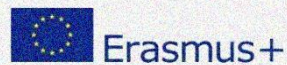




Objetivos do Projeto

A ansiedade é um problema comum, que muitos estudantes enfrentam e têm de superar ao longo das suas vidas académicas. O stress e a ansiedade podem ser desencadeados quando um estudante se sente frustrado ou nervoso. Níveis altos de ansiedade normalmente implicam pensamentos e sentimentos de nervosismo, preocupação, mal-estar e medo. Os principais objetivos do projeto PLAY são criar e desenvolver um ambiente de aprendizagem dentro de um mundo virtual 3D (3DWLE), usando o potencial de uma abordagem de gamificação, onde os estudantes universitários se poderão envolver, anonimamente, em atividades que os ajudarão a prepararem-se melhor para o estudo e a vida na universidade, e também ajuda-los a reduzir a ansiedade e melhorar a sua saúde mental.



Parceiros

O projeto PLAY reúne um consórcio equilibrado de parceiros, constituído pela Universidade de Patras (UPATRAS), a empresa Optionsnet, a Universidade Aberta de Chipre (OUC), o European Institute of Child Education (ICEP) na Irlanda e o Instituto Universitário da Maia (ISMAI) em Portugal.



PLAY: Play, Learn, fight back Anxiety

A 3D virtual world



Jogos dentro do mundo virtual 3D

O projeto Play simula cenários da vida real que familiarizam os alunos com várias situações stressantes, enquanto os ajudam a lidar com a ansiedade que podem enfrentar durante sua vida académica. Os alunos entram no ambiente virtual e serão confrontados com uma série de "adversários" que caracterizam diferentes tipos e níveis de ansiedades e padrões de pensamento (personalização, difusão, permanência).



Os jogos dentro do mundo virtual 3D são baseados em situações do mundo real, que os alunos encontram. Por exemplo, os jogos simulam situações como quando um aluno está a enfrentar um exame, um aluno que precisa abordar seu professor para discutir um problema pessoal que poderia ter um impacto negativo na sua capacidade de assistir a aulas e concluir tarefas a tempo, um aluno que foi reprovado no exame, entre outros.

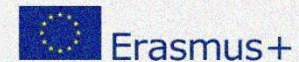


Redes Sociais e Website

Para obter informações atualizadas sobre o projeto PLAY, por favor visite o nosso site em:

<https://play2fightanxiety.eu/>

Follow us:



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

