



Projekt dofinansowany przez Komisję Europejską w ramach programu “ERASMUS +”  
Tytuł projektu „Teatr w walce z wirtualnymi zagrożeniami”

Todos preparan las representaciones para las actividades preventivas (como actividades teatrales) a partir de la amenaza virtual elegida, duración 45-90 minutos, corre con personas con discapacidad de aprendizaje.

Hay que pensar cómo mostrar el tema elegido (amenazas del mundo virtual) a las personas con problemas de aprendizaje para que comprendan que se vincula con un riesgo específico. Plan sugerido para una sesión:

Fecha: 01.2020

Participantes: Personas con discapacidad y docentes de nuestra institución

Duración: 51 minutos

1. Tipo de actividades - preventivas / teatrales / dramáticas - representando escenas que muestran amenazas elegidas del mundo virtual. : actividades preventivas y teatrales
2. Asunto de la sesión / Amenazas virtuales elegidas: Nuestro tema de sesiones es la adicción digital. Elegimos amenazas virtuales por teléfono y computadora.
3. Forma de actividades - individual / grupos pequeños / grupo grande hasta 20 participantes (a elegir): Somos un grupo pequeño que tiene 17 personas.
4. Métodos (por ejemplo, oral, role-play, observación, copia, movimiento asistido, actividad propia, estimulación polisensorial, mejora cognitiva, etc.): Utilizamos métodos de oral, role-play, actividad propia y musical.
5. Ayudas didácticas (por ejemplo, juegos de mesa, colorear, presentación, cámara, computadora, etc., dependiendo de las necesidades de la sesión): Teníamos juegos de mesa, cámara, presentación, computadora, herramientas musicales.
6. Objetivos generales (por ejemplo, desarrollar habilidades cognitivas, desarrollar habilidades sociales, desarrollar habilidades para trabajar en equipo, desarrollar habilidades de independencia y responsabilidad por la propia seguridad y seguridad de los demás, etc.): Nuestros objetivos generales son desarrollar habilidades cognitivas, desarrollar habilidades sociales, desarrollar equipo habilidades laborales, desarrollo de habilidades de independencia y responsabilidad por la propia seguridad y la seguridad de los demás.
7. Metas operativas (debe describir lo que quiere lograr con las actividades, por ejemplo, los participantes están familiarizados con las amenazas del mundo virtual, se enteran de situaciones que conducen a los riesgos y cómo evitarlos, etc.): que desean lograr los participantes deben tener conciencia de cómo evitar los riesgos de las amenazas virtuales cuando se encuentran en sus vidas. Cuando están interesados en las artes, la música o cualquier tipo de actividad teatral, pueden superar las amenazas virtuales.

„Theater in the fight against virtual threats”  
2019-1-PL01-KA204-065588

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Projekt dofinansowany przez Komisję Europejską w ramach programu “ERASMUS +”  
Tytuł projektu „Teatr w walce z wirtualnymi zagrożeniami”

## 8. Progreso de las sesiones

**Parte introductoria** (por ejemplo, presentando el tema de la sesión y la forma de llevarla a cabo, también los accesorios necesarios para la sesión, etc.): La vida de los miembros de la familia y su relación entre ellos. Uno de los miembros de la familia tiene adicción digital y cómo el niño refleja su adicción. El niño siempre interesado en su computadora y teléfono. El niño carece de conexión con la vida real y los miembros de la familia.

**Parte principal** (por ejemplo, hablar sobre situaciones / ejemplos de cómo enfrentar las amenazas virtuales, juegos de roles breves que muestran las amenazas, juegos de roles breves que muestran cómo evitarlas o cómo resolver conflictos, etc.): cuando el padre toma la factura de Internet del cartero, toda la familia se enfrenta a la amenaza de la adicción digital. La familia decide llevar a su hijo a tratamiento. Cuando suben al autobús para ir al médico, la familia ve que incluso el conductor del autobús y algunos pasajeros son adictos a lo digital. La familia no acepta que su hijo sea adicto y no lo deje en el hospital durante el tratamiento.

**Parte final:** discusión sobre la sesión, resumiendo los resultados, si se grabó el juego de roles, luego revisando la grabación. : Hay muchos jóvenes apoyados con rehabilitación en el hospital. Los niños que toman tratamiento por un tiempo, abandonan sus hábitos de adicción. Empiezan a interesarse por otras actividades como el arte, los juegos, la música, la danza folclórica, las representaciones teatrales y los juegos de mesa, etc.  
Se invita a las familias a ver la diferencia después del tratamiento y los niños y las familias están felices.

„Theater in the fight against virtual threats”  
2019-1-PL01-KA204-065588

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.