



MIRO



LO ESENCIAL

Miro es una plataforma de pizarra digital colaborativa en línea que permite a educadores y facilitadores diseñar y estructurar "Escape rooms" virtuales mediante mapas visuales, diagramas de flujo y bloques conectados. Facilita la creación de narrativas, secuencias de acertijos y lógica ramificada de forma clara e interactiva.

Vista general y mapa lógico: Miro ofrece un lienzo visual infinito donde los puzzles, las escenas, las pistas y las decisiones se representan mediante formas conectadas por flechas. Los diseñadores pueden crear un mapa lógico visual que muestre claramente el progreso del jugador, las dependencias entre los puzzles y las rutas alternativas.

URL / Acceso: <https://miro.com>



INFORMACIÓN ADICIONAL

Soporte multilingüe: Interfaz disponible en varios idiomas. El contenido puede escribirse en cualquier idioma.

Requisitos técnicos: Interfaz disponible en varios idiomas. El contenido puede estar escrito en cualquier idioma.

Adaptaciones para usuarios con dificultades específicas de aprendizaje: El enfoque de mapeo visual, la codificación por colores y la secuenciación clara ayudan a los estudiantes con dificultades específicas de aprendizaje al facilitar la comprensión de las relaciones y la progresión.

- **Costo y acceso ¿Funciona sin conexión?** No

CÓMO USARLO

1

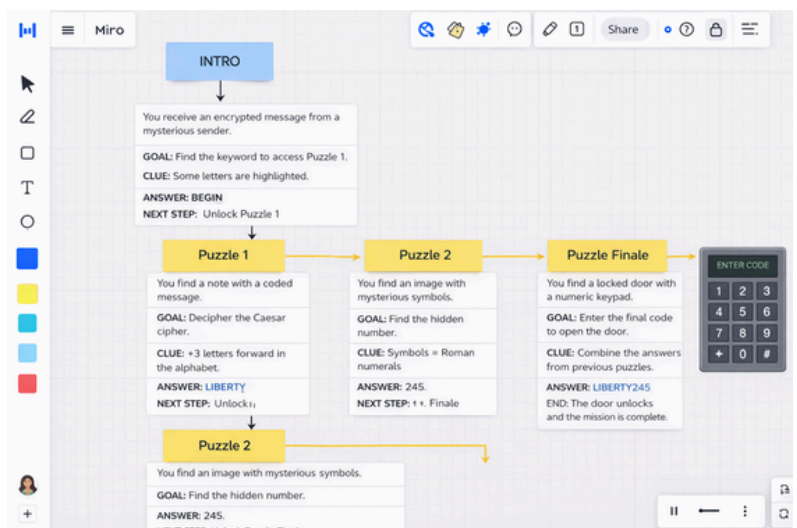
PASO 1: Definir la estructura de la sala de escape

1. Crea un nuevo tablero en Miro.
2. Dale un nombre a tu tablero (por ejemplo, "Diseño de Escape Room").
3. Utilice formas (rectángulos o notas adhesivas) para representar:
 - Introducción
 - Rompecabezas 1
 - Rompecabezas 2
 - Desafío final
 - Ordénalos lógicamente.

2

PASO 2: Construir la narrativa y el flujo lógico

1. Utiliza flechas para conectar los rompecabezas y mostrar el progreso.
2. Agregue texto dentro de cada forma que describa:
 - Contexto de la historia
 - Objetivo
 - Pistas
 - Solución
 - Siguiendo paso
3. Si es necesario, cree rutas alternativas (por ejemplo, Rompecabezas 2A / Rompecabezas 2B).
4. Utilice códigos de colores:
 - Azul = Narrativa
 - Amarillo = Rompecabezas
 - Rojo = Tarea final



3

PASO 3: Revisar y colaborar

1. Comparte la pizarra con compañeros o estudiantes.
2. Utilice los comentarios para hablar sobre la estructura y las mejoras.
3. Prueba el flujo lógico antes de transferir el juego a una plataforma jugable (Genially, Canva, Google Sites, etc.).



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Características principales

Consejos para combinar historia y jugabilidad.

- Planifica la secuencia y la estructura del rompecabezas.
- Desarrollar la trama, el escenario y los personajes.
- Visualiza las conexiones entre la narrativa y la jugabilidad.
- Añade notas, diálogos o descripciones de escenas.



CONSEJOS PARA COMBINAR HISTORIA Y JUGABILIDAD.

- Comience con un objetivo final claro.
- Haz que cada rompecabezas tenga un significado para la historia.
- Evita demasiadas ramificaciones que confundan a los jugadores.
- Equilibrar los momentos narrativos con la resolución de problemas.
- Utilice un código de colores coherente.
- Prueba el flujo lógico antes de construir el juego.



VENTAJAS Y LIMITACIONES

Oportunidades	Debilidades
Planificación visual clara e intuitiva	No crea juegos jugables
Ideal para el diseño colaborativo	Requiere conexión a internet.
Entorno flexible y creativo	La versión gratuita tiene límites de tablero.
Fácil de modificar y reorganizar	Los tableros grandes pueden resultar visualmente recargados.
Adecuado para contextos educativos.	