



XXI Adults

**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, PROFISSIONAL E PESSOAL



**Cofinanciado pela
União Europeia**

**Nome da Boa Prática**

Utilização de tecnologia multimédia e inteligência artificial na aprendizagem de inglês como língua estrangeira em ambientes rurais

Resumo da Prática

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

A utilização de dispositivos multimédia e aplicações alimentadas por inteligência artificial.

Para todos os estudantes do curso.

Para melhorar de forma mais rápida o seu uso e conhecimento da língua estrangeira.

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?

Os grupos de inglês inscritos no programa de Salas de Aula de Cultura do Serviço de Educação e Cultura do Conselho Provincial de Valladolid possuem certas características que os tornam únicos dentro do programa em comparação com as outras Salas de Aula.

Em primeiro lugar, tendem a ter uma participação média dos alunos mais jovem do que as outras Salas de Aula, o que os torna mais orientados para o uso de tecnologias multimédia. Estes estudantes tendem também a ter um nível de escolaridade superior e geralmente têm profissões liberais e intelectuais, o que implica também um uso mais frequente das tecnologias de informação.

Especificamente, a turma intermédia de Inglês em Santovenia de Pisuerga, escolhida como representante deste programa, tem 14 alunos inscritos, dos quais 10 frequentam regularmente as aulas. O perfil típico é o de uma mulher recentemente reformada, interessada em cultura e conhecimento em geral, que frequenta aulas para refrescar as suas competências já existentes em inglês e que, mais ou menos frequentemente, viaja e utiliza o seu conhecimento da forma mais prática e quotidiana possível. Também tende a obter informações dos meios de comunicação de língua inglesa ou a ver conteúdos audiovisuais em inglês.

Por isso, a sua exigência mais comum na aula é satisfazer a necessidade de compreender e expressar-se em inglês para realizar estas interações do dia a dia da melhor forma possível. No entanto, as duas horas de aula por semana geralmente não são suficientes para atingir este objetivo e, como este é o seu único contacto académico com a língua, e normalmente não fazem parte de outros grupos ou programas





específicos sobre o tema, sentem a necessidade de expandir ou praticar esse conhecimento no seu tempo privado.

E é esta necessidade que tentamos responder com o uso de dispositivos multimédia e aplicações alimentadas por inteligência artificial. A fácil disponibilidade destas ferramentas e a sua interconectividade são uma vantagem adicional, embora seja justo reconhecer que existem diferenças entre os alunos no nível de utilização destes dispositivos.

Com o tempo e com o hábito crescente de uso, o grupo sente que a interação gerada por estes processos dá origem a um espaço virtual horizontal e democraticamente respeitador, onde a educação, as relações sociais e a gestão e organização das suas próprias atividades convergem.

2) Objetivos

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

Como já descrevemos, o principal objetivo é melhorar as competências de comunicação em inglês dos alunos, proporcionando-lhes maior facilidade tanto na expressão oral como escrita.

O objetivo é melhorar e fortalecer a sua capacidade de falar e escrever na língua, um aspeto que foi completamente negligenciado na educação formal que receberam há décadas e que representa a sua maior frustração de aprendizagem. Isto é especialmente grave para estudantes que, por outro lado, desfrutaram de um desenvolvimento pessoal completo e satisfatório na maioria dos casos.

3) Implementação / Metodologia

Como foi realizada a prática passo a passo?

Que atividades ou métodos foram utilizados?

Quanto tempo demorou?

A prática estende-se ao longo do curso, pois não consiste num exercício ou tarefa específica, mas sim no estabelecimento de uma dinâmica coletiva.

O primeiro passo foi habituar-se a uma série de aplicações e recursos multimédia alojados em sites específicos, dissipando quaisquer preocupações que pudessem surgir sobre a sua utilização e aprendendo a comparar criticamente os resultados obtidos com cada um deles.

Estas aplicações incluem: vários tradutores, desde os mais académicos até aos mais instantâneos, com especial ênfase naqueles que oferecem recursos áudio como reconhecimento de voz ou geração preditiva de texto; uma galeria de websites que oferecem recursos interativos; e uma aplicação de mensagens instantâneas que cria um espaço virtual onde todo o grupo pode estar presente.

4) Resultados / Conclusões

Quais foram os resultados concretos?

Como é que a prática impactou os participantes?





Os resultados e o impacto são difíceis de avaliar, pois estamos a falar de conceitos altamente intangíveis como autoconfiança, destreza instantânea e inteligência verbal.

Se procuramos exemplos concretos, podemos dizer que vários alunos submeteram trabalhos a concursos literários em inglês, que a maioria deles agora ouve e vê conteúdos audiovisuais em inglês, a satisfação que expressaram ao tornarem-se mais fluentes nessa língua do que eram durante as suas viagens, e a criação e partilha de centenas de folhas de trabalho interativas sobre temas específicos.

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?

A eficácia desta prática reside na utilização consciente e aprofundada dos recursos que todos temos nas nossas sociedades, como telemóveis, conectividade, etc. O essencial tem sido orientar os alunos ao longo do complexo percurso multimédia: seleção e instalação de aplicações e páginas web, criação de espaços e utilizadores, testes e ensaios na criação de recursos partilhados dentro do mesmo grupo, como exercícios comunitários, inquéritos, gráficos e, acima de tudo, orientação e assistência na configuração de dispositivos como teclados e microfones e outros conceitos relacionados com computação e multimédia.

7) Transferibilidade / Recomendações

A prática pode ser usada noutros locais?

Que condições são necessárias para uma implementação bem-sucedida?

A iniciativa é simples, mas abrangente e por isso aplicável a qualquer parte da nossa sociedade.

As únicas condições são que a aprendizagem da utilização dos recursos garanta um nível de utilização semelhante entre todos os alunos e, acima de tudo, que o espaço criado seja entendido como um espaço igualitário de expressão e aprendizagem. Ou seja, deve limitar-se aos temas abordados e o conteúdo deve ter uma orientação académica.

8) Dicas / Conselhos de Implementação – opcionais

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





9) Lições Aprendidas - opcional

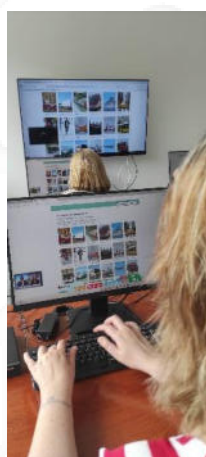
Maiores surpresas, obstáculos ou principais conclusões durante a implementação.

10) Fotografias que ilustram a prática descrita

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



Exemplo de uma dinâmica típica de sala de aula, neste caso criando uma folha de exercícios auto-corretiva num site que facilita a interação do utilizador.





☐	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





This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2024 XXI Adults

