



# XXIAdults

## Adaptación del sistema educativo para adultos al siglo XXI

### Buenas prácticas



INSTITUTE for  
ROMA and  
MINORITIES  
INCLUSION



DIPUTACIÓN  
DE VALLADOLID



E-SCHOOL  
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR  
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFISSIONAL E PESSOAL



Co-funded by  
the European Union



### Nombre de la buena práctica

Taller de inglés en línea/presencial y uso de herramientas de Google

### Resumen de la práctica

Resumen breve y fácil de entender: ¿En qué consiste la práctica, a quién va dirigida y con qué objetivo?

Asistir a clases de inglés utilizando nuevas tecnologías.

Todos los alumnos que asisten a clases de inglés.

Facilitar el trabajo colaborativo en grupo, lo que fomenta la interacción de los alumnos fuera del aula.

### Descripción de la práctica: mínimo 2000 caracteres

#### 1) Contexto/antecedentes

¿Cuál era la necesidad o el problema inicial?

¿Cuál era el grupo destinatario?

¿Formaba parte de un programa o proyecto más amplio?

Las Aulas de Cultura celebraron su 40.º aniversario en 2023, dinamizando y dando vida a los pueblos de la provincia de Valladolid. El programa Aulas de Cultura comenzó en el curso académico 1983/1984. Renedo fue elegido como el primer pueblo del valle del Esgueva, a 8 kilómetros de Valladolid, con 800 habitantes. A los pocos meses de su puesta en marcha, florecieron más aulas de cultura, una modesta iniciativa que se ha ido consolidando poco a poco como un programa clave para la revitalización cultural. Veinte estudiantes dieron forma a lo que hoy es un gran proyecto con más de 3.500 participantes. Actualmente, el programa opera en más de 170 municipios, de los cuales el 71 % tiene menos de 500 habitantes y el 15 % menos de 100. El 85 % de los participantes son mujeres, mientras que los hombres representan el 15 % restante.

Desde sus inicios, hace 41 años, su impacto en la vida cultural de los municipios fue evidente, donde la creación de espacios de diálogo, debate y creatividad, junto con actividades recreativas y culturales, ha sido un factor clave en el desarrollo de la vida cultural. Ser participativo, era un hecho. Vinculado a esta expansión, se ampliaron las horas y los días dedicados al programa, así como la investigación sobre la metodología a aplicar, los temas y contenidos a desarrollar, abriendo nuevas vías de intervención.

Las Aulas de Arte fueron un programa significativo en los municipios, especialmente para los grupos formados por mujeres, ya que les proporcionaban una motivación añadida para salir y aprender, ya que el aprendizaje se materializaba en objetos concretos que podían exhibir. Se implementó un método práctico, que fomentaba la participación e en las clases de cultura, lo que dio lugar a un proceso de abstracción diferente, que se consolidó a lo largo de los años. Durante más de 15 años, coexistieron los programas de Aulas Culturales y Educación de Adultos. Este último, bajo los auspicios de un acuerdo





entre el Ministerio de Educación y el Ayuntamiento de Valladolid, aportaba parte de los recursos económicos para los contratos de los profesores.

Este sistema de acuerdos cambió en 1999, convirtiéndose en un programa subvencionado mediante un proceso de solicitud de subvenciones públicas quinquenales.

La Diputación Provincial de Valladolid decidió entonces fusionar ambos programas en un gran proyecto de Educación Continua para Adultos, mejorando la seguridad laboral de los profesionales, que pasaron a formar parte del Equipo Técnico de la Diputación Provincial.

A partir de ese momento, la oferta se diversificó para satisfacer las diferentes necesidades de formación y, así, se implantaron, entre otras cosas, clases de idiomas (inglés y alemán). Inicialmente, las motivaciones de los alumnos eran principalmente prácticas, ya que muchos colegios de la provincia ofrecían programas bilingües, con asignaturas impartidas íntegramente en inglés. Esto suponía un reto añadido para muchos padres, que se veían incapaces de ayudar a sus hijos con los deberes. Muchos vivían en municipios donde no había escuelas de inglés y veían los talleres de inglés ofrecidos por el Consejo Provincial como una solución a su problema. Así, las aulas de idiomas se llenaron de padres con hijos en edad escolar que querían aprender inglés para ayudar a sus hijos. Esta motivación inicial se transformó gradualmente, y ahora consideran que aprender un idioma se ha convertido en algo fundamental en sus vidas, ya que el uso del inglés se ha generalizado y se ha extendido a muchos otros contextos, especialmente en el ámbito laboral, los viajes al extranjero y el uso de la tecnología.

El uso de la tecnología en las aulas de idiomas

Desde que la tecnología se generalizó, su uso ha ido creciendo en las aulas, pero fue después de la pandemia cuando se convirtió en una herramienta básica de aprendizaje. Lo que comenzó como una respuesta a la necesidad de continuar con los talleres durante el confinamiento dio paso a un uso normal dentro de su proceso de aprendizaje. Hoy en día, los alumnos interactúan habitualmente con herramientas ofrecidas por Google, como Google Classroom, Google Meets y Google Docs.

## 2) **Objetivos**

¿Cuáles eran los objetivos de la práctica?

¿Qué se pretendía mejorar o cambiar?

Los principales objetivos del uso de estas herramientas eran, por un lado, la conectividad que ofrecen las nuevas tecnologías como Google Meets, que permite reunir a alumnos que, por diversas razones, no podían asistir a clase de forma presencial. Esta conectividad también tenía como objetivo facilitar uno de los objetivos del programa Aulas de Cultura de la Diputación Provincial: la participación ciudadana y el acceso a la cultura y la educación. El uso de Google Classroom permite un acceso flexible y remoto; los alumnos pueden acceder al contenido de forma asincrónica, lo que fomenta el aprendizaje autónomo, otro de los objetivos del programa. El uso de Classroom permite una práctica continua, ampliando virtualmente su horario y aumentando su exposición al idioma mediante Google Classroom. Las actividades interactivas integran otras herramientas como Jamboard y Nearpod, entre otras.

Google Classroom permite un aprendizaje personalizado, asignando tareas diferenciadas adaptadas a los distintos niveles de competencia lingüística, tanto para grupos como para individuos. Por último, facilita el trabajo colaborativo en grupo a través de Google Docs, lo que fomenta la interacción de los alumnos fuera





del aula. Proporciona un entorno flexible, y accesible que permite a los alumnos construir conocimientos juntos, promueve las habilidades sociales y fomenta el trabajo en equipo. También fomenta significativamente el aprendizaje mutuo a través de la retroalimentación.

### 3) Implementación/ Metodología

¿Cómo se llevó a cabo la práctica paso a paso?

¿Qué actividades o métodos se utilizaron?

¿Cuánto tiempo llevó?

La implementación de estas herramientas de Google en el aula, como ya se ha mencionado, surgió de la necesidad de seguir ofreciéndolas durante la pandemia. Sin embargo, más tarde se generalizaron, llegando a muchos alumnos que inicialmente no podían utilizarlas.

Los pasos a seguir fueron:

1. Diagnóstico y planificación. El objetivo era identificar las posibilidades reales de acceso de los alumnos a la tecnología (dispositivos y conexión a Internet) y su experiencia previa con las herramientas digitales.

2. Familiarización con las herramientas de Google, asegurando que el mayor número posible de estudiantes pudiera acceder a ellas de forma independiente. Para ello, se realizaron sesiones introductorias presenciales en las que se abordaron paso a paso los siguientes temas: cómo acceder a Google Classroom a través del correo electrónico o la aplicación; cómo ver las tareas, los mensajes y los archivos; y cómo subir las respuestas.

Este paso es esencial para superar la barrera tecnológica. Sin él, muchos de nuestros alumnos no podrían acceder a esta plataforma de aprendizaje.

3. Diseñar contenidos y tareas de forma comprensible y atractiva. Las actividades tienen diferentes objetivos y desarrollan diferentes habilidades: comprensión auditiva, aclaración de dudas que surgen en el aula relacionadas con la gramática y el uso del lenguaje, o desarrollo del vocabulario.

4. Evaluación continua del progreso en el uso de las herramientas. Si es necesario, se realizan actividades presenciales en momentos específicos como recordatorio para ayudar a aclarar cualquier duda que pueda haber surgido.

Las actividades que se realizan dependen de la herramienta utilizada.

Con Google Classroom: actividades para desarrollar diferentes habilidades lingüísticas.

Google Meets: videollamadas para asistir a clases en línea. Tutoría en grupo para garantizar que los alumnos cuyo nivel de inglés es inferior al del resto del grupo puedan seguir las clases y mantener el proceso.

WhatsApp: apoyo y envío de recordatorios. Una función de «delegado del mes» resume el trabajo de clase, las tareas pendientes y la información sobre las actividades extracurriculares.





Herramientas integradas con Google Classroom: lecciones desarrolladas a través de Nearpod o Kahoot: juegos que promueven la motivación de los alumnos.

Dado que estas herramientas complementan el proceso de aprendizaje, no hay un plazo específico para su implementación. Su uso continuará, ampliándose a nuevas aplicaciones como herramientas de IA, Canva o la posibilidad de crear podcasts.

#### 4) Resultados

¿Cuáles fueron los resultados concretos?

¿Cómo afectó la práctica a los participantes?

El uso de estas herramientas por parte de nuestros alumnos, situados en un entorno rural, resuelve varios obstáculos a los que nos enfrentamos en nuestra práctica, y en particular, en la enseñanza de idiomas.

1. Alumnos que, por motivos laborales, trabajan por turnos y no pueden asistir regularmente todas las semanas. Estos alumnos utilizan Google Classroom o WhatsApp para saber en qué se ha trabajado o qué tareas tienen pendientes.

2. Alumnos que viven en municipios donde no hay aulas de idiomas, pero que están interesados en aprender. Esto se resuelve a través de Google Meets.

3. Alumnos que se incorporan a un grupo pero no tienen el nivel de competencia lingüística del grupo al que asisten. Las tutorías o actividades de refuerzo que se envían a través de Google Classroom facilitan su adaptación al grupo.

Como efecto secundario del aprendizaje de idiomas, el uso de estas herramientas ha mejorado sus habilidades digitales, lo que contribuye a la alfabetización digital. También mejora su autoestima. El papel del «delegado de clase», cuya función es resumir brevemente en WhatsApp lo que se ha trabajado en clase, fomenta la cohesión del grupo y demuestra un compromiso con el proceso de aprendizaje.

#### 5) Historias de los participantes – opcional

Citas breves, reflexiones personales o experiencias compartidas por los participantes

#### 6) Factores de éxito

¿Qué hizo que la práctica fuera eficaz o innovadora?

¿Hubo algún elemento único o creativo?





El uso de estas herramientas digitales en el aula supuso un cambio en la metodología. Son herramientas eficaces para acceder a actividades y contenidos que facilitan el aprendizaje. No requieren la instalación de software complejo ni amplios conocimientos tecnológicos o digitales. Son herramientas valiosas que ayudan a prevenir el desánimo y, en consecuencia, el abandono escolar. Se adaptan a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

El elemento único que vale la pena destacar es que cada grupo tiene su propio espacio separado en Google Classroom. A cada aula se le asigna una clase, lo que la hace más adaptable a las necesidades de cada grupo.

### 7) Transferibilidad / Recomendaciones

¿Se puede utilizar esta práctica en otros lugares?

¿Qué condiciones son necesarias para una implementación exitosa?

La versatilidad y facilidad de uso de estas herramientas las hacen aplicables a todo tipo de actividades educativas, teniendo siempre en cuenta los pasos sugeridos para su implementación y uso.

### 8) Consejos / Recomendaciones de implementación – opcional

Listas de verificación, lecciones o consejos para quienes deseen implementar la práctica.

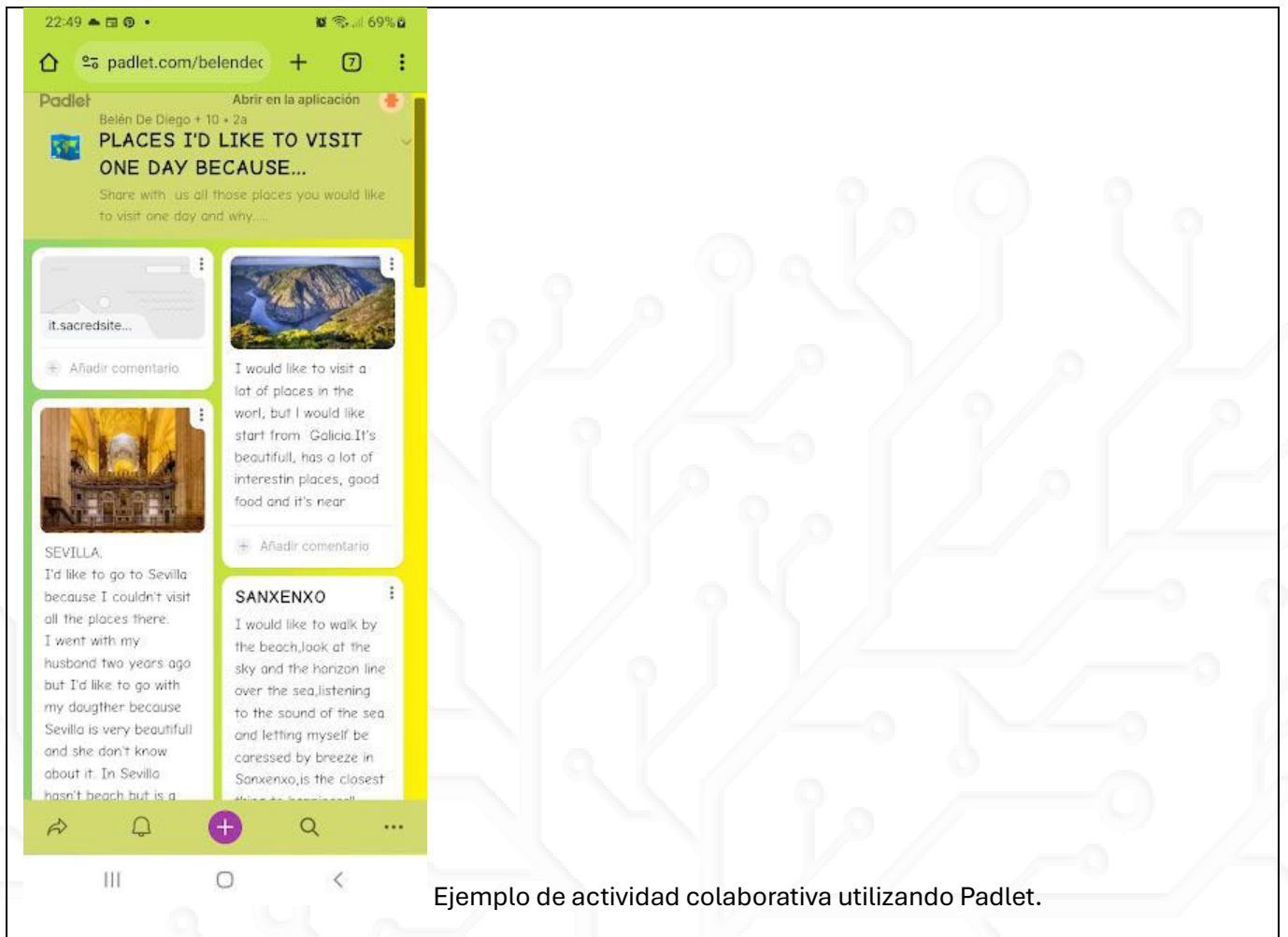
### 9) Lecciones aprendidas: opcional

Mayores sorpresas, obstáculos o conclusiones clave durante la implementación.

### 10) Fotos que ilustran la práctica descrita

Adjunte al menos 3 fotos relacionadas con la buena práctica descrita.





Ejemplo de actividad colaborativa utilizando Padlet.





22:48 68%

Tudela B1


Instrucciones Trabajo de los alumnos

## cloze Test 2

Belén De Diego · 8 ene

100 puntos

Click on the link to do the exercise. Complete the sentences.

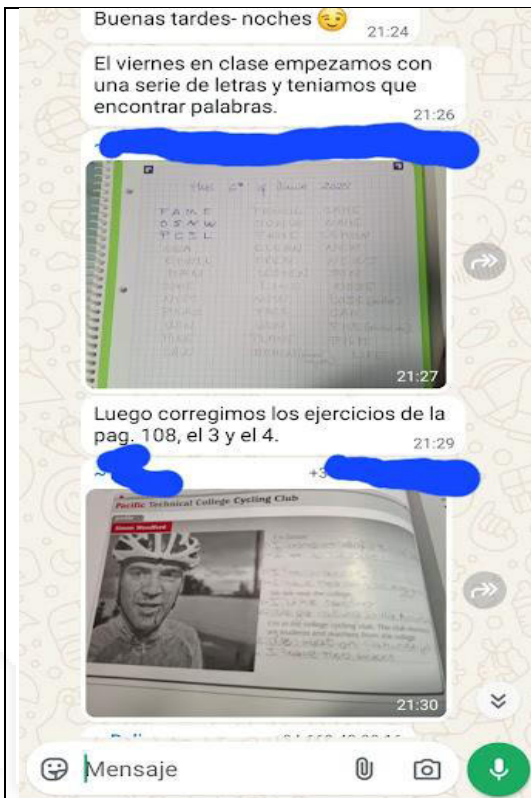
 **Completar frases: TEXTOS I...**  
<https://es.educaplay.com/recursos>

Comentarios de la clase

B

Una actividad de Google Classroom





Whatsapp para informar de los avances en el aula,



Diferentes grupos en Google Classroom.





## PERFIL DE LA PRÁCTICA – LISTA DE VERIFICACIÓN DE CLASIFICACIÓN

Marque todas las categorías que correspondan a la práctica que describe. Puede seleccionar más de una.

### TIPO DE PRÁCTICA

- Aprender haciendo
- Aprendizaje intergeneracional
- Aprendizaje comunitario
- Aprendizaje digital/semipresencial
- Aprendizaje entre pares
- Tutoría/coaching
- Enfoques culturales/creativos
- Colaborativo/en colaboración
- Otros (especificar):

### GRUPO OBJETIVO

- Adultos con baja cualificación
- Ni estudian, ni trabajan, ni reciben formación
- Migrantes/Refugiados
- Personas mayores
- Mujeres
- Personas con discapacidad
- Otros grupos vulnerables
- Población adulta en general

### ENTORNO DE APRENDIZAJE

- Formal
- No-formal
- Informal

### HABILIDADES / COMPETENCIAS DESARROLLADAS

- Alfabetización (lectura, escritura, comprensión)
- Competencias numéricas (matemáticas, razonamiento lógico)
- Habilidades digitales
- STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas)
- Habilidades personales, sociales y de aprendizaje
- Competencias cívicas
- Emprendimiento
- Conciencia y expresión cultural
- Habilidades lingüísticas
- Habilidades laborales/vocacionales





<input type="checkbox"/>	Competencias ambientales
<input type="checkbox"/>	Otras (especificar):
USUARIOS POTENCIALES	
<input type="checkbox"/>	Docentes / Educadores
<input type="checkbox"/>	Personal administrativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Dirección escolar / de centro
<input type="checkbox"/>	Responsables políticos / Administración pública
<input type="checkbox"/>	ONG / Organizaciones comunitarias
<input type="checkbox"/>	Otros (especificar):

– **Glosario de categorías (Explicación de los elementos de la lista de verificación)**

– **Tipo de práctica**

- Aprendizaje práctico: aprendizaje mediante actividades prácticas, métodos basados en la práctica, como talleres o tareas reales.
- Aprendizaje intergeneracional: actividades que involucran a participantes de diferentes grupos de edad que aprenden unos de otros.
- Aprendizaje comunitario: aprendizaje que se lleva a cabo dentro de la comunidad local, a menudo mediante la participación en la vida real.
- Aprendizaje digital/semipresencial: educación que utiliza herramientas digitales (en línea) o una combinación de métodos en línea y presenciales.
- Aprendizaje entre pares: aprendizaje entre participantes de estatus o experiencia similares, que se apoyan mutuamente.
- Tutoría/coaching: apoyo individualizado de una persona con más experiencia para facilitar el aprendizaje y el crecimiento personal.
- Enfoques culturales/creativos: uso de las artes, la música, el teatro, la narración de cuentos, etc., como herramientas de aprendizaje.
- Colaborativo/basado en socios: prácticas que implican la cooperación entre organizaciones o grupos.
- Otro (especificar): cualquier otro método no mencionado anteriormente.

– **Grupo objetivo**

- Adultos con baja cualificación: adultos con bajos niveles de educación formal o habilidades básicas.
- Jóvenes que ni estudian, ni trabajan, ni reciben formación (a menudo adultos jóvenes).
- Migrantes/Refugiados: personas que se han trasladado desde otro país y que suelen enfrentarse a dificultades de integración.
- Adultos mayores: adultos de 65 años o más.
- Mujeres: servicios que atienden específicamente las necesidades de las mujeres.
- Personas con discapacidad: personas con discapacidades físicas, sensoriales, intelectuales o de salud mental.





- Otros grupos vulnerables: grupos en riesgo de exclusión (por ejemplo, desempleados de larga duración, personas sin hogar).
- Población adulta general: adultos promedio que no pertenecen a categorías específicas.

### **Entorno de aprendizaje**

- Formal: aprendizaje dentro de los sistemas educativos oficiales, cursos certificados (p. ej., escuelas, universidades).
- No formal: aprendizaje organizado fuera del sistema formal (p. ej., talleres, formación comunitaria).
- Informal: aprendizaje a través de las experiencias cotidianas, sin un curso estructurado (p. ej., voluntariado, familia).

### **Habilidades/Competencias desarrolladas**

- Alfabetización: lectura, escritura y comprensión de textos (incluidos textos funcionales como formularios).
- Competencias numéricas: uso de las matemáticas y el razonamiento lógico.
- Habilidades digitales: uso de herramientas digitales, por ejemplo, creación de currículum vitae, herramientas y plataformas en línea.
- STEM: ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.
- Habilidades personales, sociales y de aprendizaje permanente: autoconciencia, motivación, trabajo en equipo y habilidades para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Competencias cívicas: ciudadanía activa, comprensión de la democracia y las responsabilidades sociales.
- Emprendimiento: creatividad, innovación, gestión de proyectos y asunción de riesgos.
- Conciencia y expresión cultural: apreciación y creación de contenido cultural (por ejemplo, arte, música).
- Habilidades lingüísticas: capacidad para comunicarse en uno o más idiomas extranjeros.
- Habilidades laborales/vocacionales: habilidades prácticas útiles en trabajos o profesiones específicas.
- Competencias verdes: conocimientos y comportamientos que fomentan la sostenibilidad y el cuidado del medio ambiente.
- Otras: cualquier otra habilidad desarrollada (especificar).

### **Usuarios potenciales**

- grupos que podrían beneficiarse de la aplicación, adaptación o inspiración de esta práctica en su contexto laboral.

Nota: Estas categorías siguen los marcos de referencia de la UE, como las Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente (2018), el Plan de Acción sobre Competencias Básicas (2025) y la Guía del Programa Erasmus+ 2025 – Glosario.

