



XXIAdults

**Adaptação do sistema educativo de adultos
ao século XXI**

O Modelo de Boas Práticas



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFSSIONAL E PESSOAL



**Cofinanciado pela
União Europeia**



Nome da Boa Prática

Repórteres Comunitários: Capacitando Adultos através da Narrativa Digital

Resumo da Prática

Resumo breve e fácil de compreender: Qual é a prática, para quem e para que propósito?

Muitos adultos, especialmente em zonas rurais ou de baixa oportunidade, têm dificuldades com competências digitais e sentem-se desligados do mundo digital em rápida evolução. Muitas vezes parecem invisíveis nos meios de comunicação e nos espaços de tomada de decisão, reforçando um sentimento de exclusão social. Além disso, sentem que possuem uma riqueza de memórias e património cultural que está em risco de desaparecer, algo que duvidam que a sociedade moderna queira preservar. Por outro lado, os centros de educação de adultos procuram formas inovadoras de aumentar o envolvimento e a relevância dos aprendentes.

A iniciativa dos **Repórteres Comunitários** nasceu desta dupla necessidade: ajudar adultos a adquirir **literacia digital funcional** enquanto **lhes dá voz**. Foi desenvolvido como parte de um projeto Erasmus+ chamado "Let Me Tell You", que procurava capacitar os adultos mais velhos através da narrativa e gravações em vídeo das suas próprias histórias pessoais do passado, com jovens voluntários como mentores, ao mesmo tempo que desenvolviam as suas competências digitais para responder às necessidades do mundo digitalizado de hoje.

Descrição da Prática – mínimo de 2000 caracteres

1) Contexto / Enquadramento

Qual foi a necessidade ou problema inicial?

Quem era o grupo-alvo? Fazia parte de um programa ou projeto maior?

Muitos adultos — especialmente aqueles que vivem em zonas rurais ou regiões com poucas oportunidades — continuam a enfrentar barreiras significativas no que diz respeito a competências digitais. À medida que as tecnologias digitais evoluem rapidamente, estes indivíduos sentem-se frequentemente deixados para trás, desligados não só dos serviços online, mas também das conversas sociais e culturais. Este sentimento de exclusão é ainda mais aprofundado pelo facto de raramente verem as suas vidas, experiências ou preocupações refletidas nos meios de comunicação tradicionais ou no discurso público. Ao mesmo tempo, muitos destes adultos carregam consigo um rico repositório de memórias, histórias de vida e património cultural — ativos que receiam que possam ser esquecidos ou subvalorizados na sociedade digital acelerada de hoje.

Paralelamente, os centros de educação de adultos e as organizações comunitárias têm procurado ativamente métodos inovadores e inclusivos para envolver os adultos e tornar a aprendizagem mais relevante e empoderadora. Foi em resposta a ambos os desafios que a iniciativa **Repórteres Comunitários** foi desenvolvida.





Esta iniciativa foi lançada como parte do projeto Erasmus+ "**Let Me Tell You**", que tinha como objetivo dar aos idosos uma plataforma para partilhar as suas histórias de vida, ao mesmo tempo que desenvolvia competências digitais essenciais. Através do programa, os participantes aprenderam a usar smartphones, tablets e ferramentas básicas de edição de vídeo para criar pequenas histórias digitais ou entrevistas baseadas nas suas experiências pessoais. Estas sessões de storytelling foram apoiadas por jovens voluntários, que atuaram como mentores digitais e facilitaram uma troca de aprendizagem intergeracional significativa.

O grupo-alvo era composto principalmente por adultos mais velhos com experiência digital limitada, mas um forte desejo de partilhar as suas vozes e histórias. Ao tornarem-se "repórteres comunitários", ganharam não só literacia digital funcional, mas também visibilidade e reconhecimento nas suas comunidades. O processo ajudou a aumentar a autoestima, a expressão cultural e a confiança digital.

Na essência, a iniciativa conseguiu transformar os adultos em criadores de conteúdos ativos, reconectando-os com o mundo digital enquanto preserva narrativas pessoais e culturais valiosas para as gerações futuras.

2) Objetivos

Quais eram os objetivos da prática? O que pretendia melhorar ou mudar?

- Ensinar competências digitais básicas (filmagem, edição, upload) através da narrativa.
- Promover a autoexpressão, o envolvimento cívico e a inclusão.
- Fortalecer a ligação entre os alunos e a sua comunidade local.
- Fortalecer a interação intergeracional.
- Mostrar o valor e as perspetivas dos adultos muitas vezes excluídos da narrativa digital.
- Preservar conhecimentos e histórias valiosas que reforcem a consciência histórica e cultural.

3) Implementação / Metodologia

Como foi realizada a prática passo a passo?

Que atividades ou métodos foram utilizados?

Quanto tempo demorou?

Fase 1: Recrutamento e Envolvimento

- Os adultos foram convidados a juntar-se ao programa com a ideia: "*Todos têm uma história que vale a pena partilhar.*"
- Jovens voluntários comprometeram-se a formar adultos mais velhos em gravação de vídeo. Em alguns casos, eram seus netos.
- Não era necessária experiência digital prévia.

Fase 2: Workshops de Formação

- Foi organizada uma série de **4 a 6 workshops interativos** (1,5 horas cada):
 - Usar um smartphone para tirar fotografias e vídeos
 - Guia digital para gravação de vídeo elaborado
 - Noções básicas de narrativa digital: estrutura narrativa, dicas para entrevistas
 - Edição com aplicações simples e gratuitas (por exemplo, InShot, Canva, CapCut)





- Carregar conteúdos em plataformas (YouTube, Facebook) ou na plataforma digital da escola

Fase 3: Criação da História

- Cada participante escolheu um tema da história (jornada pessoal, património local, competências esquecidas, etc.).
- Pequenos grupos ou indivíduos trabalharam com o apoio de facilitadores juvenis.
- As sessões de feedback entre pares aumentaram a confiança e melhoraram a qualidade dos resultados.

Fase 4: Triagem Comunitária

- Foi realizado um evento final onde os participantes apresentaram os seus vídeos a colegas, família e autoridades locais.
- O conteúdo também foi partilhado nos sites dos centros e nas redes sociais para alcançar um público mais vasto.

4) Resultados / Conclusões

Quais foram os resultados concretos?

Como é que a prática impactou os participantes?

- Mais de 30 histórias únicas criadas por aprendentes adultos em países parceiros.
- Os participantes adquiriram competências básicas de filmagem, edição e publicação.
- A interação intergeracional foi incentivada e alcançada.
- Aumento da autoconfiança e do sentido de propósito.
- A consciencialização comunitária sobre a educação de adultos aumentou através da partilha dos meios de comunicação locais.
- Vários alunos juntaram-se a clubes locais de jornalismo ou continuaram a criar conteúdos digitais.

5) Histórias dos Participantes – opcionais

Citações curtas, reflexões pessoais ou experiências partilhadas pelos participantes

"Falei sobre as nossas tradições locais favoritas que pensei terem morrido para sempre. Agora as nossas tradições estão no YouTube — e os meus netos veem!" – Ernesto, 75 anos, Espanha.

"Antes, pensava que não tinha nada a dizer. Mas as pessoas aplaudiram depois da minha história. Senti-me vista." – Eleni, 68 anos, Grécia.

6) Fatores de Sucesso

O que tornou a prática eficaz ou inovadora?

Houve elementos únicos ou criativos?





- Envolvimento emocional: os alunos trabalharam em temas que lhes são próximos.
- Relevância no mundo real: usaram smartphones, uma ferramenta que já possuem ou reconhecem.
- Aprendizagem mista: combina artes criativas com competências técnicas.
- Aprendizagem intergeracional.
- Reconhecimento público: partilhar histórias dá visibilidade e motivação.

7) Transferibilidade / Recomendações

A prática pode ser usada noutros locais?

Que condições são necessárias para uma implementação bem-sucedida?

Facilmente adaptável a diferentes ambientes:

- Centros de educação de adultos, bibliotecas ou ONGs comunitárias podem implementá-lo com um custo mínimo.
- Ideal para contextos rurais ou multiculturais — as histórias ajudam a unir gerações e culturas.
- Necessita de equipamento básico de TIC (smartphones, tablets) e de um facilitador com experiência em narrativa digital.

8) Dicas / Conselhos de Implementação – opcionais

Listas de verificação, lições ou conselhos para quem deseja implementar a prática.

- Foque-se na **autenticidade**, não na qualidade do vídeo — a emoção importa mais do que o polimento.
- Ofereça ajuda individual a participantes nervosos nas fases iniciais.
- Colabore com os meios de comunicação locais ou municípios para alargar o impacto.

9) Lições Aprendidas - opcional

Maiores surpresas, obstáculos ou principais conclusões durante a implementação.

- Alguns alunos eram tímidos no início — pequenos grupos de pares ajudam a reduzir a ansiedade.
- As aplicações para smartphones precisavam de ser cuidadosamente selecionadas para simplificar.
- Os participantes valorizaram o feedback não só dos formadores, mas também uns dos outros.

10) Fotografias que ilustram a prática descrita

Por favor, anexe pelo menos 3 fotos relacionadas com as boas práticas descritas







PERFIL DE PRÁTICA – LISTA DE CLASSIFICAÇÃO

Por favor, assinale todas as categorias que se aplicam à prática descrita. Pode escolher mais do que uma.

TIPO DE PRÁTICA

- Aprender fazendo
- Aprendizagem intergeracional
- Aprendizagem baseada na comunidade
- Aprendizagem digital / mista
- Aprendizagem entre pares
- Mentoria / coaching
- Abordagens culturais/criativas
- Colaborativo / baseado em parceiros
- Outros (especificar):

GRUPO-ALVO

- Adultos com baixas qualificações
- NEETs (Not in Education, Employment, or Training)
- Migrantes / Refugiados
- Adultos mais velhos
- Mulheres
- Pessoas com deficiência
- Outros grupos vulneráveis
- População adulta geral



**AMBIENTE DE APRENDIZAGEM**

- Formal
- Não formal
- Informal

COMPETÊNCIAS / COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

- Literacia (leitura, escrita, compreensão)
- Numeracia (matemática, pensamento lógico)
- Competências digitais
- STEM (ciência, tecnologia, engenharia, matemática)
- Pessoal, social e aprender a aprender
- Competências cívicas
- Empreendedorismo
- Consciência cultural e expressão
- Competências linguísticas
- Competências profissionais / vocacionais
- Competências verdes
- Outros (especificar):

POTENCIAIS UTILIZADORES

- Professores / Educadores
- Pessoal administrativo
- Gestão da escola / centro
- Decisores políticos / Administração pública
- ONGs / Organizações comunitárias
- Outros (especificar):

Glossário de Categorias (Explicação dos Itens da Lista de Verificação)**Tipo de Prática**

- Aprender fazendo – aprender através de atividades práticas, métodos práticos como workshops ou tarefas reais.
- Aprendizagem intergeracional – atividades envolvendo participantes de diferentes faixas etárias a aprender uns com os outros.
- Aprendizagem baseada na comunidade – aprendizagem que ocorre dentro da comunidade local, muitas vezes através de envolvimento na vida real.
- Aprendizagem digital / mista – educação usando ferramentas digitais (online), ou uma combinação de métodos online e presenciais.
- Aprendizagem entre pares – aprendizagem entre participantes de estatuto ou experiência semelhante, apoiando-se mutuamente.





- Mentoria / coaching – apoio individual de uma pessoa mais experiente para ajudar na aprendizagem e crescimento pessoal.
- Abordagens culturais/criativas – uso das artes, música, teatro, narrativa, etc., como ferramentas de aprendizagem.
- Colaborativa / baseada em parceiros – práticas que envolvem cooperação entre organizações ou grupos.
- Outro (especificar) – qualquer outro método que não esteja listado acima.

Grupo-alvo

- Adultos com baixas qualificações – adultos com baixos níveis de educação formal ou competências básicas.
- NEETs – pessoas que não estão em Educação, Emprego ou Formação (frequentemente jovens adultos).
- Migrantes / Refugiados – indivíduos que se mudaram de outro país, frequentemente enfrentando desafios de integração.
- Adultos mais velhos – Adultos com 65+ anos
- Mulheres – práticas que abordam especificamente as necessidades das mulheres.
- Pessoas com deficiência – indivíduos com deficiências físicas, sensoriais, intelectuais ou de saúde mental.
- Outros grupos vulneráveis – grupos em risco de exclusão (por exemplo, desempregados de longa duração, sem-abrigo).
- População adulta geral – adultos em geral não pertencentes a categorias específicas.

Ambiente de Aprendizagem

- Formal – aprendizagem nos sistemas oficiais de ensino, cursos certificados (por exemplo, escolas, universidades).
- Não formal – aprendizagem organizada fora do sistema formal (por exemplo, workshops, formação comunitária).
- Informal – aprendizagem através de experiências do dia a dia, sem um curso estruturado (por exemplo, voluntariado, família).

Competências / Capacidades Desenvolvidas

- Literacia – leitura, escrita e compreensão de textos (incluindo textos funcionais como formas).
- Numeracia – usando matemática e raciocínio lógico.
- Competências digitais – utilização de ferramentas digitais, por exemplo, criação de CV, ferramentas online, plataformas online.
- STEM – ciência, tecnologia, engenharia e matemática.
- Pessoal, social e aprender a aprender – autoconsciência, motivação, trabalho em equipa, competências de aprendizagem ao longo da vida.





- Competências cívicas – cidadania ativa, compreensão da democracia e responsabilidades sociais.
- Empreendedorismo – criatividade, inovação, gestão de projetos, assumir riscos.
- Consciência e expressão cultural – apreciação e criação de conteúdos culturais (por exemplo, artes, música).
- Competências linguísticas – capacidade de comunicar numa ou mais línguas estrangeiras.
- Competências relacionadas com o trabalho / vocacionais – competências práticas úteis em empregos ou profissões específicas.
- Competências verdes – conhecimentos e comportamentos que apoiam a sustentabilidade e o cuidado ambiental.
- Outros – quaisquer outras competências desenvolvidas (por favor, especifique).

Potenciais utilizadores – grupos que poderiam beneficiar de aplicar, adaptar ou inspirar-se nesta prática no seu contexto de trabalho.

Nota: Estas categorias seguem quadros da UE como as Competências Chave para a Aprendizagem ao Longo da Vida (2018), o Plano de Ação sobre Competências Básicas (2025) e o Guia do Programa Erasmus+ 2025 – Glossário

