o de la fisioterapeuta con otras entidades, así como la diferencia entre sus competencias y otras profesiones, es necesario que comprendan el pasado histórico de la profesión. Sin embargo, el Grado de Fisioterapia es una enseñanza eminentemente práctica y vocacional, y el alumnado no suele tener predisposición por un contenido histórico.

## 1.3. CONTEXTO DE USO

El FioScape está enmarcado en la asignatura de **Fundamentos de Fisioterapia**, impartida en el primer cuatrimestre del 1º curso del Grado de Fisioterapia, a fin de que el alumnado tenga una primera toma de contacto con la Fisioterapia. Dentro del contenido de esta asignatura, se enseña la Historia de la Fisioterapia: La evolución y desarrollo histórico desde la prehistoria hasta el siglo XXI, así como la evolución de esta en España, dentro del concepto de lo que es la Fisioterapia como profesión.

Dentro de este PIE, se llevó a cabo un "Fiosscape" presencial y se obtuvo feedback de los estudiantes para llevar a cabo un fiosscape en formato digital.

## 2. FISIOSCAPE DIGITAL

Esta gamificación está basada en la **Historia de la Fisioterapia**, con el fin de reforzar la identidad de la Fisioterapia en los alumnos del Grado a través del aprendizaje de los antecedentes de la Fisioterapia.

Se puede implementar dentro de la asignatura de Fundamentos de Fisioterapia o en otra asignatura en la que se aprenda la historia y el pasado de la profesión.

### 2.1. NARRATIVA

La gamificación sigue un orden cronológico. El alumno hace un viaje a través de una **línea del tiempo histórica**, intentando **resolver los enigmas** de cada etapa, con el fin de que, con los "restos" de información de historia que se han repartido a lo largo del juego, la reconstruyan. No sólo reconstruirán el pasado de la Fisioterapia, sino que **podrán identificar quién ha sido el o la responsable** de destruir la información existente de la Historia de la Fisioterapia.

Se les dará pistas en clase y/o a través de Campus Virtual (Moodle) de la asignatura. Tienen 2 minutos para resolver cada enigma y poder avanzar por la línea del tiempo. Si no responden, o responden mal, concluido el tiempo, la etapa se desbloquea automáticamente, pero esto será penalizado y se verá reflejado en la puntuación final que el alumnado obtenga.

### 2.2. ¿CÓMO COMIENZA LA GAMIFICACIÓN Y QUÉ HISTORIA NOS CUENTA?

Hay un vídeo (<https://youtube.com/watch?v=q6RU4VL5iqQ>) donde una persona anónima indica que ha quemado todos los libros y textos donde se hablaba del origen, desarrollo y estudio de la Fisioterapia.

Como se menciona anteriormente, la misión es que, como alumnado de Fisioterapia y responsables del futuro del trayecto de la profesión, avancen por la línea del tiempo, reconstruyendo los "restos" de información de historia que se han repartido a lo largo del juego e identificando al o a la responsable de dicho delito.

### 2.3. ¿QUIÉN GANA EL JUEGO?

El juego lo gana aquel alumno o alumna que obtenga más respuestas correctas y, además, tarde menos tiempo en responder, pues se dan 2 minutos para resolver cada enigma (Woodlap tiene en cuenta ambos parámetros para realizar el ranking final de la gamificación). El **ranking** se estructura de la siguiente manera:

- Primer puesto: **ORO** 🏆
- Segundo puesto: **PLATA** 🥈
- Tercer puesto: **BRONCE** 🥉




## 2.4. PREMIOS Y RECOMPENSAS


Concretamente, en el contexto de la realización de esta gamificación digital, esta formó parte de la **evaluación continua de la asignatura**, de manera que el alumnado que alcanzó los tres primeros puestos, fueron **premiados con una subida de la nota media** de la asignatura.

En el contexto del fisioscape presencial, éste se realizó por equipos y el equipo ganador fue premiado con un desayuno en la cafetería de la facultad, gracias a la financiación del Plan Innova.

## 3. PISTAS DADAS DURANTE LA ASIGNATURA

En ese apartado se detallan las **pistas** que se han ido incluyendo a lo largo de la asignatura y que, posteriormente, se han usado para la gamificación. Se pueden diferenciar tres tipos de pistas:

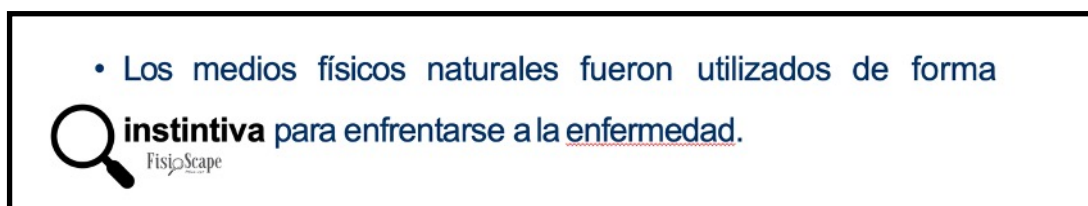
- Aquellas dadas en la presentación teórica de clase para resaltar un contenido teórico, resaltadas en la redacción del documento con este icono ().
- Aquellas dadas en la presentación teórica, pero que incluían un enigma a resolver, resaltadas en la redacción del documento con este icono ().
- Aquellas facilitadas en el Campus Virtual o plataforma Moodle de la asignatura, resaltadas en la redacción del documento con este icono (.

En las diapositivas, tanto el contenido teórico como los enigmas, se acompañan del icono de una **lupa**  para resaltar información que es importante y va a formar parte de la gamificación o cuando una pista es necesaria para resolver algún enigma: Código QR, imagen, etc.

### • PREHISTORIA

En esta etapa de la historia, en la gamificación, la respuesta correcta es **INSTINTO** .

() En clase se les muestra la siguiente diapositiva:



*Captura de diapositiva de clase*

## • CIVILIZACIONES ARCAICAS

(🤖) En esta etapa de la historia, en las diapositivas de clase, se les muestra lo siguiente:

• **Civilizaciones arcaicas: Antiguo Egipto**

- **Masaje terapéutico** (tumba Ankhmahor) y semimágico del ejercicio.
- Prácticas hidroterapéuticas de carácter preventivo.

Primeras referencias a la terapia manual en los papiros de Edwin Smith

Fisi-Scan

*Captura de diapositiva de clase*

Los alumnos deben escanear el **CÓDIGO QR** mostrado, el cual les conduce al siguiente documento: [https://docs.google.com/document/d/11CTTwaxoIRIM8JXM5YrHT\\_EDVRqIglIu/mobilebasic](https://docs.google.com/document/d/11CTTwaxoIRIM8JXM5YrHT_EDVRqIglIu/mobilebasic). Dicho documento contiene un texto incomprensible:

YVBpNWYrNy9HS3cycTBrNEJ3NTIWNW42WTJaaGtwRE9qcUZyV1N5cmRzNVFnOG1LQzRQejQrV3B2aWVCNTRCUEXiNExUWEMrcVhJZUdKZlc4dmVrdjIFVmIQSU4vVU5QanNiY3VKlluRErmSUdySjhSTUdoZSsySTErVFh5Z0VtOEtaYmozeUxCRTNxcGNCdi9rRW1mOVpzL3E4ZnhCVGJQREI0VERkS3FBNvc1NW5mTXh4cGpqeWdudG1aRFg4bkhWV1FCMm9kQWF2SC9Temc5RGdwMVN2MzgwU29JS09QVysxM2hLaVJTODJqeU9iSThtbWlWeGJCcFkvMFgyY0E3TnFYSS9UT25mTEVQcnd3YS9hcWxCMUvYk2FzTHJRTU5PL0N5RnIJY256SWhkbkZMYzlbmZ5Yjh4cUpqWIB6NkVjTFhqUHptS3IyaHhkdnE5R0JhT0M5UnV4dW92OUdmUlppd1FKTStvPQ

(🖥️) En la plataforma de **Moodle** (Campus Virtual) de la asignatura se completa la pista, tomando como referencia el **icono del ojo**.

PISTA

<https://www.spiderarmy.com/secret-encoder-decoder>

Aquí tienes un enlace, pero quizás aún te falte algo....MUAJAJAJAJA

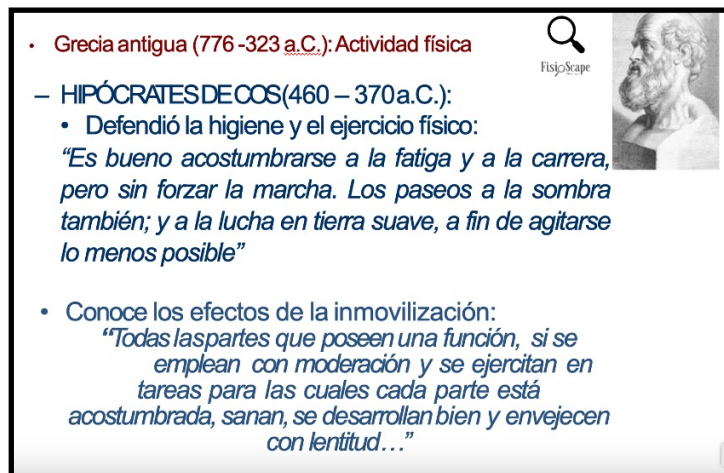
*Captura del enigma a resolver en Moodle*

En este enlace (<https://www.spiderarmy.com/secret-encoder-decoder>) deben escribir una clave, será **PRÓTESIS**. Esta palabra será una de las **respuestas correctas** en el apartado de Civilizaciones Arcaicas de la gamificación.

La respuesta correcta de este apartado en la gamificación es: "La primera [**PRÓTESIS** ✓] de la historia, según la teoría vista en clase, data en el [**ANTIGUO** ✓] Egipto".

## • EDAD ANTIGUA - ANTIGUA GRECIA


(📖) En esta etapa de la historia, en la gamificación, la respuesta correcta es **HIPÓCRATES DE COS** ✅. En clase se les muestra la siguiente diapositiva:



• Grecia antigua (776-323 a.C.): Actividad física

– HIPÓCRATES DE COS (460 – 370 a.C.):

- Defendió la higiene y el ejercicio físico:  
*“Es bueno acostumbrarse a la fatiga y a la carrera, pero sin forzar la marcha. Los paseos a la sombra también; y a la lucha en tierra suave, a fin de agitarse lo menos posible”*
- Conoce los efectos de la inmovilización:  
*“Todas las partes que poseen una función, si se emplean con moderación y se ejercitan en tareas para las cuales cada parte está acostumbrada, sanan, se desarrollan bien y envejecen con lentitud...”*

FisioScape 

Captura de diapositiva de clase

## • EDAD ANTIGUA - ROMA CLÁSICA

(🇺🇸) En esta etapa de la historia, en el **Moodle** (Campus Virtual) de la asignatura se les muestra lo siguiente:



Captura del enigma a resolver en Moodle

(🤖) Ese PDF contiene lo siguiente:

**“SI QUIERES VENTAJA, ESCANÉAME”**



Este código QR lleva a una web relacionada, pero los alumnos deben saber en la gamificación que la respuesta correcta de esta etapa de la historia es **ELECTRICIDAD** ✅.

## • EDAD MEDIA

El contenido de este enigma no se ve en clase. El alumnado debe preparar y descubrir la respuesta correcta por su cuenta, a través de un capítulo del libro "Bases Teóricas y Fundamentos de la Fisioterapia".

(📖) Se le da una pista en el **Moodle** (Campus Virtual) de la asignatura:



*Capturas del enigma a resolver en Moodle*

(📖) Y otra pista en **clase**:



*Captura de diapositiva de clase*

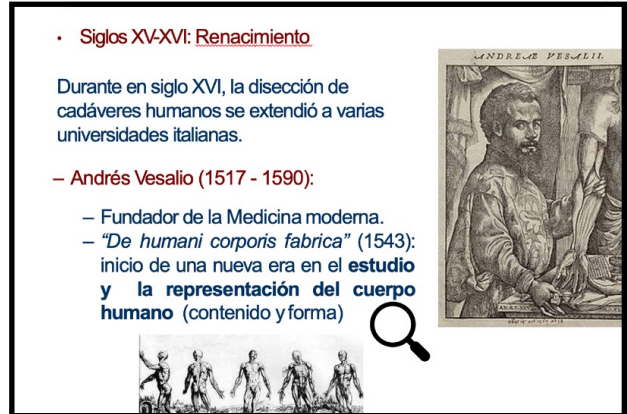
El ISBN corresponde a la versión digital del libro "Bases Teóricas y Fundamentos de la Fisioterapia", que el alumnado tiene el acceso gratuito a través de la UMA en jábega ([https://jábega.uma.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991010853514104986&context=L&vid=34CBUA\\_UMA:VU1&lang=es&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=default&query=creator,exact,Gallego%20Izquierdo,%20Tomás,AND&facet=creator,exact,Gallego%20Izquierdo,%20Tomás&mode=advanced&offset=0](https://jábega.uma.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991010853514104986&context=L&vid=34CBUA_UMA:VU1&lang=es&search_scope=MyInst_and_CI&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=default&query=creator,exact,Gallego%20Izquierdo,%20Tomás,AND&facet=creator,exact,Gallego%20Izquierdo,%20Tomás&mode=advanced&offset=0))

Tras leer la página 10 y 11 del capítulo, deben saber que la respuesta correcta de esta etapa de la historia es **SE ABANDONA EL CULTO AL CUERPO, A LA FUERZA CORPORAL, A LA BELLEZA Y AL CONTACTO FÍSICO** ✓.

## • EDAD MODERNA - RENACIMIENTO

En esta etapa de la historia, en la gamificación, la respuesta correcta es **ANDRÉS VESALIO FUE RECONOCIDO POR LOS AVANCES EN EL ESTUDIO Y LA REPRESENTACIÓN DEL CUERPO HUMANO** ✓.

(📖) En clase se les muestran las siguientes diapositivas:



Capturas de diapositivas de clase

## • SIGLO XVIII

En esta etapa de la historia, en la gamificación, las respuestas correctas son:

**RENÉ DESCARTES - PADRE DEL RACIONALISMO** ✓

**NICOLAS ANDRY - PADRE DE LA ORTOPEDIA** ✓

**INTRUSISMO - CURSO DE 6 MESES PARA TRATAR LA LUMBALGIA** ✓

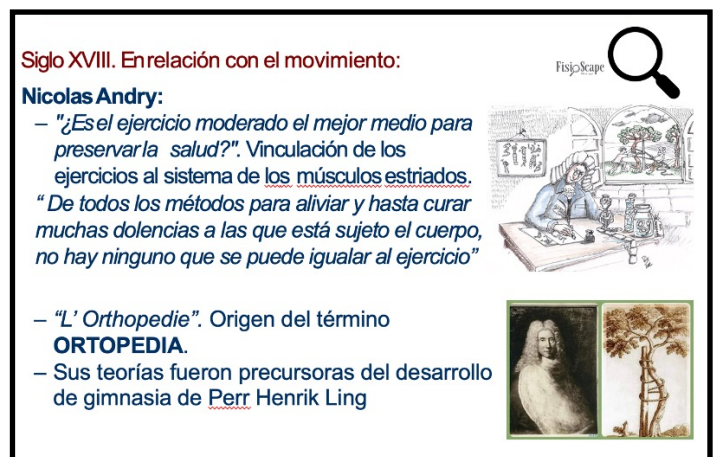
**HIPÓCRATES DE COS - PADRE DE LA MEDICINA** ✓

En clase se les muestran las siguientes diapositivas:

(📖) Sobre René Descartes:



(📖) Sobre Nicolas Andry:



Capturas de diapositivas de clase

(🖥️) Sobre el intrusismo (debate en el foro de Moodle):

**Intrusismo**  
de Roldán Jiménez Cristina - Jueves, 17 de octubre de 2024, 11:06

Hola a todos y a todas.

Abro este nuevo debate para hablar sobre el **INTRUSISMO**, un tema que ya se ha abordado alguna vez en clase.

Os comparto la campaña "Te lo crees" del Colegio de Castilla y la Mancha para el intrusismo: <https://cpfcyl.com/te-lo-crees>

Os dejo también una mía, de elaboración propia:

**Aprende a Tratar lumbalgias en 3 meses**

**Soy una PRO**  
No seas una persona perdedora que estudia 4 años un carrera para dar un masaje ¡HAZLO EN 3 MESES!

UNETE  
intrusismo@grupointruso.com  
[www.intrusismo.com](http://www.intrusismo.com)

Precio **\$250**  
3 meses

FisiScape

Curso avalado por cualquiera que lo avale. Diploma garantizado

¿Se os ocurren otras ideas o temática sobre la que se podrían elaborar recursos o información a la ciudadanía para concienciar sobre el intrusismo en fisioterapia?

Las respuestas para participar estarán habilitadas hasta el martes 22 de Octubre

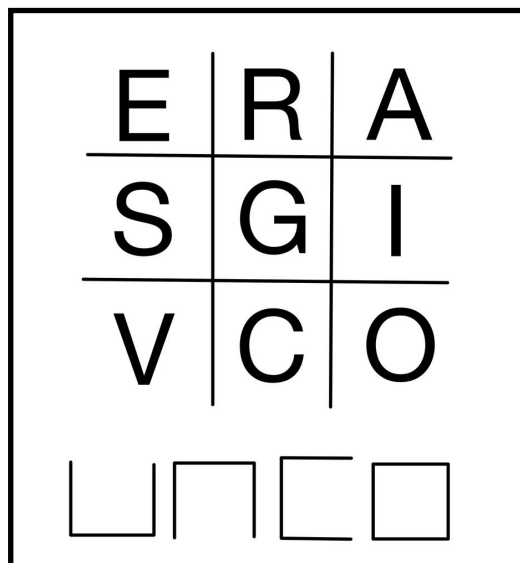
Enviado email a 79 participantes Enlace permanente Borrar Responder

### Capturas de Moodle sobre el debate en el foro del Campus Virtual

(📖) Sobre Hipócrates de Cos: Se ve en ANTIGUA GRECIA.

#### • SIGLO XIX

Para saber la respuesta correcta (**RCIG** ✅) de esta etapa de la historia solo debes resolver este enigma como tal:



(📖) En clase se menciona que Pehr Henrik **Ling** funda el Royal Central Institute for Gymnastics (**RCIG**) en el año **1813**.

• **SIGLO XX** (parte 1)

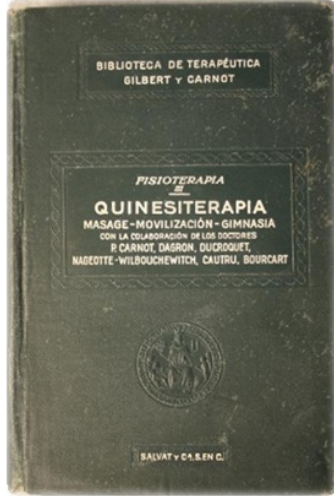
(📖) En la primera parte de esta etapa de la historia, en la gamificación, la respuesta correcta es **1909** ✅.

En clase se les muestra la siguiente diapositiva:

🔍 **!!!SE ACUÑA POR PRIMERA VEZ EL TÉRMINO DE FISIOTERAPIA!!!**

- **La Fisioterapia reconocida como rama de la Terapéutica:**
  - Gilbert y Carnot (1909): Biblioteca de Terapéutica:

*“El estudio de los agentes físicos ha tomado, desde algunos años a esta parte, considerable incremento. Las distintas ramas de la Fisioterapia ofrecen por lo mismo, al práctico, nuevos recursos. Tanto si se trata de quinesioterapia, de masaje, de hidroterapia, de electroterapia, de radioterapia, etc., deben saber aplicar los métodos más usuales, y conocer el principio, las indicaciones y los resultados.”*



Captura de diapositiva de clase


• **SIGLO XX** (parte 2)

(📖) En la segunda parte de esta etapa de la historia, en la gamificación, la respuesta correcta es **PROFESIONALIZACIÓN** ✅.

En clase se les muestran las siguientes diapositivas:

Tema I *La Fisioterapia desde una perspectiva diacrónica* 🔍


- Acontecimientos sociopolíticos que marcan la profesionalización de la Fisioterapia
  - Aparición del automóvil
  - Mecanización del campo
  - Progreso en industria y transporte



Diversidad y aumento de lesiones del aparatolocomotor

Tema I *La Fisioterapia desde una perspectiva diacrónica* 🔍

- Acontecimientos sociopolíticos que marcan la profesionalización de la Fisioterapia
  - I y II Guerras Mundiales.
  - Epidemias de Poliomielitis (1942-1953).



Importantes y abundantes secuelas físicas en la población adulta joven de la época.


Capturas de diapositivas de clase

• **¿QUIÉN ES EL INTRUSO O INTRUSA?**

La respuesta correcta del último enigma de la gamificación es **PSEUDOCIENCIA** ✓. Se habla sobre ella en clase durante toda la asignatura.

(📖) Se muestran, a continuación, algunos ejemplos de diapositivas que se pueden mostrar en clase:

**¡¡¡ ALERTA CON LA PSEUDOCIENCIA!!!**



#coNprueba

“El Ministerio de Sanidad, tras los informes desarrollados por la Red Española de Agencias de Tecnologías Sanitarias y Prestaciones del SNS (RedETS), ha concluido que las prácticas conocidas como magnetoterapia estática, la dieta macrobiótica, el masaje tailandés y la sanación espiritual activa, deben ser consideradas pseudoterapias, dado que no han demostrado tener soporte en el conocimiento científico ni evidencia científica que avale su eficacia y seguridad y, por tanto, no se recomienda su utilización con finalidad sanitaria. No se valora su utilización para finalidades no sanitarias.”  
19.2.2021

**¡No lo olvideis!**

**FISIOTERAPIA = CIENCIA**

NINGUNO DE LOS DOS ARREGLARÍA TU PROBLEMA.




SORPRENDENTEMENTE, EL SEGUNDO EXISTE.

OBTENIDO DE: <https://www.pinterest.es/pin/81416705739234930/>

**¡¡¡ ALERTA CON LA PSEUDOCIENCIA!!!**

**PIRÁMIDE DE EVIDENCIA CUÑADA**



Me funciona  
A mi prima le funciona  
Sale en una web o un video de Youtube  
Las culturas antiguas ya lo sabían  
Un científico poco conocido que murió hace 50 años o más propuso algo del tema  
Un famoso que ha salido en la TV o en un periódico lo defiende  
Hay un estudio in vitro o con animales (seguramente ratones transgénicos)  
Hay varios estudios aleatorios en humanos sobre el tema hechos por científicos (seguramente pagados por las farmacéuticas)

EVIDENCIA MÁS SÓLIDA

EVIDENCIA MENOS SÓLIDA

Capturas de diapositivas de clase

## 4. CÓMO IMPORTAR FISIOSCAPE EN WOOC LAP

En este apartado, se expone lo siguiente:

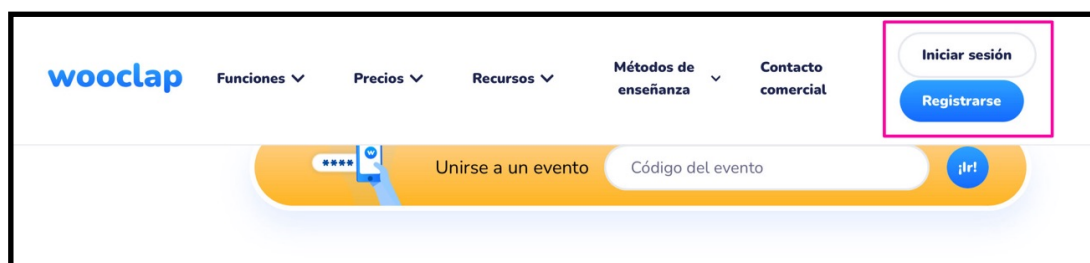
- Un breve resumen de la historia de la gamificación.
- Un breve resumen de la herramienta de Wooclap, con la que se ha realizado la gamificación.
- Una guía de exportación de la gamificación (FisioScape) en la herramienta de Wooclap.
- Una guía de cómo utilizar el FisioScape como docente.

### 4.1. HERRAMIENTA WOOC LAP

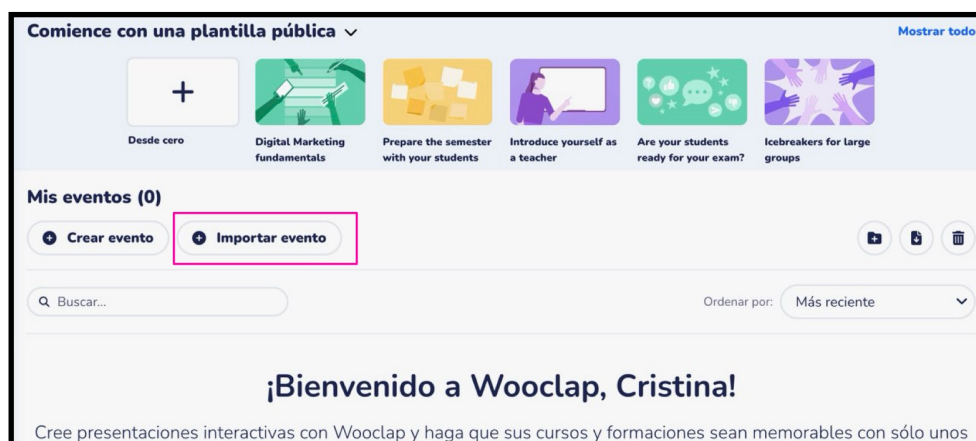
**Wooclap** es una plataforma educativa interactiva diseñada para involucrar al alumnado en clases presenciales y en línea. Permite a los docentes crear preguntas, encuestas y actividades interactivas para fomentar la participación activa de los estudiantes. Algunas de sus características principales incluyen: Interacción en tiempo real, diversidad de tipos de preguntas, retroalimentación instantánea y facilidad de uso.

### 4.2. GUÍA DE IMPORTACIÓN

- **PASO 1:** Accede a la página de Wooclap (<https://www.wooclap.com/es/>).
- **PASO 2:** Inicia sesión en tu cuenta de Wooclap o, si no tienes, regístrate.



- **PASO 3:** Una vez accedes a la página principal, haz click en “**IMPORTAR EVENTO**”.



- **PASO 4:** Introduce el código del evento que deseas importar, en este caso **PIE22197UMA**, y después haz click en **“IMPORTAR”**.



- **PASO 5:** ¡Ya tienes el evento completo **importado** en orden en tu Wooclap y puedes utilizarlo con tus alumnos en clase!

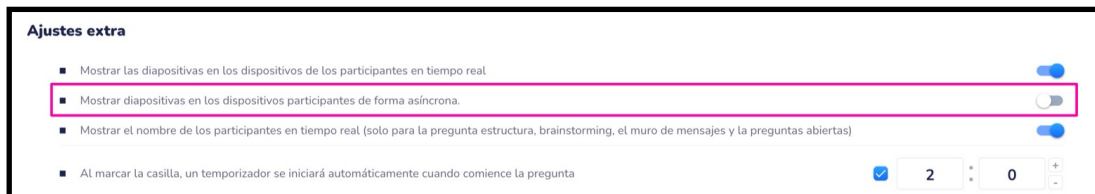
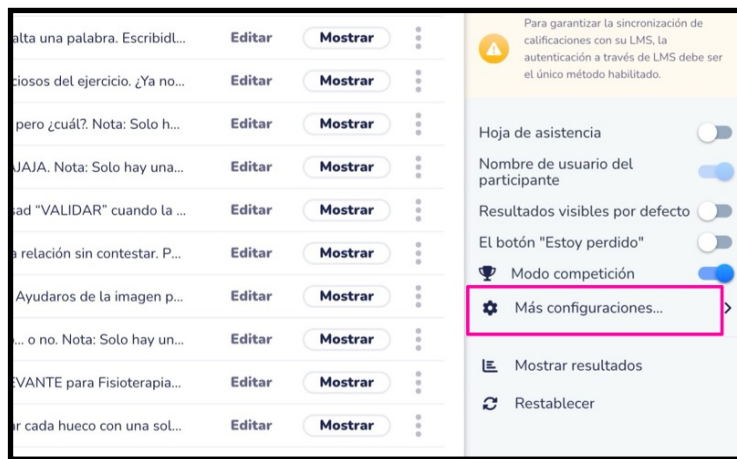
**Nota:** Al importarlo, has generado un nuevo código. Ese código es el que le debes compartir a tus alumnos para que ellos puedan acceder a la actividad y realizarla. Puedes modificarlo si lo deseas.

### 4.3. ¿CÓMO CONFIGURAR LA GAMIFICACIÓN UNA VEZ IMPORTADA?

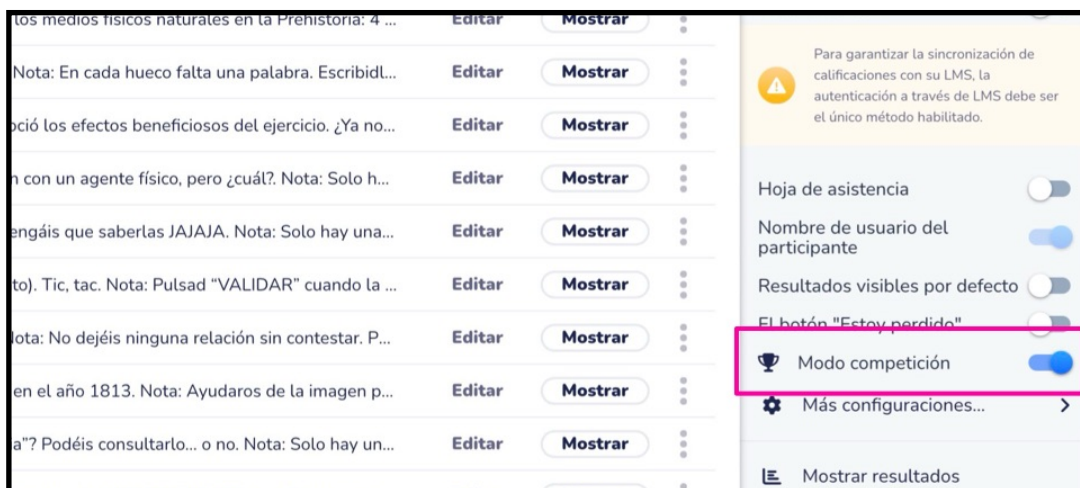
En este apartado se explica **cómo utilizar esta gamificación** en concreto, tal y como está planteada.

El Fisiscape es una gamificación que está controlada, en todo momento, por el profesor desde su portátil en clase, es decir, el docente decide cuando avanzar, cuando retroceder, cuando mostrar la respuesta correcta del enigma o cuando mostrar el ranking de los jugadores.

Pero existe la posibilidad de configurarlo como actividad para casa. Para esto, se selecciona, **"Más configuraciones"**, y después activa, **"Mostrar diapositivas en los dispositivos participantes de forma asíncrona"**:

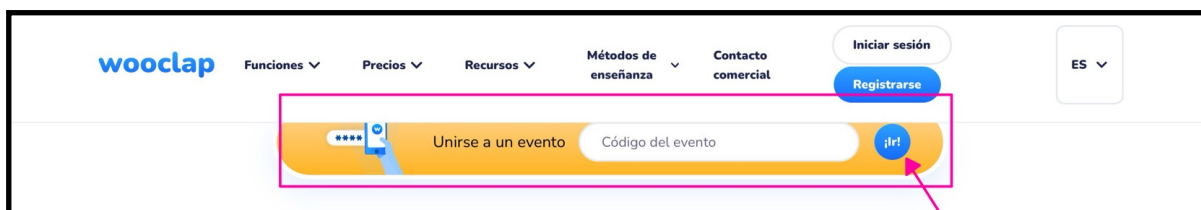


Para usarlo tal y como está planteada esta actividad en su origen, en primer lugar, debes seleccionar el **"Modo competición"**. Esto te permitirá mostrar el ranking de ganadores a medida que avanza la gamificación cuando así lo desees.

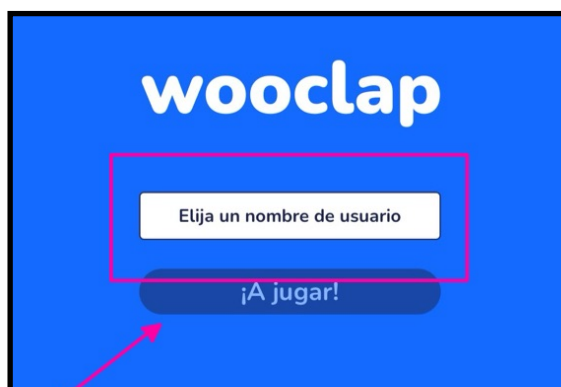


## 4.4. ¿CÓMO COMENZAR LA GAMIFICACIÓN?

- 1) **COMPARTIR EL CÓDIGO DEL JUEGO A TUS ALUMNOS.**
- 2) **TUS ALUMNOS DEBEN ACCEDER A LA PÁGINA DE WOOLAP** <https://www.wooclap.com/es/> (no hace falta que ellos estén registrados).
- 3) **DEBEN INTRODUCIR EL CÓDIGO QUE LE HAS PROPORCIONADO Y HACER CLICK EN "IR"** (también puedes compartirle directamente el enlace de la actividad).



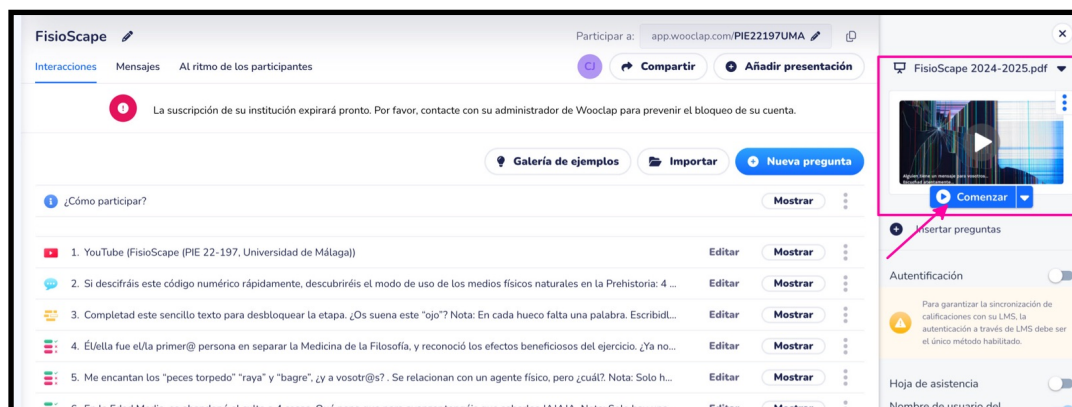
- 4) **DEBEN PONER SU NOMBRE, CÓDIGO, INICIAL, NÚMERO DE LISTA... Y HACER CLICK EN "¡A JUGAR!"**.



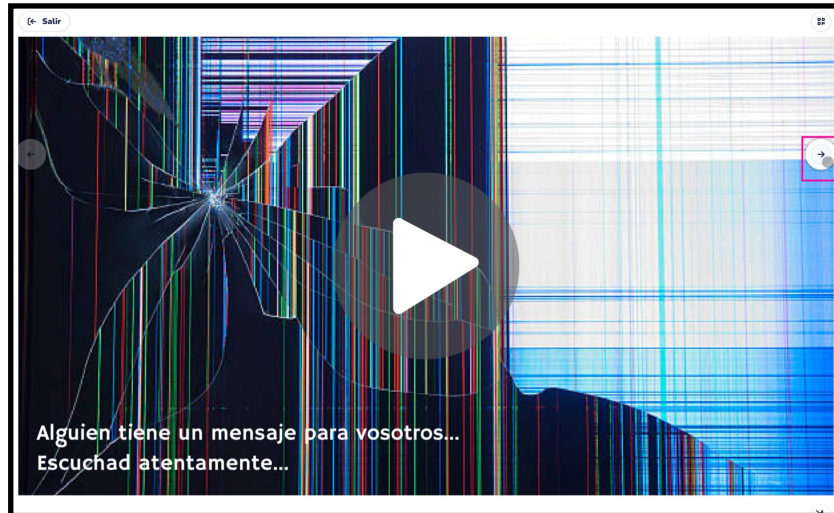
- 5) **¡ESPERAR A QUE EMPIECE EL JUEGO!**

## 4.5. ¿CÓMO CONTROLAR LA GAMIFICACIÓN?

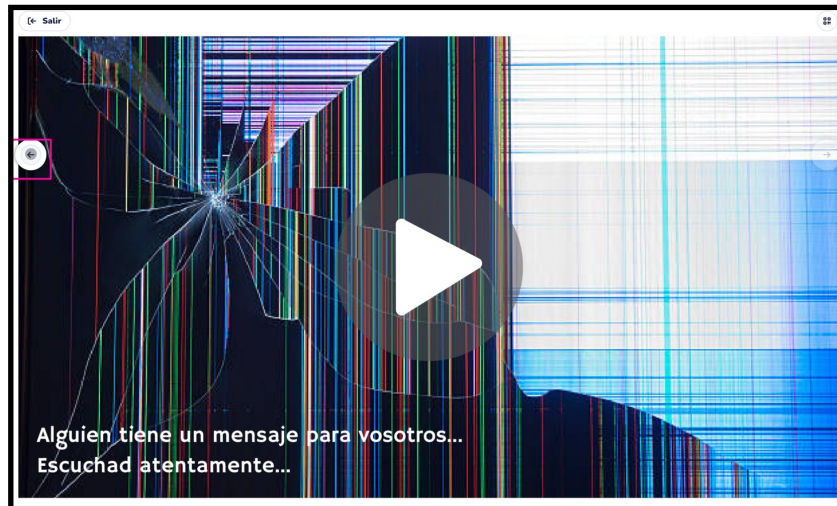
- Para **iniciar** la gamificación pulsa **"COMENZAR"**.



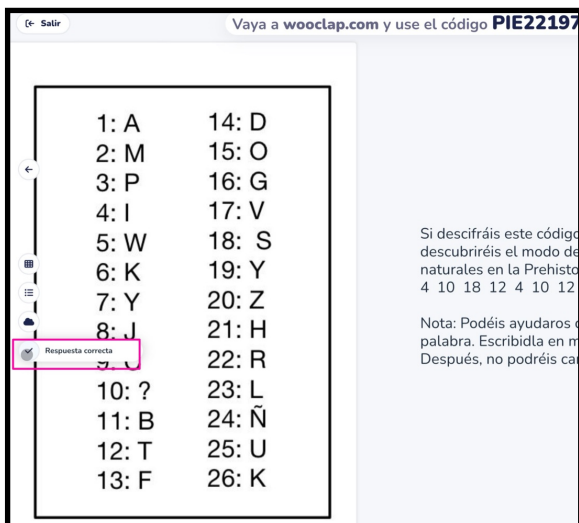
- Para **avanzar** a la siguiente diapositiva.



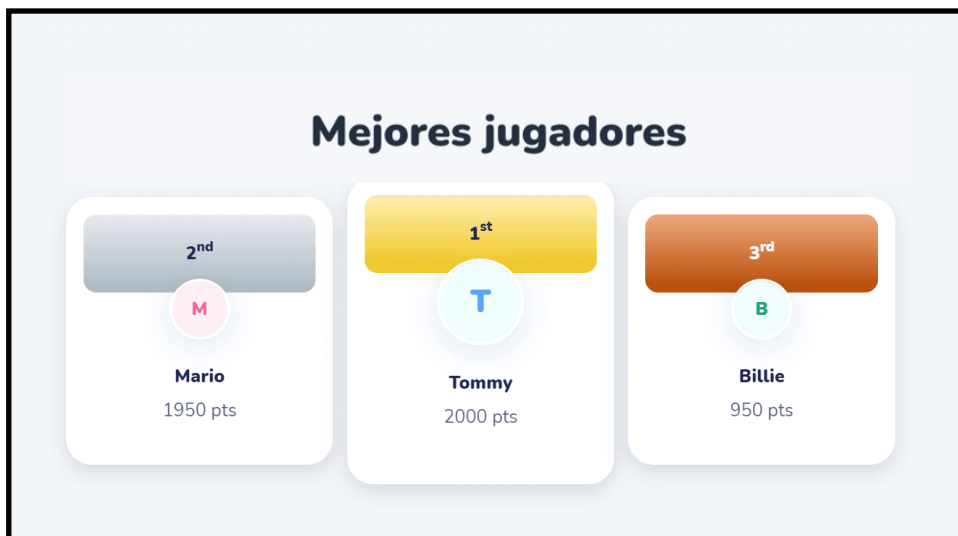
- Para **retroceder** a la diapositiva anterior.



- Para mostrar la **respuesta correcta**.



- Para mostrar el **ranking** de jugadores en línea.



## 5. GUÍA DE LA GAMIFICACIÓN

A continuación, se muestran las dispositivas en el mismo **orden** que en Wooclap, además de contar con una breve explicación de las etapas y la respuesta correcta. Puede servir como **guía durante la celebración de la gamificación**.

### • DIAPOSITIVA 1

Cuando los alumnos se registren en la actividad, la primera imagen que van a encontrarse es:



### • DIAPOSITIVA 2

Después de esto, se les muestra el siguiente vídeo de YouTube: <https://youtube.com/watch?v=q6RU4VL5iqQ>



### • DIAPOSITIVA 3

En esta diapositiva, básicamente, se les expone una breve explicación del juego.



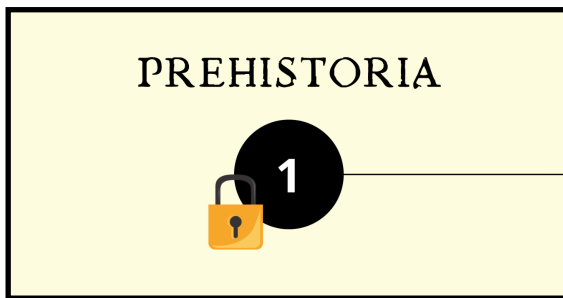
• **DIAPPOSITIVAS 4, 5, 6 Y 7**

Cuenta atrás para que el juego comience.



• **DIAPPOSITIVAS 8, 9: PREHISTORIA** (primer enigma)

En esta diapositiva se muestra la **PREHISTORIA (1) BLOQUEADA**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



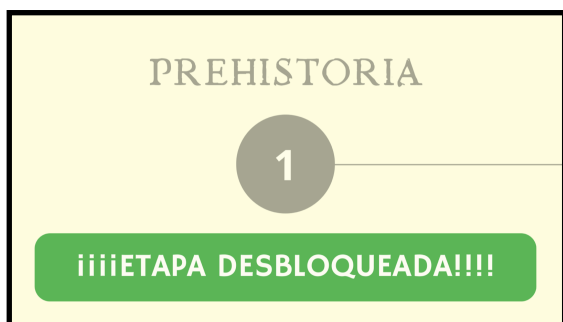
1: A	14: D
2: M	15: O
3: P	16: G
4: I	17: V
5: W	18: S
6: K	19: Y
7: Y	20: Z
8: J	21: H
9: C	22: R
10: ?	23: L
11: B	24: Ñ
12: T	25: U
13: F	26: K

Si descifráis este código numérico rápidamente, descubriréis el modo de uso de los medios físicos naturales en la Prehistoria:  
4 10 18 12 4 10 12 15 (¿así de fácil?)

Nota: Podéis ayudaros de papel y boli. La respuesta es una palabra. Escibidla en mayúscula y pulsad "VALIDAR". Después, no podréis cambiar vuestra respuesta.

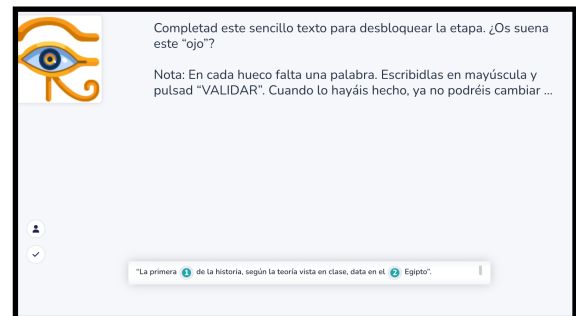
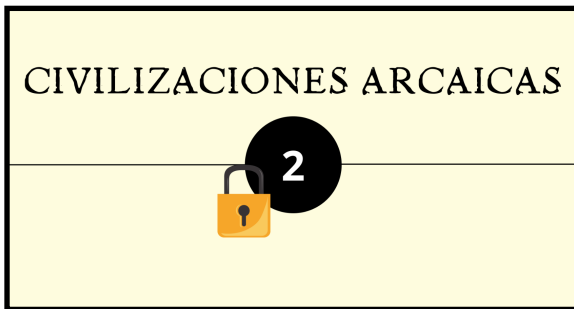
- La respuesta correcta es: **INSTINTO** ✓
- ⌚ Cronómetro: 2 min

• **DIAPPOSITIVA 10.** Es una transición. No tiene gamificación.



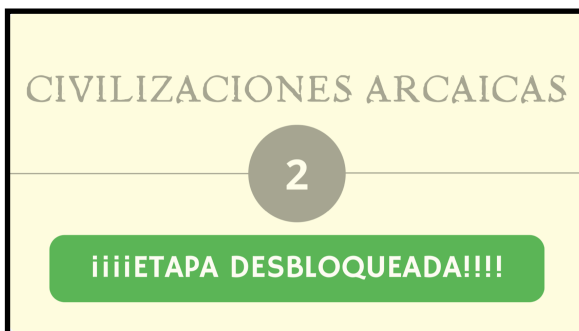
• **DIPOSITIVAS 11,12: CIVILIZACIONES ARCAICAS** (segundo enigma)

En esta diapositiva se muestra la etapa de **CIVILIZACIONES ARCAICAS (2) BLOQUEADA**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



- La respuesta correcta es: **1 = PRÓTESIS** ✓ ; **2 = ANTIGUO** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

• **DIPOSITIVA 13.** Es una transición. No tiene gamificación.



• **DIPOSITIVAS 14,15: EDAD ANTIGUA - ANTIGUA GRECIA** (tercer enigma)

En esta diapositiva se muestra la **EDAD ANTIGUA - ANTIGUA GRECIA (3) BLOQUEADA**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



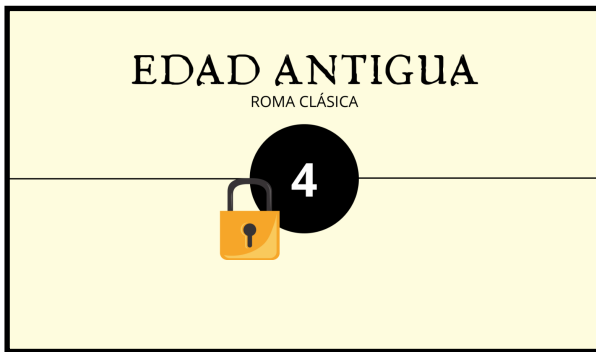
- La respuesta correcta es: **HIPÓCRATES DE COS** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

- **DIAPOSITIVA 16.** Es una transición. No tiene gamificación.



- **DIAPOSITIVAS 17,18: EDAD ANTIGUA - ROMA CLÁSICA** (cuarto enigma)

En esta diapositiva se muestra la **EDAD ANTIGUA - ROMA CLÁSICA (4) BLOQUEADA**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



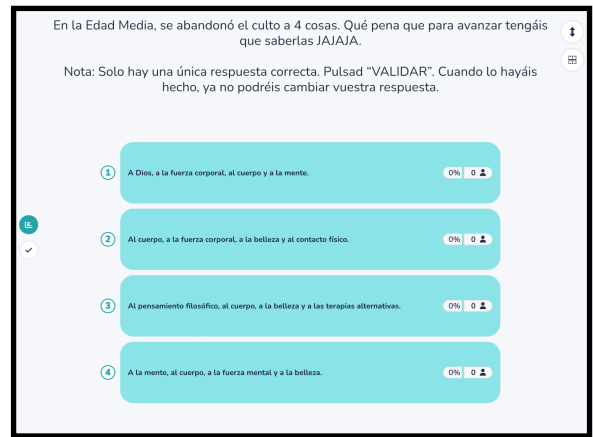
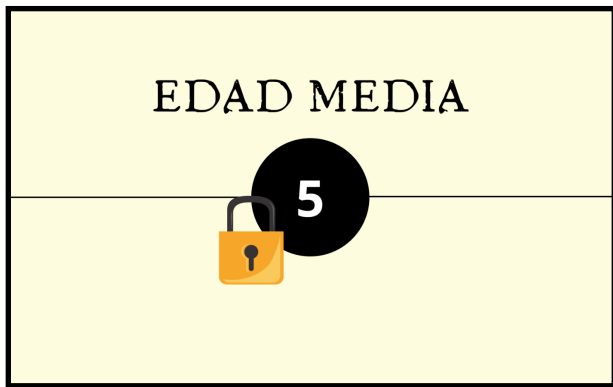
- La respuesta correcta es: **ELECTRICIDAD** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

- **DIAPOSITIVA 19.** Es una transición. No tiene gamificación.



- **DIAPOSITIVAS 20,21: EDAD MEDIA** (quinto enigma)

En esta diapositiva se muestra la **EDAD MEDIA (5) BLOQUEADA**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



- La respuesta correcta es: **AL CUERPO, A LA FUERZA CORPORAL, A LA BELLEZA Y AL CONTACTO FÍSICO** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

• **DIPOSITIVA 22.** Es una transición. No tiene gamificación.



• **DIPOSITIVAS 23,24: EDAD MODERNA - RENACIMIENTO** (sexto enigma)

En esta diapositiva se muestra la **EDAD MODERNA - RENACIMIENTO (6) BLOQUEADA**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



- La respuesta correcta es: **ANDRÉS VESALIO FUE RECONOCIDO POR LOS AVANCES EN EL ESTUDIO Y REPRESENTACIÓN DEL CUERPO HUMANO** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

- **DIAPPOSITIVA 25.** Es una transición. No tiene gamificación.



- **DIAPPOSITIVAS 26,27: SIGLO XVIII** (séptimo enigma)

En esta diapositiva se muestra el **SIGLO XVIII (7) BLOQUEADO**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).

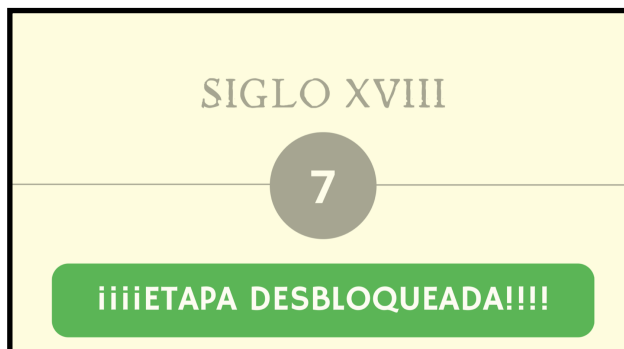


- La respuesta correcta es:

- RENÉ DESCARTES - PADRE DEL RACIONALISMO** ✓
- NICOLAS ANDRY - PADRE DE LA ORTOPEDIA** ✓
- INTRUSISMO - CURSO DE 6 MESES PARA TRATAR LA LUMBALGIA** ✓
- HIPÓCRATES DE COS - PADRE DE LA MEDICINA** ✓

- 🕒 Cronómetro: 2 min

- **DIAPPOSITIVA 28.** Es una transición. No tiene gamificación.



• **DIPOSITIVAS 29,30: SIGLO XIX** (octavo enigma)

En esta diapositiva se muestra el **SIGLO XIX (8) BLOQUEADO**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



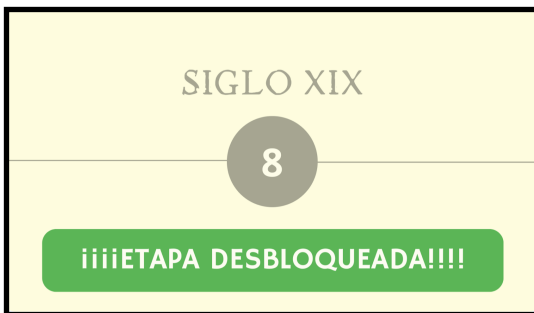
E	R	A
S	G	I
V	C	O
U	N	C

¿A que no sabéis descifrar este código?  
Os doy una pista: Fue fundado por Ling en el año 1813.

Nota: Ayudaos de la imagen para resolver el enigma. Después, pulsad "VALIDAR". Después, no podréis cambiar vuestra respuesta. Responded en mayúscula.

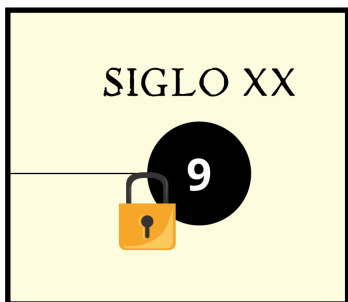
- La respuesta correcta es: **RCIG** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

• **DIPOSITIVA 31.** Es una transición. No tiene gamificación.



• **DIPOSITIVAS 32,33,34: SIGLO XX** (noveno y décimo enigma)

En esta diapositiva se muestra el **SIGLO XX (9) BLOQUEADO**. Deben resolver un enigma para avanzar (gamificación).



¿Os acordáis del año en el que se acuñó, por primera vez, el término "Fisioterapia"? Podéis consultarlo... o no.

Nota: Solo hay una única respuesta correcta. Pulsad "VALIDAR". Cuando lo hayáis hecho, ya no podréis cambiar vuestra respuesta.

1	1979	0%	0.1	6	1959	0%	0.1
2	1909	0%	0.1	7	1919	0%	0.1
3	1969	0%	0.1	8	1900	0%	0.1
4	1929	0%	0.1	9	1949	0%	0.1
5	1919	0%	0.1	10	1989	0%	0.1

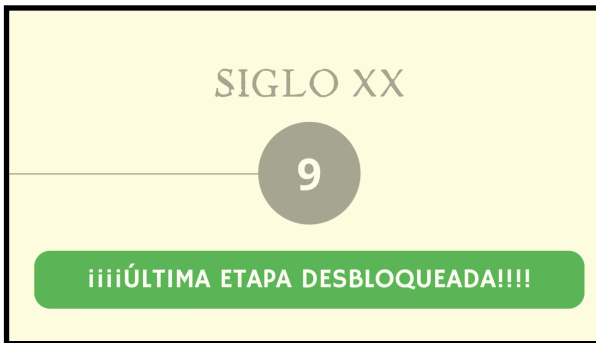


Uy, parece que la última etapa se resiste... ¿Os acordáis de una cosa que pasó en este siglo MUY RELEVANTE para Fisioterapia? Una pista: empieza por P...

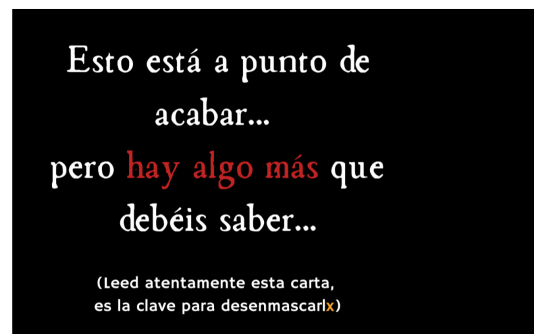
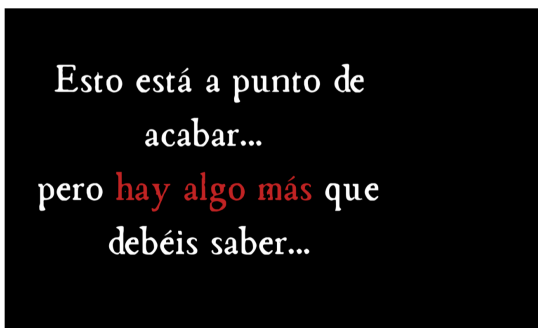
Nota: Es una palabra. Escribidla en mayúscula. Pulsad "VALIDAR". Después, no podréis cambiar vuestra respuesta.

- La primera respuesta correcta es: **1909** ✓
- La segunda respuesta correcta es: **PROFESIONALIZACIÓN** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min/pregunta

- **DIPOSITIVA 35.** Es una transición.

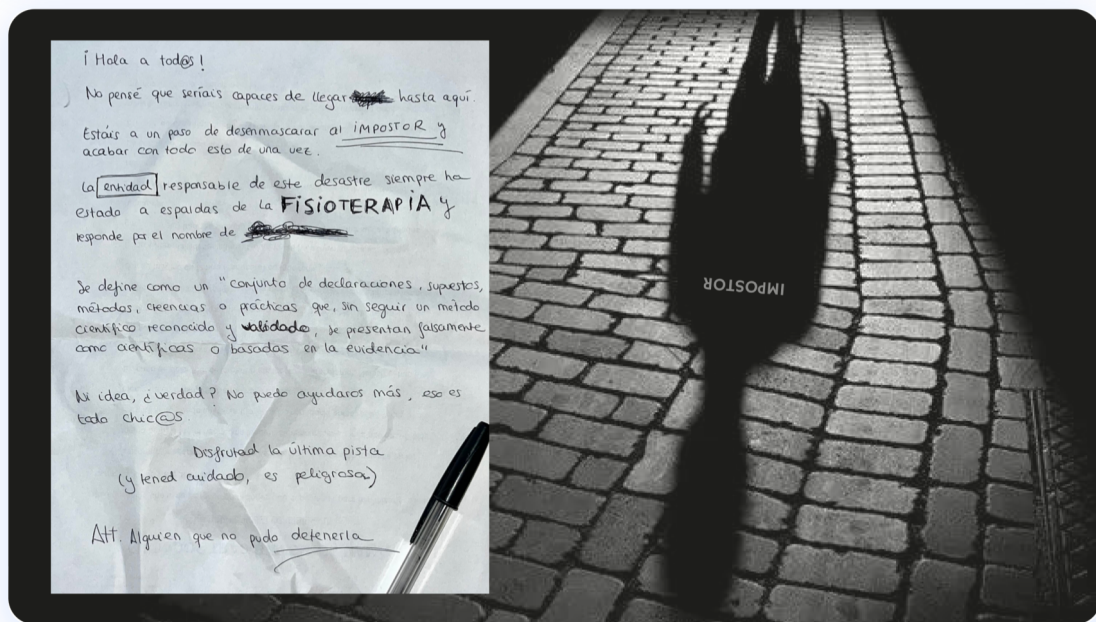


- **DIPOSITIVAS 36,37.** Son diapositivas de transición a la última pista. No gamificación.

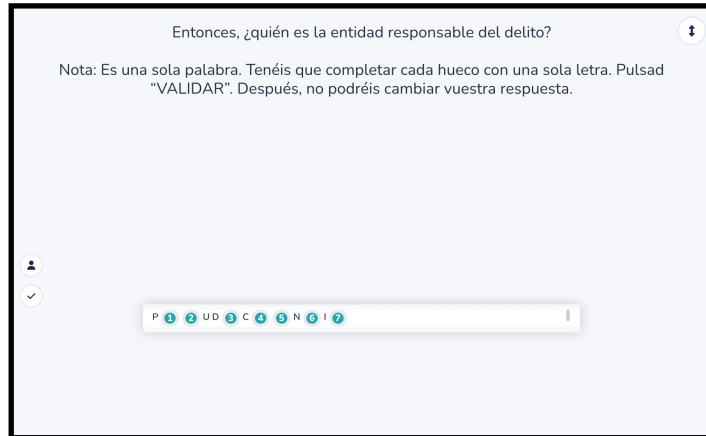


- **DIPOSITIVA 38**

En esta diapositiva hay añadida una carta hecha a mano (efecto de papel sucio) con la definición de **pseudociencia**. No tiene gamificación tampoco.



- **DIAPPOSITIVA 39.** En esta diapositiva se inserta el último enigma.



- La respuesta correcta es: **PSEUDOCIENCIA** ✓
- 🕒 Cronómetro: 2 min

- **DIAPPOSITIVA 40.** Esta sería la **diapositiva final** de la gamificación.



- **DIAPPOSITIVAS 41,42:** Información del equipo y agradecimiento.



Para más información, contacte con [cristina.roldan@uma.es](mailto:cristina.roldan@uma.es)