



# ATALLS

UNITAT DIDÀCTICA



# ÍNDEX

INTRODUCCIÓ, OBJECTIUS, PÚBLIC DESTINATARI

1

METODOLOGIA

2

RECURSOS MATERIALS NECESSARIS

3

UNITAT 1: "MUNTANYES RUSSES"

5

UNITAT 2: "LA MARE NO HO SAP"

15

UNITAT 3: "QUÈ T'APOSTES "

23

RECURSOS COMPLEMENTARIS I BIBLIOGRAFIA

31

ENLLAÇOS D'INTERÈS

## INTRODUCCIÓ

"Atalls" ens apropa a tres realitats diferents per mitjà de tres històries que ens relaten un moment concret de l'adolescència dels protagonistes. En estos relats s'entremesclen temàtiques actuals: consum de drogues, adolescència, gènere, addiccions, ús de les xarxes socials, jocs d'atzar i apostes, família, etc.

Les situacions que planteja el còmic són tan properes a la realitat dels i de les adolescents, que a voltes estan normalitzades i es reproduïxen com a practiques exemptes de risc. És per açò que considerem imprescindible que la joventut s'ature a reflexionar, adopte una actitud crítica i desenvolupe recursos que suposen un canvi en el seu comportament.

El títol "Atalls" no és una casualitat. En totes les històries podem observar com els protagonistes veuen les seues vides perjudicades d'alguna forma en haver optat per la via fàcil i ràpida en diverses situacions.

Esta unitat didàctica pretén servir d'eina a l'hora d'abordar les temàtiques proposades en el còmic "Atalls", elaborat per la UNAD (la Red d'Atenció a les Addiccions), per a treballar-les amb adolescents i jòvens mitjançant una metodologia i unes activitats específiques. La unitat també oferix la possibilitat d'ampliar el treball en determinats temes amb enllaços a uns altres materials didàctics i informatius d'interés.

Altrament, el personal educatiu disposa de fitxes informatives sobre cadascun dels blocs temàtics en els quals, d'una manera simple i senzilla, es proporciona informació sobre la forma d'abordar-los amb el grup.

## OBJECTIUS

- Proporcionar una eina per a reflexionar sobre els continguts, les realitats i les problemàtiques que apareixen en cadascuna de les històries.
- Analitzar la realitat i les diferents situacions de risc que viuen els i les protagonistes.
- Reflexionar sobre els diferents continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Identificar les problemàtiques que pateixen els protagonistes des de diferents vessants.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per a donar un tomb a les històries.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugui expressar situacions paregudes a les del còmic.

## PÚBLIC DESTINATARI

La unitat didàctica es troba orientada al professorat o al personal educatiu que treballa amb jòvens i adolescents entre 14 i 18 anys.

Tant el còmic com la unitat didàctica es poden treballar en diferents contextos: centres educatius, centres juvenils, la família, etc.



## METODOLOGIA

La forma més dinàmica i participativa per a poder atènyer els objectius plantejats passaria per a utilitzar una metodologia reflexiva i participativa.

Primerament, es convida l'alumnat a reflexionar individualment sobre els diferents continguts que s'observen en el còmic.

Posteriorment, es conformen grups xicotets i se'ls convida a compartir les reflexions que s'han fet a nivell individual. Per a poder realitzar estes reflexions utilitzarem un vídeo interactiu basat en el còmic amb una sèrie de preguntes que s'adrecen a la reflexió i l'anàlisi.

Proposem a cada grup que, després de triar una de les tres històries, proposen un altre final alternatiu. Per això, poden utilitzar qualsevol tipus d'expressió artística: un vídeo, un dibuix, una obra de teatre, una cançó... Esta metodologia participativa i el fet que proposen un altre final des d'una actitud activa i constructiva facilita la comprensió de les temàtiques que es tractaran.

En resum, la proposta metodològica per treballar la unitat didàctica del còmic es basa en tres fases:

La **primera fase** i les seves activitats estarien més aviat dirigides al fet que, tant el personal educatiu com les persones participants, reflexionin i interioritzin els continguts de les vinyetes de cada història. Per això, es convidarà a una lectura i reflexió individual del còmic i posteriorment, ja en grups de grandaria reduïda, a la realització d'una activitat per cadascuna de les històries.

Una vegada feta la lectura i reflexió, es dividirà l'alumnat participant en grups mixtos de sis persones com a màxim, que formaran un grup per cada història del còmic ("Muntanyes Russes", "La mare no ho sap" i "Què t'apostes?") i se'ls facilitaran les preguntes relacionades amb la història mitjançant un link que porta a un vídeo interactiu.

La **segona fase** estaria dirigida a fer que les persones participants s'expressen i puguin col·locar-se en una postura propositiva i de recerca d'alternatives a les situacions de cada història. Per aconseguir açò es proposa que els grups formats per a la primera fase realitzen un treball d'expressió (dibuixar vinyetes, muntar un vídeo, fer una cançó, un role playing, etc.) i intenten, d'una banda, assimilar cada personatge i, d'altra, transformar la realitat que se'ls presenta.

La **tercera fase** té com a objectiu reprendre les sensacions i conclusions principals que s'han extret del treball realitzat i posar-les en comú amb totes les persones participants, per a intentar arribar a punts de vista o conclusions comuns.

Amb esta metodologia plantegem quatre sessions, d'una hora aproximadament, de treball de cada grup amb una història del còmic. Este plantejament s'ha elaborat des d'una visió pràctica i realista, tenint en compte les dificultats en quant al temps i l'estructura organitzativa dels centres educatius. No obstant això, el còmic i la unitat didàctica són flexibles per tal que es puga treballar de la manera que s'estime més adient.

## RECURSOS MATERIALS NECESSARIS

### Per poder realitzar les activitats es necessitarà:

Un exemplar del còmic per cada participant (la versió en PDF es pot descarregar i imprimir des de la pàgina web de la UNAD).

Almenys un ordinador o tauleta tàtil amb connexió a Internet per cada grup de treball (en cas de NO disposar-ne, es podran descarregar i imprimir les fitxes de les activitats en la pàgina web de la UNAD).

Un ordinador, un projector i connexió a Internet, per al personal educatiu (opcional).

### Enllaços als formularis per cada història:

["Muntanyes Russes"](#)  
["La mare no ho sap"](#)  
["Què t'apostes?"](#)

### Enllaços per als formularis d'avaluació de la unitat:

[Per a l'alumnat](#)  
[Per al professorat](#)

### Materials i recursos necessaris per a l'expressió artística:

cartolines, folis, post-it, retoladors, mòbils o càmeres per a gravar vídeos, etc.



Unitat

# MUNTANYES RUSSES

FITXES PER AL PROFESSORAT

## Unitat I: "MUNTANYESS RUSSES"

### Fitxes per al professorat

#### OBJECTIUS

- Generar un espai de reflexió per tal que l'alumnat pugua debatre sobre els diferents continguts que tracta la història.
- Reflexionar sobre els diferents continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Analitzar la realitat que viuen els i les protagonistes.
- Identificar les problemàtiques que patixen els protagonistes.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per a donar un tomb a les històries del còmic.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugua expressar situacions paregudes a les del còmic.

#### BLOCS DE CONTINGUT

##### CONSUM DE CÀNNABIS:

Reflexionar sobre el consum de cànnabis, les motivacions, els usos i els riscos que l'ús pot comportar-ne.

##### RELACIONS DE PARELLA:

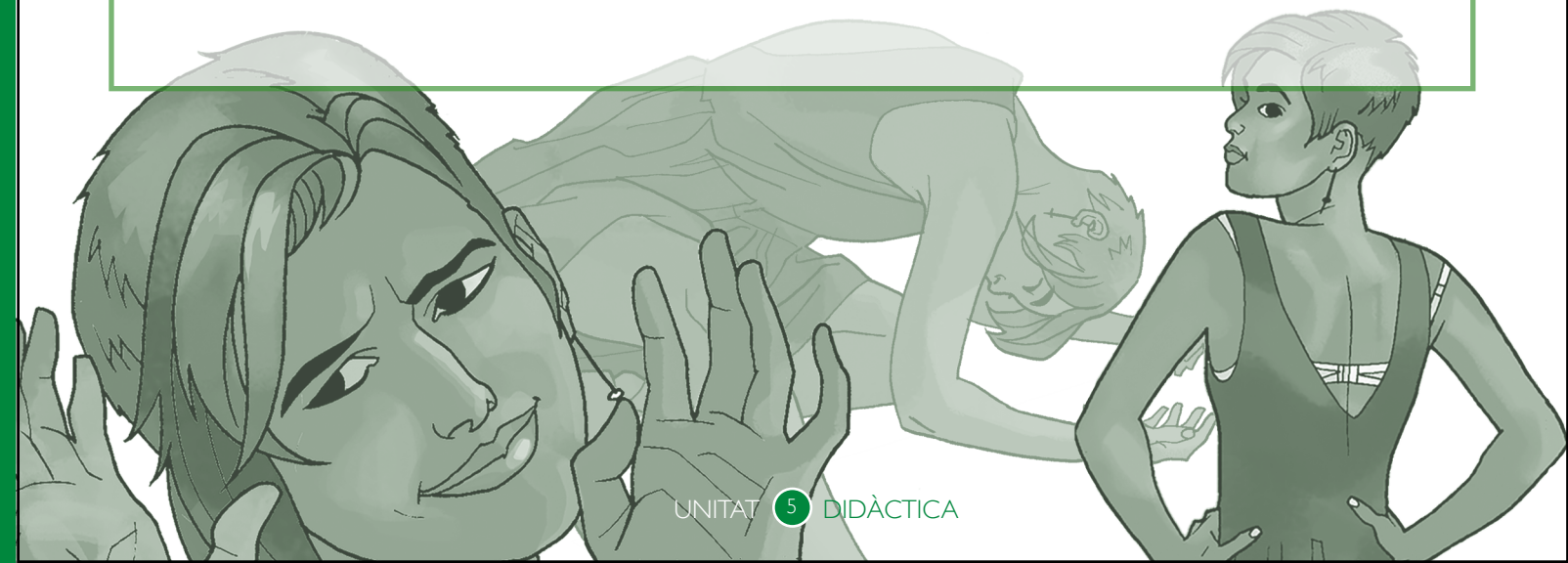
Analitzar les diverses dinàmiques que es donen en les relacions de parella, els mecanismes de control i les diferents formes d'exercir la violència de gènere dins la parella sentimental.

##### RELACIONS FAMILIARS I D' AMISTAT:

Analitzar les diverses dinàmiques que es donen en les relacions de parella, els mecanismes de control i les diferents formes d'exercir la violència de gènere dins la parella sentimental.

##### GESTIÓ DE LES EMOCIONS:

Detectar les emocions que influeixen en aquesta història, els pensaments i les accions que l'acompanyen.



## METODOLOGIA

### Primera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Lectura individual del còmic.
- 2 Creació de grups de sis persones com a màxim. Cada grup reflexionarà sobre una història.
- 3 En grups xicotets, visualitzar el vídeo i reflexionar sobre les preguntes que l'acompanyen.
- 4 Posada en comú del debat generat en cada grup.

### Segona sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups de la primera sessió.
- 2 Decidir els continguts o els elements que s'incorporaran per tal de canviar la història del còmic.
- 3 Dissenyar la història en el format triat (role playing, rap, vídeo, dibuixos, fotos...).
- 4 Fer una llista amb els recursos necessaris per a realitzar l'expressió artística i tenir-los disponibles per a la següent sessió.

### Tercera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups.
- 2 Desenvolupar el procés artístic creatiu que modifiqui la història amb els recursos i materials estimats.

### Quarta sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Cada grup exposa el treball en classe.
- 2 Es recopilen les conclusions generals de les tres històries.

## NOTES

- Es recomana que no passe massa temps entre les sessions.
- En cas que es desitge indagar en algun dels blocs temàtics, esta unitat didàctica aporta enllaços a materials didàctics i activitats complementàries, així com a enllaços informatius d'interès.
- El dinamitzador o dinamitzadora disposa de fitxes amb informació senzilla i profitosa sobre cadascun dels temes tractats amb indicacions de com abordar-lo amb el grup.

## MATERIALS NECESSARIS

- El còmic (en paper o en PDF).
- Un ordinador per grup amb connexió a Internet per a la visualització del còmic i les preguntes o, quan no se'n tingua, les fitxes amb les preguntes per reflexionar.
- Material i recursos que el mateix grup necessite per a proposar el canvi del final de la història.

## DURACIÓ

- Quatre sessions d'una hora aproximadament.



# MUNTANYES RUSSES

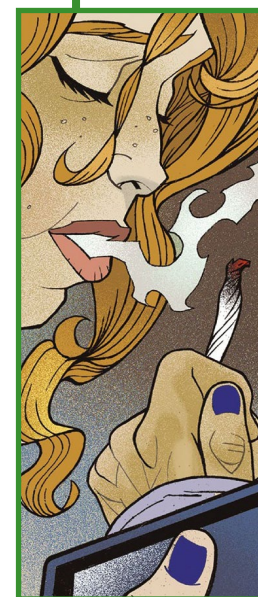
**FITXES PER A L'ALUMNAT**  
QÜESTIONS PER REFLEXIONAR  
PER BLOC TEMÀTIC

Què creieu que passa en aquesta història?

Enumereu tres característiques positives i negatives de cada protagonista (La Tana i l'Albert).



Per què creieu que la Tana consumeix cànnabis i en quins moments?



Què os suggerixen estes paraules?

ATRACCIÓ:

ADDICCIÓ:

PLAER:

BENESTAR:

RISC:

AÏLLAMENT:

**RELACIONS DE PARELLA:**  
Com creieu que és la relació sentimental entre la Tana i Albert?



Quina actitud tenen entre ells?

**PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:**  
Què os suggerixen estes paraules?

**COMPROMÍS:**

**PARELLA:**

**VIOLÈNCIA DE GÈNERE:**

**DEPENDÈNCIA EMOCIONAL:**

**WHATSAP:**

**AMOR:**

**GELOSIA:**

**INSULTS:**

**CONTROL:**

**RELACIONS FAMILIARS I D'AMISTAT:**  
Quin paper juga la família en la situació de la Tana?



Quin paper juguen les amistats en la situació de la Tana?

**PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:**  
Què os suggerixen estes paraules?

**LLEIALTAT:**

**SMARTPHONE:**

**COMUNICACIÓ:**

**PREOCUPACIÓ:**

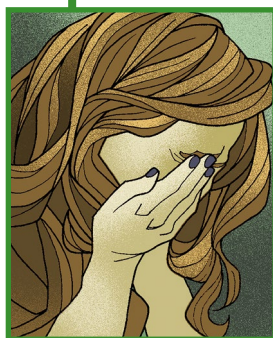
**PROTECCIÓ:**

**SUPORT:**

**SINCERITAT:**

### GESTIÓ D'EMOCIONS:

Quines emocions creieu que sent la Tana al llarg de la història?



Quins pensaments acompanyen a cadascuna de les emocions i com les afronta?

### PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:

Què os suggerixen estes paraules?

ANSIETAT:

MÚSICA:

PORROS:

AMISTATS:

CULPABILITAT:

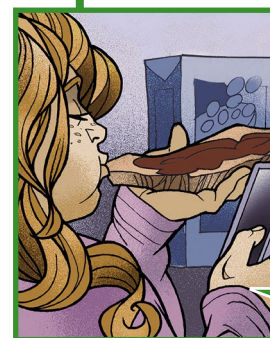
PLORERA:

TANCADA A L'HABITACIÓ:

FELICITAT:

### HÀBITS ALIMENTARIS:

Pel que es veu en el còmic, com creieu que és la relació de la Tana amb el menjar?



Creieu que la Tana porta uns hàbits saludables de vida?

### PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:

Què os suggerixen estes paraules?

ANSIETAT:

MENJAR POC SALUDABLE:

ATRACCIÓ:

SUCRE:

EMOCIONS:

AUTOIMATGE:



# Unitat 2

## LA MARE NO HO SAP

FITXES PER AL PROFESSORAT

### Unitat 2: “LA MARE NO HO SAP”

Fitxa per al professorat

#### OBJECTIUS

- Generar un espai de reflexió per tal que l'alumnat pugua debatre sobre els diferents continguts que tracta la història.
- Reflexionar sobre els diferents continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Analitzar la realitat que viuen els i les protagonistes.
- Identificar les problemàtiques que patixen els protagonistes.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per a donar un tomb a les històries.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugua expressar situacions paregudes a les del còmic.

#### BLOCS DE CONTINGUT

##### JOC:

Reflexionar sobre les motivacions, els usos i els riscos del joc.

##### LA FAMÍLIA:

Reflexionar sobre la importància de la comunicació a la família.

##### GESTIÓ D'EMOCIONS:

Analitzar les diverses dinàmiques que es donen en les relacions de parella, els mecanismes de control i les diferents formes d'exercir la violència de gènere dins la parella sentimental.



## METODOLOGIA

### Primera sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Lectura individual del còmic.
- 2 Creació de grups de sis persones com a màxim. Cada grup reflexionarà sobre una història.
- 3 En grups xicotets, visualitzar el vídeo i reflexionar sobre les preguntes que l'acompanyen.
- 4 Posada en comú del debat generat en cada grup.

### Segona sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups de la primera sessió.
- 2 Decidir els continguts o els elements que s'incorporaran per tal de canviar la història del còmic.
- 3 Dissenyar la història en el format escollit (role playing, rap, vídeo, dibuixos, fotos...).
- 4 Fer una llista amb els recursos necessaris per realitzar l'expressió artística i tenir-los disponibles per a la següent sessió.

### Tercera sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups.
- 2 Desenvolupar el procés artístic creatiu que modifiqui la història amb els recursos i materials estimats.

### Quarta sessió: 1 hora aproximadament

- 1 Cada grup exposa el treball en classe.
- 2 Es recopilen les conclusions generals de les tres històries.

## NOTES

- Es recomana que no passe massa temps entre les sessions.
- En cas que es desitgi indagar en algun dels blocs temàtics, esta unitat didàctica aporta enllaços a materials didàctics i activitats complementàries, així com a enllaços informatius d'interès.
- El dinamitzador o dinamitzadora disposa de fitxes amb informació senzilla i profitosa sobre cadascun dels temes tractats amb indicacions de com abordar-lo amb el grup.

## MATERIALS NECESSARIS

- El còmic (en paper o en PDF).
- Un ordinador per grup amb connexió a Internet per a la visualització del còmic i les preguntes o, quan no se'n tinga, les fitxes amb les preguntes per a reflexionar.
- Material i recursos que el mateix grup necessiti per a proposar el canvi del final de la història.

## DURACIÓ

- Quatre sessions d'una hora aproximadament.



# LA MARE NO HO SAP

**FITXES PER A L'ALUMNAT**  
QÜESTIONS PER REFLEXIONAR  
PER BLOC TEMÀTIC



## LA MAMA NO HO SAP PREGUNTES GENERALS

Què creieu que passa en esta història?

Enumereu tres característiques positives i negatives  
de cada protagonista



JOC:  
Què motiva al Pau a jugar al pòquer?



Influeix la sort en el joc?

PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:  
Què os suggerixen estes paraules?

DIVERSIÓ:

REGLES:

DESCONTROL:

GUANYAR:

PERDRE:

TEMPS:

DINERS:

SORT:

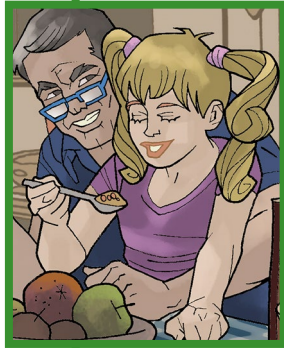
CONFIANÇA EN UN/A MATEIX/A:

FURTAR:

ADRENALINA:

### FAMÍLIA:

Quin paper juga en la història cada membre de la família?



Milloraries alguna cosa en la comunicació d'esta família?

PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:  
Què os suggerixen aquestes paraules?

TECNOLOGIA:

DESDEJUNI:

PARE:

MARE:

GERMANA:

ATENCIÓ:

CULPABILITAT:

CONFIANÇA:

### GESTIÓ D'EMOCIONS:

Quines emocions i sentiments passen pel cap d'en Pau des que comença a jugar fins que confessa?



Per quines emocions passa la família?

PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:  
Què os suggerixen estes paraules?

ANGOIXA:

CULPABILITAT:

INCREDULITAT:

POR:

ESPERANÇA:

ALLEUJAMENT:



# Unitat 3

## QUÈ T'APOSTES

FITXES PER AL PROFESSORAT

### Unitat 3: “QUÈ T'APOSTES”

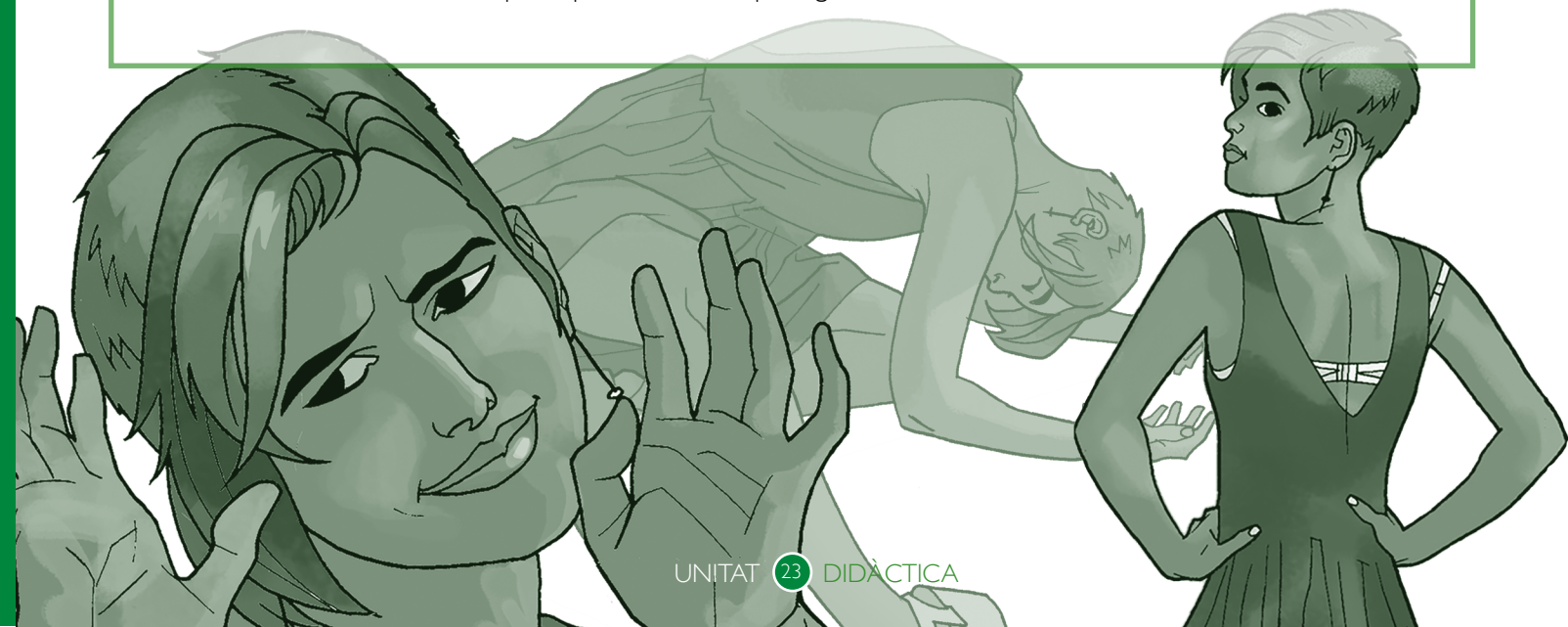
#### Fitxa per al professorat

##### OBJECTIUS

- Generar un espai de reflexió per tal que l'alumnat pugui debatre sobre els diferents temes que tracta la història.
- Reflexionar sobre els diferents continguts que es proposen en cadascuna de les històries (consum de drogues, gènere, el paper de la família, relacions de parella...).
- Analitzar la realitat que viuen els i les protagonistes.
- Identificar les problemàtiques que pateixen els i les protagonistes.
- Analitzar i proposar diferents alternatives per a donar un tomb a les històries del còmic.
- Generar un espai de confiança on l'alumnat pugui expressar situacions paregudes a les del còmic.

##### BLOCS DE CONTINGUTS

- **CONSUM D'ALCOHOL:**  
Reflexionar sobre el consum d'alcohol i els riscos associats.
- **GÈNERE:**  
-Identificar els diferents rols de gènere en els espais d'oci.  
-Generar una actitud crítica en relació a les actituds sexistes.
- **ADOLESCÈNCIA:**  
Reflexionar sobre els punts forts i febles en la fase adolescent.
- **GESTIÓ DE LES EMOCIONS:**  
Identificar les emocions que experimenta cada protagonista i la seva manera d'abordar-les.



## METODOLOGIA

### Primera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Lectura individual del còmic.
- 2 Creació de grups de sis persones com a màxim. Cada grup reflexionarà sobre una història.
- 3 En grups xicotets, visualitzar el vídeo i reflexionar sobre les preguntes que l'acompanyen.
- 4 Posada en comú del debat generat en cada grup.

### Segona sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups de la primera sessió.
- 2 Decidir els continguts o els elements que s'incorporaran per tal de canviar la història del còmic.
- 3 Dissenyar la història en el format triat (role playing, rap, vídeo, dibuixos, fotos...).
- 4 Fer una llista amb els recursos necessaris per realitzar l'expressió artística i tenir-los disponibles per a la següent sessió.

### Tercera sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Tornar a ajuntar els mateixos grups..
- 2 Desenvolupar el proceso creativo-artístic creatiu que modifiqui la història amb els recursos i materials estimats.

### Quarta sessió: 1 hora aproximadament.

- 1 Cada grup exposa el treball en classe.
- 2 Es recopilen les conclusions generals de les tres històries.

## NOTES

- Es recomana que no passi massa temps entre les sessions.
- En cas que es desitge indagar en algun dels blocs temàtics, esta unitat didàctica aporta enllaços a materials didàctics i activitats complementàries, així com a enllaços informatius d'interès.
- El dinamitzador o dinamitzadora disposa de fitxes amb informació senzilla i profitosa sobre cadascun dels temes tractats amb indicacions de com abordar-lo amb el grup.

## MATERIALS NECESSARIS

- El còmic (en paper o en PDF).
- Un ordinador per grup amb connexió a Internet per a la visualització del còmic i les preguntes o, quan no se'n tinga, les fitxes amb les preguntes per reflexionar.
- Material i recursos que el mateix grup necessiti per proposar el canvi del final de la història.

## DURACIÓ

- Quatre sessions d'una hora aproximadament.



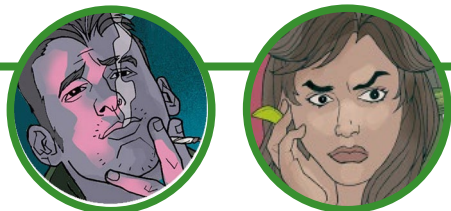
# QUÈ T'APOSTES

**FITXES PER A L'ALUMNAT**  
QÜESTIONS PER REFLEXIONAR  
PER BLOC TEMÀTIC

## QUÈ T'APOSTES PREGUNTES GENERALS

Què creieu que passa en esta història?

Descriviu tres característiques positives i negatives de cada germà i germana



### CONSUM D'ALCOHOL:

Creieu que Sara i la seua germana major assumixen els mateixos riscos consumint alcohol?

Per què creieu que la Sara acaba així?

Creieu que afecta de la mateixa manera el consum d'alcohol a les xiques i als xics?

PARAULES CLAU PER GUIAR EL DEBAT:  
Què os suggereixen aquestes paraules?

XOPETS:

PARKINEO:

MÀRQUETING I PUBLICITAT:

RISCOS:

AMBULÀNCIA:

AMISTATS:

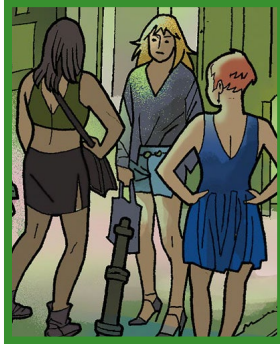
CARNET DE CONDUIR:

DNI:



### FAMÍLIA:

¿Què creieu que s'espera de les xiques quan ixen de festa?  
I dels dos xics?



Heu observat alguna actitud sexista? Quines?

PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:  
Què os suggerixen estes paraules?

TECNOLOGIA:

DESDEJUNI:

PARE:

MARE:

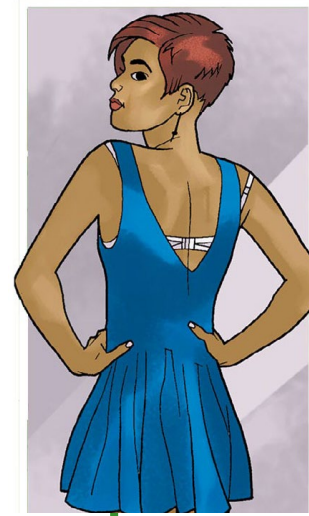
GERMANA:

ATENCIÓ:

CULPABILITAT:

### ADOLESCÈNCIA:

Per què creieu que Sara ix amb la seua germana  
i no amb les seues amigues?



Creieu que a Sara li agradaria tindre més edat?

PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:  
Què os suggerixen estes paraules?

EDAT:

ROBA:

PORROS:

AMISTATS:

PROBAR:

APRENDRE:

INSEGURITAT:

RISCOS:

REFERENTS MAJORS:

**GESTIÓ D'EMOCIONS:**  
Quines emocions sent Sara abans d'eixir de festa?  
I durant la festa?



Quines emocions creieu que senten el seu germà  
i la seua germana?

**PARAULES CLAU PER A GUIAR EL DEBAT:**  
Què os suggerixen estes paraules?

**ORGULL:**

**DECEPCIÓ:**

**ABURRIMENT:**

**IL·LUSIÓ:**

**DIVERSIÓ:**

**POR:**

## RECURSOS COMPLEMENTARIS I BIBLIOGRAFIA

**Per a treballar específicament sobre les substàncies:**

Diferents activitats creades per la Fundació Etorkintza en:

Per a treballar les TRICS:

**Per a treballar els jocs i apostes Online:**

Videojoc JOKOVER:

Unitat Didàctica el videojoc JOKOVER:

Educació afectiva sexual:

Per treballar els factors clau de l'adolescència:

## ENLLAÇOS D'INTERÈS

**Per a trobar informació específica de substàncies:**

<http://www.ailaket.com>

**Adolescència i factors que poden intervenir en ella:**

<https://www.adolescenciasycuerpos.org/>

**Sobre sexualitat, gènere i violència de gènere:**

<http://lapsicowoman.blogspot.com/>

**Sobre les TRICS:**

<http://www.pantallasamigas.net/>

<https://www.is4k.es>

**Informació relacionada amb estudis o documentació sobre política social:**

[SIIS Centro de Documentación y Estudios](#)

# ATALLS



**ATALLS** és un còmic de sensibilització educativa, editat per la xarxa **UNAD**, que conta tres històries inquietants. Com la de la Tana, que ben bé podria considerar-se una triomfadora: és popular, té bones amigues, un xicot genial, però tanmateix alguna cosa no va bé. De vegades és a la glòria, però de sobte tot el seu món trontolla. Per la Sara no hi haurà una altra nit més emocionant que esta, serà inoblidable. Cal donar-ho tot i estar-ne a l'altura. Tot i que algunes coses no es poden controlar: Pau es pregunta si allò d'anit va passar realment, va ser un malson? La veritat és que a voltes un donaria qualsevol cosa per haver tingut un malson.



**LA RED DE ATENCIÓN  
A LAS ADICCIONES**

Financiado por:



POR SOLIDARIDAD  
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL