

COLABORADORES DEL PROYECTO



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



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



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



Liceo Arsakeio de Patras, Grecia
<https://www.arsakeio.gr>



Los Pinos

Colegio Los Pinos, España
<http://www.colegiolospinos.eu>



VšĮ eMundus, Lituania
<https://www.emundus.eu/naujienos/>

CONTACTOS OFICIALES DEL PROYECTO

Coordinador del proyecto vcoelho@ismai.pt

Página web www.positivelearning.eu

Dirección

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

ID DEL PROYECTO POSITIVE

POSITIVE: Prevention Of Stress by exploiting an Innovative Virtual Environment - Número de acuerdo: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032534



Financiado por
la Unión Europea

Este proyecto se financia con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



POSITIVE: Prevención del estrés mediante un entorno virtual innovador

Enero 2022 – Diciembre 2023

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



¿Qué pretende el proyecto POSITIVE?

El proyecto POSITIVE tiene como objetivo desarrollar en los adolescentes habilidades de afrontamiento frente al estrés mediante un entorno virtual gamificado. Este contexto de juego, interesante y divertido es la vía actual mediante la cual los adolescentes se comunican y aprenden. Las habilidades para gestionar su estrés pueden ser igualmente entrenadas en este formato tan motivador, atractivo y cotidiano para ellos.



¿Por qué es relevante este proyecto?

La alfabetización emocional es un factor esencial para la protección, prevención y el fomento de la fortaleza psicológica de nuestros adolescentes. Este aprendizaje propicia actitudes positivas, incrementa estrategias adecuadas para hacer frente a situaciones difíciles y va andamiando un sentimiento de autoestima a modo de vacuna psicológica frente a la adversidad.

En los contextos escolares, los estudiantes se enfrentan a diversas situaciones académicas y sociales que pueden aumentar su estrés y ansiedad. Por lo tanto, proporcionar oportunidades para mejorar las habilidades de afrontamiento relacionadas con el estrés del alumnado durante este período crucial y altamente estresante del desarrollo puede ser fundamental para los resultados escolares positivos.



Destinatarios del proyecto

Alumnado de secundaria y bachillerato, familias, profesorado, profesionales de la orientación y psicología y la comunidad educativa.

Resultados del proyecto

Resultado del proyecto 1

Detección de las necesidades de los estudiantes, de los escenarios virtuales de juego (situaciones que generan mayor estrés en los estudiantes), elaboración de materiales de educación emocional.

Resultado del proyecto 2

Desarrollo de un mundo virtual gamificado en 3D - Desarrollo de escenarios de juego para los estudiantes.

Resultado del proyecto 3

Implementación y evaluación del proyecto: utilidad de los materiales elaborados, grado de conocimientos y habilidades adquiridos por el alumnado, profesionales y familias para el afrontamiento del estrés; y, como resultado, el nivel de bienestar percibido por el adolescente.