

PARCEIROS DO PROJETO



Universidade da Maia, Portugal
<http://ismai.pt>



Universidade de Patras, Grécia
<http://www.upatras.gr>



Agrupamento de Escolas de Rates, Portugal
<http://aerates.pt>



Arsakeio Liceu de Patras, Grécia
<https://www.arsakeio.gr>



Los Pinos

Colégio Los Pinos, Espanha
<http://www.colegiolospinos.eu>



Instituição pública "eMundus", Lituânia
<https://www.emundus.eu/naujienos/>

CONTACTOS OFICIAIS DO PROJETO

Coordenadora do projeto vcoelho@ismai.pt

Website www.positivelearning.eu

Morada

Avenida Carlos de Oliveira Campos - Castelo da Maia / 4475-690 Maia

ID do projeto

POSITIVE: Prevention Of Stress by exploTing an Innovative Virtual Environment" - Número do acordo 2021-1-PT01-KA220- SCH-000032534



Financiado pela
União Europeia

Este projeto está a ser financiado pela Comissão Europeia. Esta publicação reflete exclusivamente a perspetiva dos autores e a Comissão Europeia não tem responsabilidade sobre a informação contida na mesma.



POSITIVE: Prevenção do stress através da exploração de um ambiente virtual inovador

Janeiro 2022 – Dezembro 2023

Erasmus + KA2
2021-1-PT01-KA220-SCH-000032534



O que é o projeto POSITIVE?

O POSITIVE tem como principal objetivo promover o desenvolvimento de estratégias de regulação do stress, em adolescentes, através de um Ambiente Virtual de Aprendizagem 3D (3D VWLE). Este ambiente será gamificado, oferecendo aos/às alunos/as a oportunidade de aprenderem de uma forma interessante, divertida e desafiadora.

Porque é que este projeto é importante?

É reconhecido mundialmente que a literacia em saúde mental é fundamental para a promoção e prevenção da mesma. Adicionalmente, a literacia em saúde mental facilita a adoção de atitudes positivas, bem como novas aprendizagens sobre o tema, contribuindo para o uso de estratégias adequadas para lidar com situações desafiadoras (por exemplo, Miller et al., 2019; Patafio et al., 2021; Wei & Kutcher, 2018). Em contextos escolares, os alunos enfrentam várias situações académicas e sociais que podem aumentar os seus níveis de stress e ansiedade. Neste sentido, oferecer oportunidades para melhorarem as suas capacidades de gerir o stress é fundamental para atingirem o sucesso académico/escolar e também pessoal.

população-alvo do projeto

Estudantes do 3.º CEB e do ensino secundário, bem como as suas famílias, docentes, psicólogos/as escolares e a comunidade escolar.

Resultados do projeto (RP)

RP1: Análise das necessidades dos estudantes, criação dos cenários de jogo e do material educacional

Caracterizar as necessidades dos estudantes e das escolas dos 4 países relativas às situações de stress; Criar materiais psicoeducativos; Identificar os cenários de jogo.

RP2: Desenvolvimento do Ambiente Virtual de Aprendizagem 3D

Desenvolver os cenários de jogo que os estudantes podem aceder.

RP3: Implementação, Resultados dos questionários, Relatórios

Informação sobre a usabilidade dos materiais; Dados de usabilidade e eficácia do jogo na promoção dos conhecimentos dos alunos, escola e famílias relativos às estratégias de regulação stress e resultados relacionados ao bem-estar.

