gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




TRELLO
trello.com

Introducción

Trello es una herramienta de gestión de proyectos en línea que ayuda a los usuarios a organizar sus tareas visualmente. Además, fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales como la planificación, la responsabilidad y la automotivación.

ATLASSIAN Trello

Features Solutions Plans Pricing Resources

Log in | Get Trello for free

Accelerate your teams' work with AI features now available for all Premium and Enterprise! Learn more.

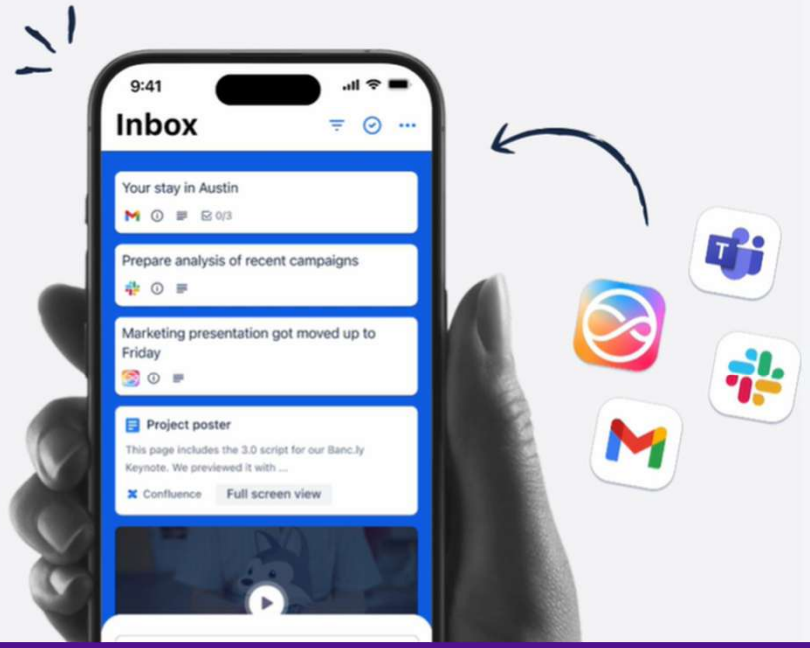
Capture, organize, and tackle your to-dos from anywhere.

Escape the clutter and chaos—unleash your productivity with Trello.

Email

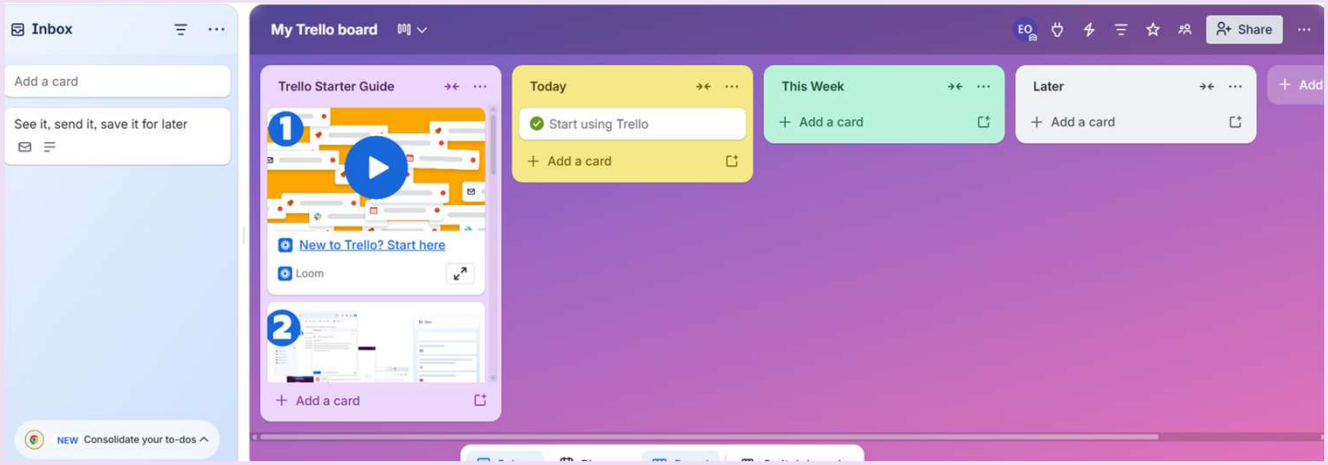
Sign up - it's free!

By entering my email, I acknowledge the Atlassian Privacy Policy



Acceso a los foros

Tras iniciar sesión, los usuarios acceden a sus tableros, donde se organizan sus tareas y objetivos. Los tableros ofrecen una visión general de los proyectos y ayudan a los usuarios a llevar un control de su trabajo.



Organizar el trabajo con listas

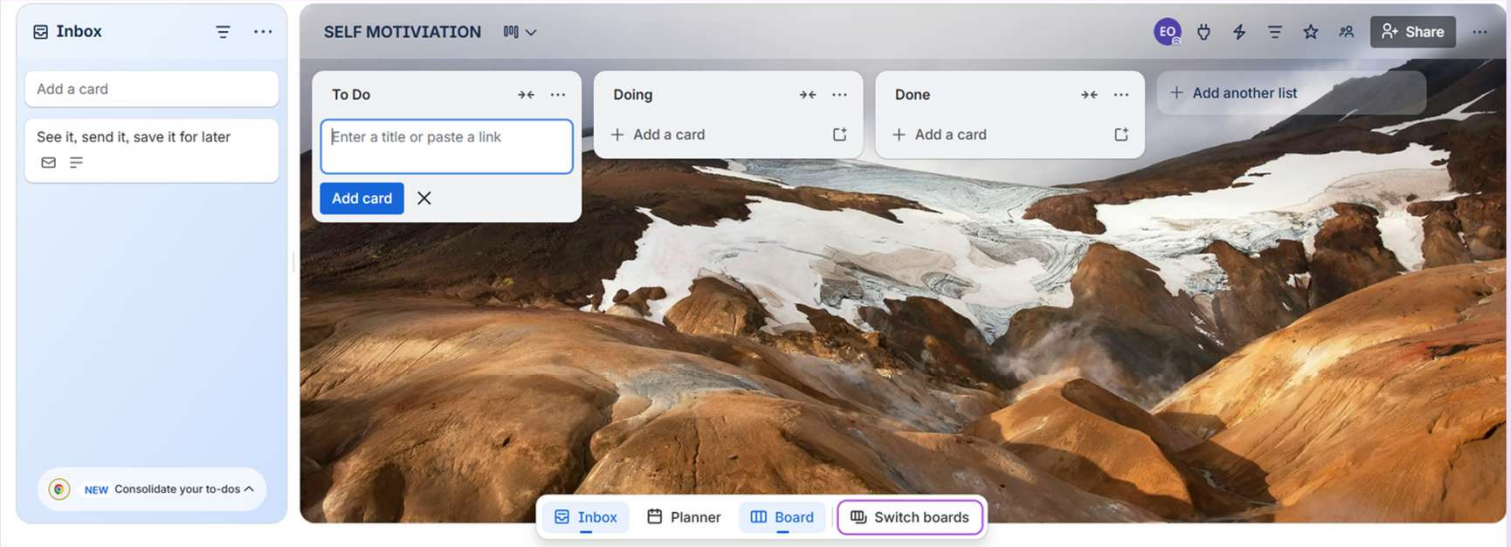
Los tableros se pueden dividir en listas, como Tareas pendientes, En curso y Completadas, lo que ayuda a los usuarios a estructurar claramente sus tareas y su flujo de trabajo.





Tareas como tarjetas

Las tareas se añaden como tarjetas que pueden incluir descripciones, fechas límite y listas de verificación para dividir los objetivos más grandes en pasos más pequeños y manejables.

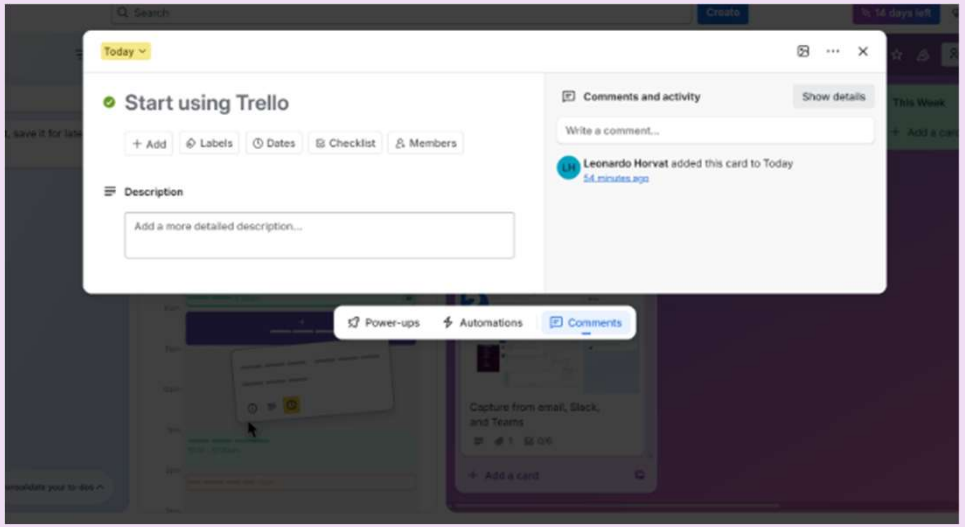


Seguimiento del progreso

Las tarjetas se pueden mover entre listas a medida que se completan las tareas, lo que muestra visualmente el progreso y ayuda a los usuarios a mantenerse organizados.

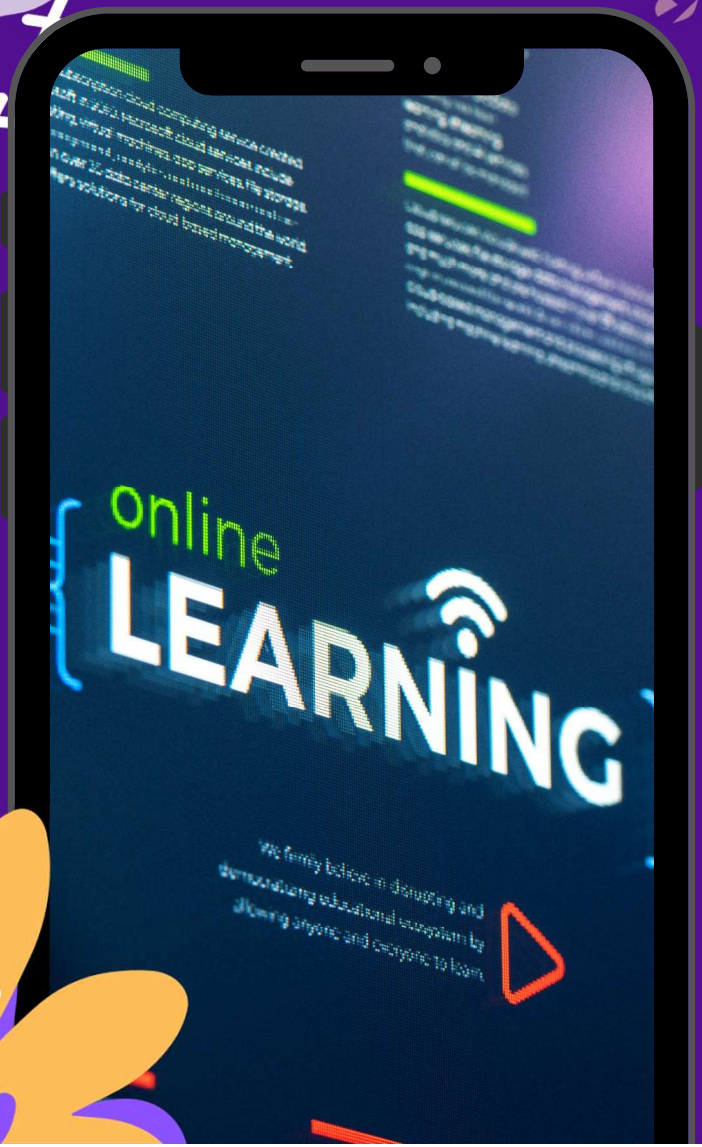
Desarrollo de habilidades y motivación

Ver las tareas completadas ayuda a los usuarios a mantenerse motivados y a desarrollar habilidades como la organización y la planificación.



Gestión del tiempo y de los objetivos

En resumen, Trello ayuda a los usuarios a gestionar su tiempo, establecer objetivos y mantenerse concentrados en completar sus tareas.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Visuales: Trello

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