

"PLAY: Play, Learn, fight back AnxietY"

A ansiedade é mais proeminente entre os estudantes universitários e causa, provavelmente, muitos sintomas que afetam a saúde mental dos estudantes. O objetivo do projeto PLAY é projetar e desenvolver um mundo virtual 3D utilizando o potencial de uma abordagem baseada em gamificação, na qual estudantes universitários se envolverão de forma anónima em atividades que os ajudarão a melhor se prepararem para as atividades curriculares da universidade e, em última instância, ajudá-los-ão a reduzir a ansiedade enquanto monitorizam simultaneamente a sua saúde mental..

Caro leitor,

Temos o prazer de publicar a quarta e última newsletter do PLAY. Após dois anos de trabalho, o projeto PLAY está a chegar ao fim. Durante este período, construímos uma ligação consigo, recebendo as suas manifestações de interesse pelo PLAY e pelas suas atividades.

O PLAY é um projeto de dois anos, financiado pela União Europeia. Durante a sua implementação, cinco parceiros europeus desenvolveram, testaram e avaliaram os resultados relativos a dez cenários de jogos que visam ajudar os alunos a melhor lidar com a ansiedade.

O objetivo da newsletter é fornecer atualizações sobre o progresso do projeto e informar sobre os destaques do projeto PLAY. Nesta quarta edição, poderá descobrir mais sobre:

- detalhes de cada cenário de jogo do PLAY 3D Virtual World (3DVW)
- vídeo promocional do projeto PLAY

Em conclusão, todos os parceiros do PLAY gostariam de agradecer o seu interesse no projeto. Se desejar continuar ao corrente do PLAY e saber mais novidades, visite o site do projeto: play2fightanxiety.eu

Cenários do jogo PLAY

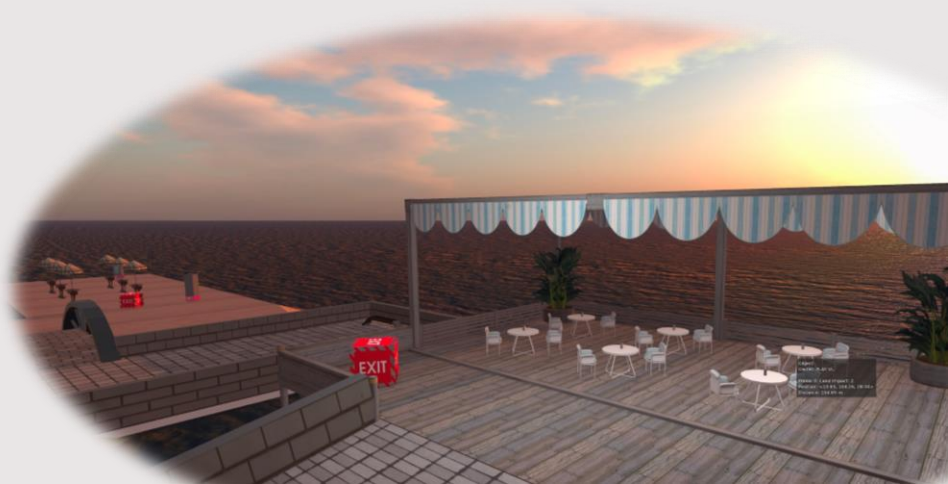
Ao entrar no PLAY 3DVW, os alunos podem jogar um cenário de jogo ou receber aconselhamento anónimo. Existem 10 cenários disponíveis (cenário 0 - cenário 9).

- ✓ O cenário 0 é o tutorial do PLAY Virtual World.
- ✓ O cenário 1 simula a experiência de fazer um exame.
- ✓ O cenário 2 lida com a obtenção de um resultado negativo no exame.
- ✓ O cenário 3 retrata questões relacionadas com stress dos alunos no ensino à distância.
- ✓ O cenário 4 está relacionado com uma tarefa difícil.
- ✓ O cenário 5 trata de um trabalho de grupo.
- ✓ O cenário 6 está relacionado com socialização.
- ✓ O cenário 7 facilita uma oportunidade para discutir assuntos relacionados com a adaptação à vida universitária.
- ✓ O cenário 8 diz respeito a uma situação em que os alunos precisam de conversar com os professores e procuram apoio.
- ✓ O cenário 9 oferece uma oportunidade para discutir questões relacionadas com a vida pós-universidade.

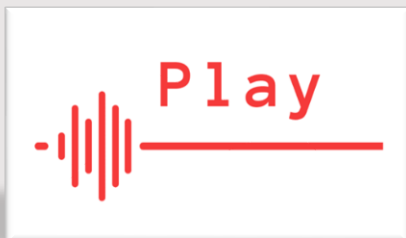


Vídeo Promocional PLAY

Assista ao video promocional do PLAY:

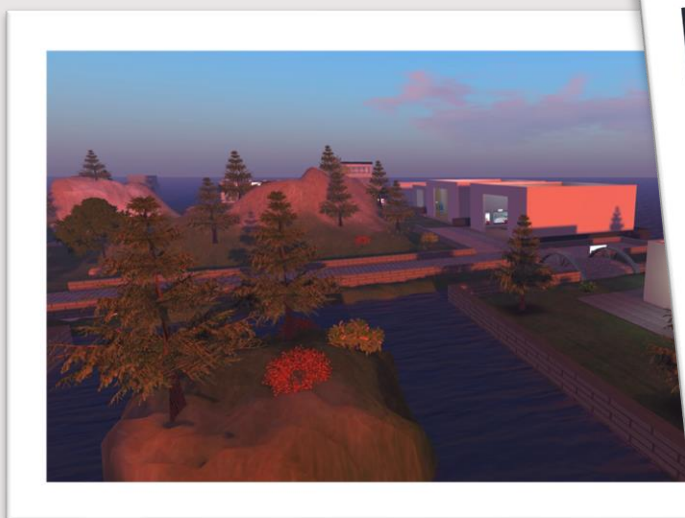


Siga o PLAY nas redes sociais!



PARTNERSHIP

O projeto PLAY reúne um consórcio equilibrado de parceiros constituído pela Universidade de Patras, a empresa Optionsnet, a Open University of Cyprus, o European Institute of Child Education (ICEP) da Irlanda, e o Instituto Universitário da Maia em Portugal.



Com o apoio de:

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.



Erasmus+

Project number: 2019-1-EL01-KA203-062549