gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




MIRO
miro.com

Introducción

Miro es una pizarra digital colaborativa que se utiliza para generar ideas, planificar y organizar conceptos. Ayuda a los usuarios a desarrollar habilidades interpersonales como la creatividad, la planificación y la automotivación.

May 19 Canvas 26 goes global! Join us at Miro's biggest event. SAVE THE DATE San Francisco

miro Product Solutions Resources Pricing Contact sales Login Sign up free

Get from brainstorm to breakthrough with Miro

Collaborative AI workflows that help your team build the right thing, faster

Maria

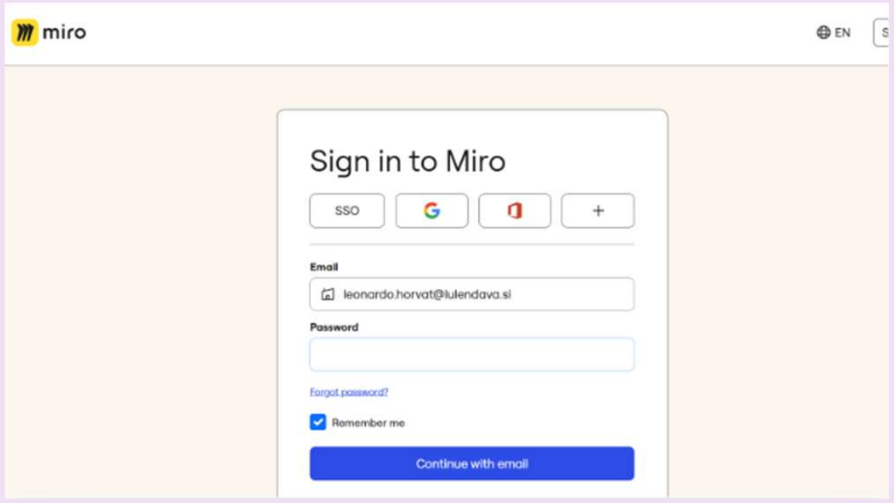
Enter your work email

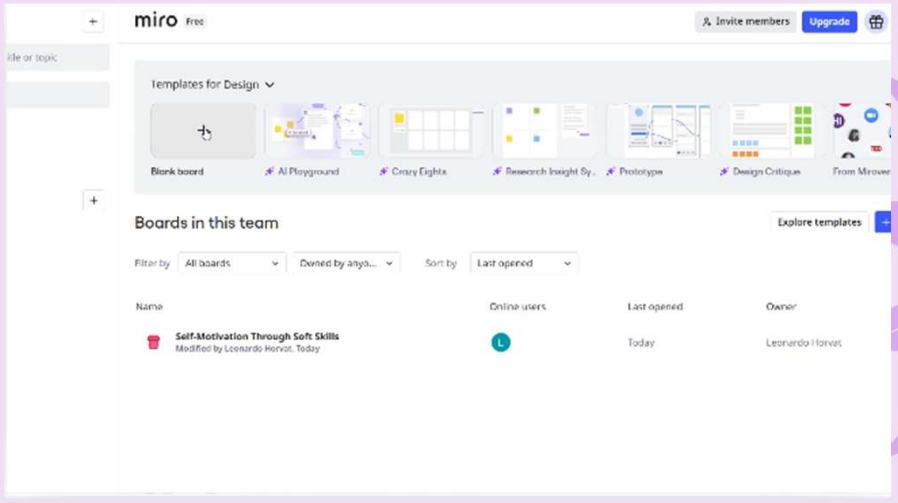
Sign up free

GET

Acceso al espacio de trabajo

Tras iniciar sesión, los usuarios acceden a su panel de control, donde pueden crear y gestionar proyectos.

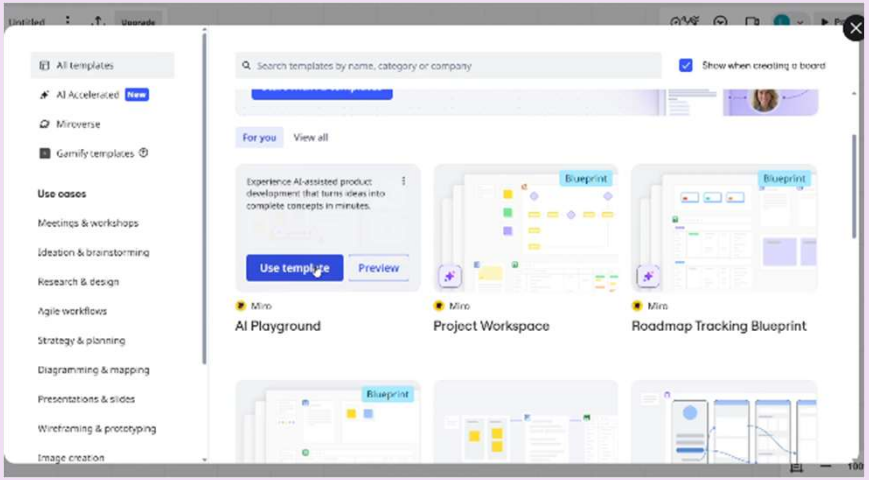




Crear un nuevo tablero

Al hacer clic en "Crear tablero", los usuarios abren un lienzo en blanco.

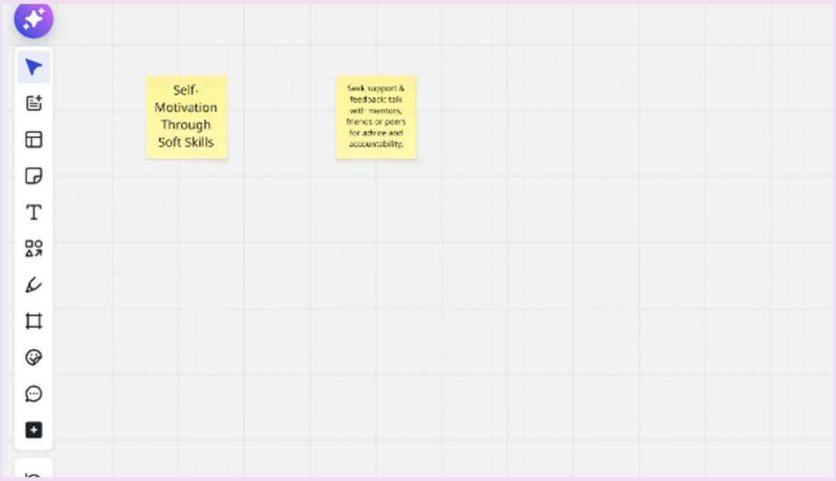
Los usuarios crean un nuevo tablero para organizar ideas, tareas o actividades de aprendizaje en un formato visual.



Uso de herramientas visuales

Miro permite a los usuarios añadir notas adhesivas, imágenes, diagramas y texto para explorar ideas y establecer objetivos.

Los elementos del tablero se pueden agrupar, mover o conectar para crear planes y flujos de trabajo estructurados.

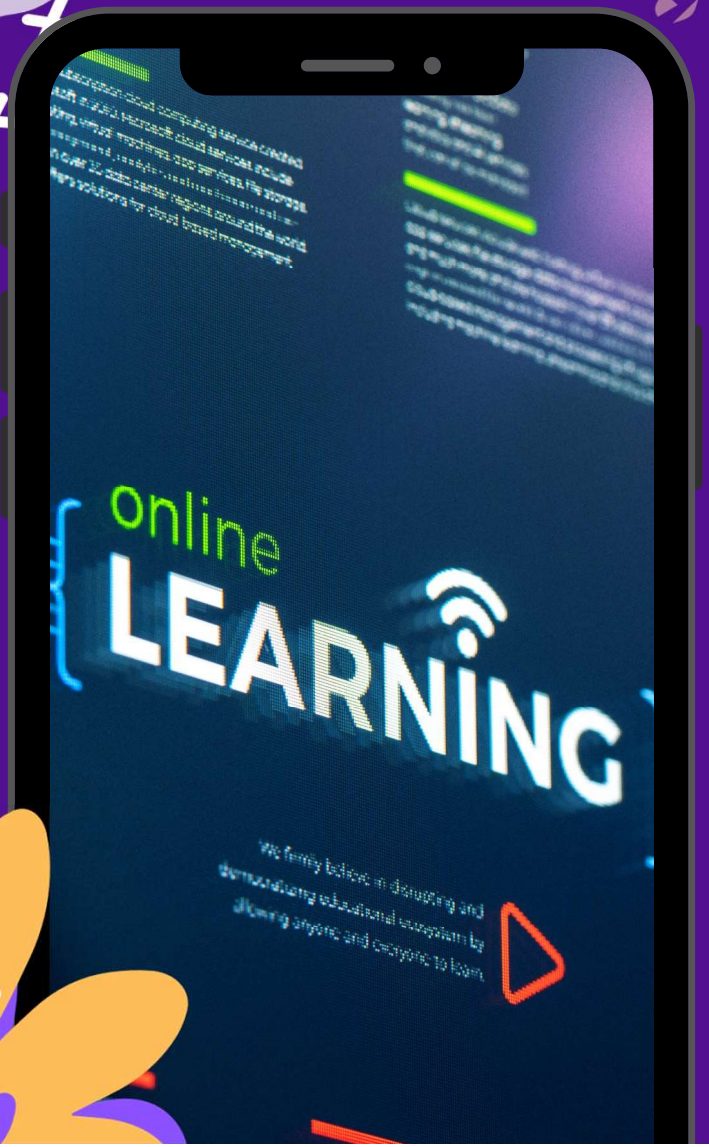


Colaboración en tiempo real

Varios usuarios pueden trabajar en el mismo tablero simultáneamente, compartiendo ideas y comentarios.

Mantenerse organizado y motivado

Al visualizar los objetivos y el progreso, Miro ayuda a los usuarios a mantenerse organizados, concentrados y motivados.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Miro

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia para la Movilidad y los Programas de la UE (AMPEU). Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE