

SOCIOS DEL PROYECTO



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



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



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



Arsakeio Lyceum of Patras, Greece
<https://www.arsakeio.gr>



Los Pinos

Colegio Los Pinos, Spain
<https://www.colegiolospinos.eu>



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

CONTACTOS OFICIALES DEL PROYECTO

Coordinador del proyecto vcoelho@umaia.pt

Página web www.positivelearning.eu

Dirección

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

ID DEL PROYECTO

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



Funded by
the European Union

Este proyecto se financia con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



POSITIVE: Prevention Of Stress by exploiting an Innovative Virtual Environment

Enero 2022– Diciembre 2023

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



RESULTADOS DEL PROYECTO 1

Necesidades de los estudiantes,
escenarios de juego, Material educativo

Al comienzo del proyecto, fue fundamental realizar un **análisis de necesidades de los estudiantes**, para **entender cómo se siente el estrés académico y en qué situaciones escolares**. Todas las escuelas asociadas distribuyeron un cuestionario de análisis de necesidades, con la participación de **272 estudiantes**.

Los resultados han mostrado que



A diario, la mayoría de los estudiantes sienten **estrés en niveles medios o bajos**



El **57,8% de los estudiantes** tiene una **confianza media a baja en la gestión del estrés**



Las **principales fuentes de estrés** en los estudiantes están relacionadas con el estudio, **suspender exámenes, hacer exámenes orales, la sobrecarga académica y la falta de tiempo para todas actividades académicas**.

Informe completo sobre



RESULTADOS DEL PROYECTO 1

Necesidades de los estudiantes,
escenarios de juego, Material educativo

Además de conocer la opinión de los estudiantes sobre el estrés académico, también era importante **conocer las percepciones de los profesores sobre este fenómeno**, a través de un grupo focal.

Los profesores opinan que:



Las tres principales fuentes de estrés en los estudiantes son la aceptación social las actividades académicas y la presión familiar



Los estudiantes pueden tener dificultades en sus habilidades de autogestión



Teniendo en cuenta todos los resultados, el equipo POSITIVE desarrolló **material educativo y escenarios de juego** sobre los siguientes temas:

1. Gestión del tiempo y organización
2. Obtener una mala nota
3. Afrontar el juicio de los compañeros
4. Presentaciones orales
5. Hacer frente a las expectativas de la familia
6. Hablar de las expectativas de futuro
7. Estudiar para los exámenes.

RESULTADO DEL PROYECTO 2

Desarrollo del Mundo Virtual en 3D

El videojuego POSITIVE cuenta ya con 7 escenarios de juego disponibles en portugués, griego, lituano español e inglés.



RESULTADO DEL PROYECTO 3

Implementación, resultados de la encuesta, Documentación

El proyecto POSITIVE ya ha probado la versión Beta y los resultados muestran que los estudiantes reconocieron mejoras de la versión Alfa a la versión Beta.

