



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

Grupo Telemático da Mitologia e Simbolismo na Arte de Tudela de Duero

Resumo da Prática

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

Aprender Mitologia e Simbolismo através de ferramentas telemáticas.

Para vários grupos através de micro-aulas, documentos, fotografias, vídeos e atividades.

Servir todos os interessados no curso que, por várias razões (horários de trabalho, circunstâncias pessoais, etc.), não puderam assistir às aulas presenciais.

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?





O grupo online Mitologia e Simbolismo na Arte surgiu em 2020, após a pandemia de COVID-19. O objetivo era responder às necessidades educativas dos adultos na província de Valladolid, utilizando uma ferramenta tecnológica básica usada diariamente por todos os alunos: o WhatsApp. O objetivo era servir os vários grupos através de micro-aulas, documentos, fotografias, vídeos e atividades.

Após a pandemia, e com o regresso às salas de aula com restrições, considerou-se necessário continuar esta metodologia para servir todos, especialmente aqueles que manifestaram relutância em reunir-se presencialmente em grupos.

Nos anos seguintes, e até ao presente, este grupo manteve-se em Tudela de Duero por duas razões:

1. A impossibilidade de conhecer pessoalmente um grande grupo inscrito nesta vila (Tudela de Duero) no curso de Mitologia e Simbolismo na Arte.
2. A necessidade de servir todos aqueles interessados no curso que, por várias razões (horários de trabalho, circunstâncias pessoais, etc.), não puderam assistir às aulas presenciais.

Claramente, este grupo-alvo partilha o espírito do programa de Salas de Educação e Cultura do Conselho Provincial de Valladolid, que decorre nas zonas rurais da nossa província há mais de 40 anos e é liderado pela coordenadora, Sra. Natividad García Hernández, uma profissional com vasta experiência na direção, organização e gestão de programas de Educação de Adultos.

2) Objetivos

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

Durante o ano letivo atual (2024-2025), os conteúdos e objetivos do Grupo Online sobre Mitologia e Simbolismo na Arte de Tudela de Duero foram os seguintes:

Conteúdo:

1. Valladolid e o seu crescimento urbano entre a Idade Média e o século XVI.
2. O estabelecimento das ordens mendicantes em Valladolid: o papel dos dominicanos.
3. O Convento de San Pablo: história, arte e simbolismo.
4. O Colégio de San Gregorio: história, funções, arquitetura e simbolismo.
5. O Museu Nacional de Escultura: história e estudo da coleção.
6. A Controvérsia de Valladolid (1550-1551): O Início dos Direitos Humanos no Colégio de San Gregorio.
7. Introdução à História, Arqueologia e Arte da Grécia Antiga.

Objetivos:





Gerais:

1. Fomentar o interesse pela história, mitologia e arte através do estudo de elementos arquitetónicos, escultóricos e simbólicos.
2. Promover a aprendizagem independente e colaborativa num ambiente digital acessível.
3. Utilizar o WhatsApp como ferramenta de ensino para facilitar a monitorização, a participação e a interação contínua entre alunos e professores.

Objetivos por competência:

1. Capacidade de realizar análises históricas e contextualização.
 - Identificar os processos históricos que explicam o crescimento urbano de Valladolid entre a Idade Média e o século XVI.
 - Compreender o papel das ordens mendicantes na transformação social e religiosa da cidade.
 - Contextualizar a Controvérsia de Valladolid (1550-1551) no âmbito dos debates sobre direitos humanos na Idade Moderna.
2. Capacidade de observar, analisar e interpretar arte
 - Reconhecer os elementos arquitetónicos e escultóricos do Convento de San Pablo e do Colégio de San Gregorio como expressões de poder religioso e político.
 - Valorizar o Museu Nacional de Escultura como fonte de compreensão da arte e iconografia religiosa.
 - Analisar as características formais e simbólicas da arte micénica, clássica e helenística, com atenção à escultura e arquitetura de Atenas, Delfos e Olímpia.
3. Capacidade de compreender e interpretar símbolos e mitologia.
 - Interpretar histórias e símbolos mitológicos gregos com base em representações artísticas.
 - Relacionar elementos iconográficos com as suas funções sociais, religiosas e culturais no mundo grego.
 - Diferenciar os contextos sagrados de Micenas, da Acrópole e de Delfos, reconhecendo a sua função ritual e estética.
4. Capacidade de se expressar, comunicar e refletir criticamente.
 - Participar ativamente em debates e tarefas de grupo através de meios digitais como o WhatsApp.
 - Desenvolver opiniões fundamentadas sobre temas históricos, éticos e culturais.
 - Preparar mensagens escritas e orais (textos, áudio, imagens) com clareza, coerência e pensamento crítico.
5. Competências de gestão de aprendizagem digital e autónoma





- Utilizar o WhatsApp como ferramenta de aprendizagem, comunicação e colaboração.
- Aceder, seleccionar e partilhar recursos digitais relevantes para a aprendizagem.
- Organizar o próprio trabalho e participar na dinâmica do grupo, respeitando os ritmos, estilos e tempos de cada um.

Tudo isto visa integrar todos os participantes num processo dinâmico de ensino-aprendizagem. A escolha do WhatsApp como ambiente de aprendizagem responde à necessidade de oferecer uma metodologia flexível e acessível centrada na participação ativa. Esta plataforma, amplamente utilizada no quotidiano de muitos adultos, permite uma comunicação direta e assíncrona que se adapta a diferentes ritmos de aprendizagem.

3) Implementação / Metodologia

Como foi realizada a prática passo a passo?

Que atividades ou métodos foram utilizados?

Quanto tempo demorou?

A metodologia do curso baseia-se numa interação constante via WhatsApp, aproveitando os seus múltiplos formatos (texto, áudio, imagens, links) para diversificar as atividades. A dinâmica proposta permite a integração de recursos multimédia e técnicas ativas como debate, narração oral, investigação orientada e análise visual. As tarefas foram concebidas para serem acessíveis a partir de telemóveis e para se adaptarem a horários flexíveis, o que facilita o equilíbrio entre a vida profissional e pessoal, tendo em conta outras responsabilidades pessoais ou profissionais dos alunos adultos.

- Mini-aulas semanais: O conteúdo era dividido em módulos curtos, apresentados em formato de texto conciso, excertos de áudio explicativos (para emular uma "aula") e, principalmente, imagens e vídeos dos edifícios e obras de arte mencionados nos temas (como as metopas do Partenon, as cariátides do Erecteion ou vistas de Delfos e Olímpia).
- Perguntas e debates: Atividades para os participantes colocarem questões e comentarem o material, incentivando a interação e a análise crítica (por exemplo, a Controvérsia de Valladolid).
- Recursos multimédia: Links para galerias de imagens, reconstruções 3D (como os vídeos de Manuel Bravo sobre Delfos e a Acrópole) e visitas virtuais para complementar a compreensão.
- Exercícios práticos: Pequenos exercícios para identificar elementos arquitetónicos ou cenas mitológicas em imagens partilhadas.
- Repositórios: Foi pedido aos alunos que publicassem artigos, imagens ou vídeos diretamente ou indiretamente relacionados com os temas abordados.

A duração do curso online de Mitologia e Simbolismo na Arte foi a mesma do curso presencial: durante todo o ano letivo de 2024-2025.





4) Resultados / Conclusões

Quais foram os resultados concretos?

Como é que a prática impactou os participantes?

Os resultados obtidos têm sido em grande parte satisfatórios, pois baseiam-se na ideia de que a educação de adultos deve respeitar a diversidade dos percursos de vida, enriquecer as experiências anteriores dos alunos e fomentar o diálogo horizontal. Isto permitiu a criação de uma "comunidade virtual" dialógica em que todos os alunos sentem que estão a participar num programa comum com objetivos e conteúdos comuns.

5) Histórias dos Participantes – opcionais

Citações curtas, reflexões pessoais ou experiências partilhadas pelo participante

6) Fatores de Sucesso

O que tornou a prática eficaz ou inovadora?

Houve elementos únicos ou criativos?

Este curso online oferece flexibilidade ideal para adultos com horários variados, utilizando uma ferramenta familiar e acessível. A combinação de texto, áudio, imagens e vídeos é fundamental para transmitir conhecimento de forma eficaz e visual.





7) Transferibilidade / Recomendações

A prática pode ser usada noutros locais?

Que condições são necessárias para uma implementação bem-sucedida?

Esta prática pode ser implementada em qualquer lugar e pode até complementar as aulas presenciais.

O único requisito essencial é um smartphone, a aplicação WhatsApp e uma ligação estável com dados suficientes.

8) Dicas / Conselhos de Implementação – opcionais

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

9) Lições Aprendidas - opcional

Maiores surpresas, obstáculos ou principais conclusões durante a implementação.

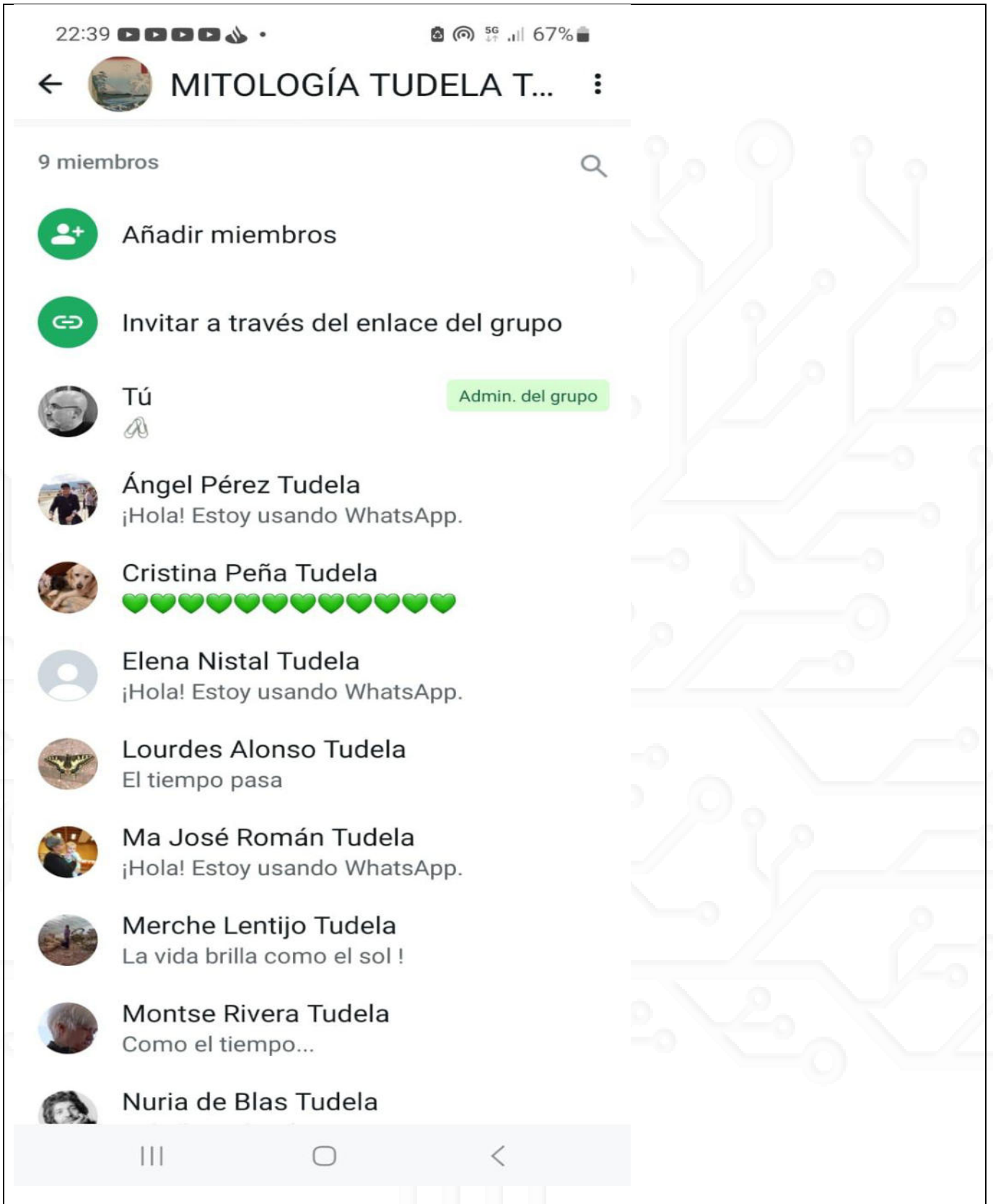


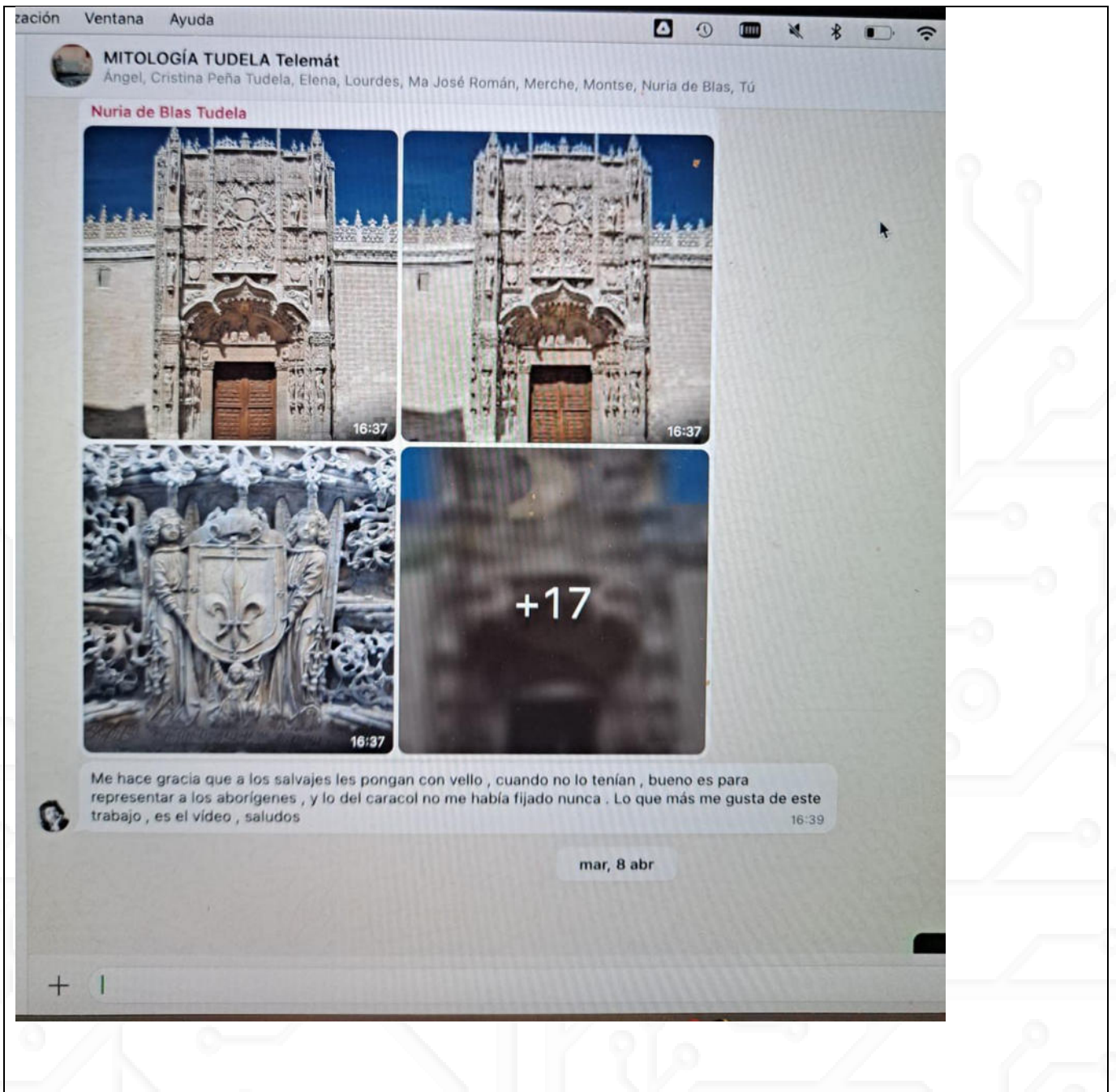


10) Fotografias que ilustram a prática descrita

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

