

MODULO APRENDIZAJE · NIVEL: TÚ

DESARROLLA MIRA EN TI

Tu armadura para aprender



Cada día entras en partida

El mundo intenta distraerte, hacerte rendir cuando algo cuesta y olvidar por qué lo haces.

Para esa partida necesitas equipo.

Ese equipo es **MIRA**: una armadura que te da fuerza y te protege.



EQUIPADO

M · I · R · A

Tu armadura: M·I·R·A

Cuatro piezas. Cuatro poderes.



M

Metacognición

EL RADAR

Lees tu propio juego.



I

Interioridad

EL NÚCLEO

Tu energía y tu porqué.



R

Resiliencia

EL ESCUDO

Caes y vuelves a entrar.



A

Agencia

LA ESPADA

Actúas, creas, decides.

Qué te da cada poder, de verdad

Detrás de cada pieza de la armadura hay una capacidad real.



M

EL RADAR

Sabes cómo aprendes: qué estrategia usas y qué cambiarías.



I

EL NÚCLEO

Conectas lo que aprendes con lo que de verdad te importa.



R

EL ESCUDO

Tratas el error como información, no como derrota.



A

LA ESPADA

Haces cosas reales y tomas tus propias decisiones.



Cómo subes de nivel

No se compra. Se entrena — un poco cada día.

+M

Pregúntate: «¿qué he aprendido y qué haría distinto?»

XP



+I

Busca por qué lo que estudias tiene que ver contigo.

XP



+R

Cuando algo falle, vuelve a intentarlo con otra estrategia.

XP



+A

Crea algo real con lo que aprendes y enséñalo a alguien.

XP





EQUÍPATE

La partida es tuya.

