Ref. No: 2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715

XXIAdults

Adaptación del sistema educativo para adultos al siglo XXI

Buenas prácticas

Co-funded by the European Union

Nombre de la buena práctica
Uso de tecnología multimedia e inteligencia artificial en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera para adultos en entornos rurales

Resumen de la práctica Resumen breve y fácil de entender: ¿En qué consiste la práctica, a quién va dirigida y con qué finalidad?
El uso de dispositivos multimedia y aplicaciones basadas en inteligencia artificial. Para todos los alumnos del curso. Mejorar de forma más rápida su uso y conocimiento del idioma extranjero.

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?
Los grupos de inglés inscritos en el programa Aulas de Cultura del Servicio de Educación y Cultura de la Diputación Provincial de Valladolid presentan ciertas características que los hacen únicos dentro del programa en comparación con las demás Aulas. En primer lugar, suelen tener una media de edad de los alumnos más baja que las demás aulas, lo que las orienta más hacia el uso de tecnologías multimedia. Estos alumnos también suelen tener un nivel educativo más alto y, en general, profesiones liberales e intelectuales, lo que también implica un uso más frecuente de las tecnologías de la información. Concretamente, la clase de inglés de nivel intermedio de Santovenia de Pisuerga, elegida como representativa de este programa, cuenta con 14 alumnos matriculados, de los cuales 10 asisten regularmente a clase. El perfil típico es el de una mujer recién jubilada, interesada en la cultura y el conocimiento en general, que asiste a clase para refrescar sus conocimientos de inglés y que, con mayor o menor frecuencia, viaja y utiliza sus conocimientos de la forma más práctica y cotidiana posible. También tiende a obtener información de medios de comunicación en inglés o a ver contenidos audiovisuales en este idioma. Por lo tanto, su demanda más habitual en clase es satisfacer la necesidad de comprender y expresarse en inglés para llevar a cabo estas interacciones cotidianas de la mejor manera posible. Sin embargo, las dos horas de clase a la semana no suelen ser suficientes para alcanzar este objetivo y, dado que este es su

único contacto académico con el idioma y no suelen formar parte de otros grupos o programas específicos sobre el tema, sienten la necesidad de ampliar o practicar estos conocimientos en su tiempo libre.

Y es esta necesidad la que intentamos satisfacer con el uso de dispositivos multimedia y aplicaciones basadas en la inteligencia artificial. La fácil disponibilidad de estas herramientas y su interconectividad son una ventaja añadida, aunque es justo reconocer que existen diferencias entre los estudiantes en cuanto al nivel de uso de estos dispositivos.

Con el tiempo y el aumento del hábito de uso, el grupo siente que la interacción generada por estos procesos da lugar a un espacio virtual horizontal y democráticamente respetuoso, donde convergen la educación, las relaciones sociales y la gestión y organización de sus propias actividades.

2) **Objetivos**

¿Cuáles eran los objetivos de la práctica?
¿Qué se pretendía mejorar o cambiar?

Como ya hemos descrito, el objetivo principal es mejorar las habilidades comunicativas de los alumnos en inglés, proporcionándoles una mayor facilidad en la expresión oral y escrita.

El objetivo es mejorar y reforzar su capacidad para hablar y escribir en el idioma, un aspecto que se descuidó por completo en la educación formal que recibieron hace décadas y que representa su mayor frustración en el aprendizaje. Esto es especialmente grave para los estudiantes que, por otra parte, han disfrutado de un desarrollo personal completo y satisfactorio en la mayoría de los casos.

3) Implementación / Metodología

¿Cómo se llevó a cabo la práctica paso a paso?
¿Qué actividades o métodos se utilizaron?
¿Cuánto tiempo duró?

La práctica se extiende a lo largo del curso, ya que no consiste en un ejercicio o tarea específica, sino en el establecimiento de una dinámica colectiva.

El primer paso fue familiarizarse con una serie de aplicaciones y recursos multimedia alojados en sitios web específicos, disipando cualquier duda que pudiera surgir sobre su uso y aprendiendo a comparar críticamente los resultados obtenidos con cada uno de ellos.

Estas aplicaciones incluyen: diversos traductores, desde los más académicos hasta los más instantáneos, con especial énfasis en aquellos que ofrecen recursos de audio, como el reconocimiento de voz o la generación de texto predictivo; una galería de sitios web que ofrecen recursos interactivos; y una aplicación de mensajería instantánea que crea un espacio virtual en el que puede estar presente todo el grupo.

4) Resultados / Conclusiones

¿Cuáles fueron los resultados concretos?

¿Cómo afectó la práctica a los participantes?
Los resultados y el impacto son difíciles de evaluar, ya que se trata de conceptos muy intangibles, como la confianza en uno mismo, la destreza instantánea y la inteligencia verbal. Si buscamos ejemplos concretos, podemos decir que varios estudiantes han presentado trabajos a concursos literarios en inglés, que la mayoría de ellos ahora escuchan y ven contenidos audiovisuales en inglés, la satisfacción que han expresado tras haber adquirido más fluidez en ese idioma que la que tenían durante sus viajes, y la creación y el intercambio de cientos de hojas de trabajo interactivas sobre temas específicos.
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?
La eficacia de la práctica radica en el uso consciente y profundo de los recursos que todos tenemos en nuestras sociedades, como los teléfonos móviles, la conectividad, etc. La clave ha sido guiar a los alumnos a través del intrincado camino multimedia: selección e instalación de aplicaciones y páginas web, creación de espacios y usuarios, pruebas y ensayos en la creación de recursos compartidos dentro del mismo grupo, como ejercicios comunitarios, encuestas, gráficos y, sobre todo, orientación y asistencia en la configuración de dispositivos como teclados y micrófonos y otros conceptos relacionados con la informática y los multimedia.
7) Transferibilidad / Recomendaciones ¿Se puede utilizar esta práctica en otros lugares? ¿Qué condiciones se necesitan para una implementación exitosa?
La práctica es sencilla pero de carácter integral, por lo que es aplicable a cualquier ámbito de nuestra sociedad. Las únicas condiciones son que el aprendizaje del uso de los recursos proporcione un nivel similar de uso entre todos los estudiantes y, lo que es más importante, que el espacio creado se entienda como un

espacio igualitario para la expresión y el aprendizaje. Es decir, debe limitarse a los temas tratados y el contenido debe tener una orientación académica.

8) Consejos / Recomendaciones para la 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 una dinámica típica en el aula, en este caso la creación conjunta de una hoja de ejercicios autocorrectiva en un sitio web que facilita la interacción de los usuarios.

☐	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
☐	Competencias ambientales
☐	Otras (especificar):
USUARIOS POTENCIALES	
☒	Docentes / Educadores
☐	Personal administrativo
☒	Dirección escolar / de centro
☐	Responsables políticos / Administración pública
☐	ONG / Organizaciones comunitarias

Co-funded by
the European Union

☐ | 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.

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

Co-funded by the European Union