



ATAJOS

UNIDAD DIDÁCTICA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN ,OBJETIVOS, PÚBLICO DESTINATARIO 1

METODOLOGÍA 2

RECURSOS MATERIALES NECESARIOS 3

UNIDAD 1:“MONTAÑA RUSA” 5

UNIDAD 2:“MAMÁ NO LO SABE” 15

UNIDAD 3:“QUÉ TE APUESTAS” 23

RECURSOS COMPLEMENTARIOS Y BIBLIOGRAFÍA 31

ENLACES DE INTERÉS

INTRODUCCIÓN

“Atajos” nos acerca tres realidades diferentes a través de tres historias que relatan un momento concreto de la adolescencia de sus protagonistas. En estos relatos se entremezclan temáticas actuales: consumo de drogas, adolescencia, género, adicciones, uso de las redes sociales, juegos de azar y apuestas, familia, etc.

Las situaciones que plantea el cómic son cercanas a la realidad de los y las adolescentes, tanto que en ocasiones están normalizadas y se reproducen como prácticas exentas de riesgo. Es por ello que consideramos imprescindible que la juventud se detenga a reflexionar, adopte una actitud crítica y desarrolle recursos que supongan un cambio en su comportamiento.

El título “Atajos” no es casualidad. En todas las historias podemos observar cómo sus protagonistas ven sus vidas perjudicadas de alguna forma al haber optado por la vía fácil y rápida en diversas situaciones.

Esta unidad didáctica pretende servir de herramienta de apoyo a la hora de abordar las temáticas propuestas en el cómic “Atajos” elaborado por UNAD (la Red de Atención a las Adicciones) para trabajarlas con adolescentes y jóvenes a través de una metodología y actividades específicas. La unidad también ofrece la posibilidad de ampliar el trabajo en determinados temas con enlaces a otros materiales didácticos e informativos de interés.

Además, la figura educativa dispone de fichas informativas sobre cada uno de los bloques temáticos en los que, de una manera simple y sencilla, se proporciona información sobre la forma de abordarlo con el grupo.

OBJETIVOS

- Proporcionar una herramienta para reflexionar sobre los contenidos, las realidades y las problemáticas que aparecen en cada una de las historias.
- Analizar la realidad y las diferentes situaciones de riesgo que viven los y las protagonistas.
- Reflexionar sobre los diferentes contenidos que se proponen en cada una de las historias (consumo de drogas, género, el papel de la familia, relaciones de pareja...).
- Identificar las problemáticas que sufren sus protagonistas desde diferentes vertientes.
- Analizar y proponer diferentes alternativas para darle un giro a las historias.
- Generar un espacio de confianza donde el alumnado pueda expresar situaciones parecidas a las que se cuentan en el cómic.

PÚBLICO DESTINATARIO

La unidad didáctica está orientada al profesorado o las figuras educativas que trabajen con jóvenes y adolescentes de entre 14 y 18 años.

Tanto el cómic como la unidad didáctica se pueden trabajar en diferentes contextos: centros educativos, centros juveniles, la familia, etc.

METODOLOGÍA

La forma más dinámica y participativa para poder alcanzar los objetivos planteados pasaría por utilizar una metodología reflexiva y participativa.

En primer lugar, se invita al alumnado a reflexionar individualmente sobre los diferentes contenidos que se observan en el cómic.

Posteriormente se conforman pequeños grupos y se les invita a compartir las reflexiones que han hecho a nivel individual. Para poder realizar estas reflexiones utilizaremos un vídeo interactivo basado en el cómic con una serie de preguntas que dirijan la reflexión y el análisis.

Proponemos a cada grupo que, tras elegir una de las tres historias, propongan otro final alternativo. Para ello pueden utilizar cualquier tipo de expresión artística: un vídeo, un dibujo, una obra de teatro, una canción... Esta metodología participativa y el hecho de que propongan otro final desde una actitud activa y constructiva facilita la comprensión de las temáticas que se van a tratar.

En resumen, la propuesta metodológica para trabajar la unidad didáctica del cómic se basa en tres fases:

La **primera fase** y sus actividades estarán más dirigidas a que, tanto la figura educativa como las personas participantes, reflexionen e interioricen los contenidos de las viñetas de cada historia. Para esto, se invitará a una lectura y reflexión individual del cómic y posteriormente, ya en grupos de reducido tamaño, a la realización de una actividad por cada una de las historias.

Una vez hecha la lectura y reflexión, se dividirá al alumnado participante en grupos mixtos de seis personas como máximo, formándose un grupo por cada historia del cómic ("Montaña Rusa", "Mamá no lo sabe" y "¿Qué te apuestas?") y se les facilitará las preguntas relacionadas con la historia a través de un link que lleva a un vídeo interactivo.

La **segunda fase** estaría dirigida a que las personas participantes se expresen y puedan colocarse en una postura propositiva y de búsqueda de alternativas a las situaciones de cada historia. Para conseguir esto se propone que los grupos formados para la primera fase realicen un trabajo de expresión (dibujar viñetas, montar un vídeo, hacer una canción, un role playing, etc.) e intenten, por un lado, asimilar cada personaje y, por otro, transformar la realidad que se les presenta.

La **tercera fase** tiene como objetivo recoger las sensaciones y conclusiones principales que se han extraído con el trabajo realizado y ponerlas en común con todas las personas participantes, intentando llegar a puntos de vista o conclusiones comunes.

Con esta metodología planteamos cuatro sesiones de trabajo de una hora aproximadamente trabajando cada grupo con una historia del cómic. Este planteamiento se ha elaborado desde una visión práctica y realista teniendo en cuenta las dificultades en cuanto a tiempo y estructura organizativa de los centros educativos. No obstante, el cómic y la unidad didáctica son flexibles para que se pueda trabajar de la manera que se estime más oportuna.

RECURSOS MATERIALES NECESARIOS

Para poder realizar las actividades se necesitará:

Un ejemplar del cómic por cada participante (la versión en PDF se puede descargar e imprimir desde la página web de UNAD)

Al menos un ordenador o tableta con conexión a internet por cada grupo de trabajo (en caso de NO disponer de ello, se podrán descargar e imprimir las fichas de actividad en la página web de la UNAD)

Un ordenador, un proyector y conexión a internet, para la figura educativa (opcional)

Enlaces a los formularios para cada historia:

["Montaña Rusa"](#)
["Mamá no lo sabe"](#)
["¿Qué te apuestas?"](#)

Enlaces para los formularios de evaluación de la unidad:

[Para el alumnado](#)
[Para el profesorado](#)

Materiales y recursos necesarios para la expresión artística:

cartulinas, folios, post-it, rotuladores, móviles o cámaras para grabar vídeo, etc.

Unidad

MONTAÑA RUSA

FICHAS PARA EL PROFESORADO

Unidad I: “MONTAÑA RUSA”

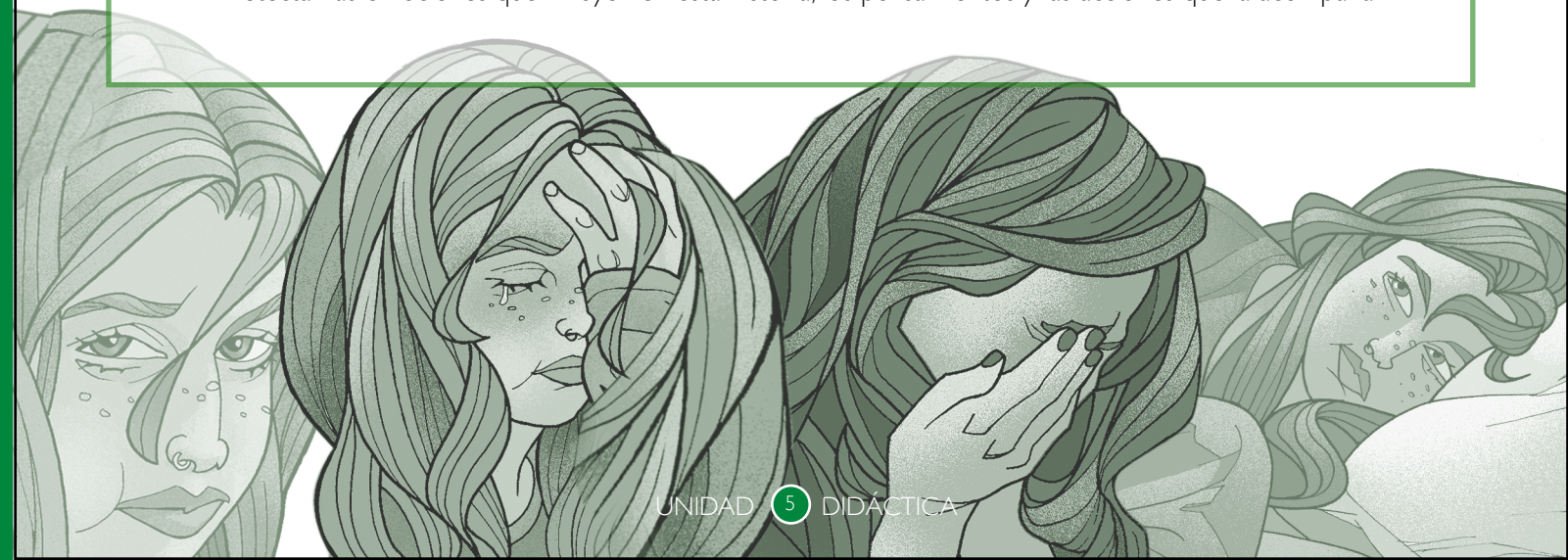
Ficha para el profesorado

OBJETIVOS

- Generar un espacio de reflexión para que el alumnado pueda debatir sobre los diferentes temas que trata la historia.
- Reflexionar sobre los contenidos que se proponen en cada una de las historias (consumo de drogas, género, el papel de la familia, relaciones de pareja...).
- Analizar la realidad que viven los y las protagonistas.
- Identificar las problemáticas que sufren sus protagonistas.
- Analizar y proponer diferentes alternativas para cambiar las historias del cómic.
- Generar un espacio de confianza donde el alumnado pueda expresar situaciones parecidas a las que ocurren en los relatos.

BLOQUES DE CONTENIDO

- **CONSUMO DE CANNABIS:**
Reflexionar sobre el consumo de cannabis, las motivaciones, los usos y los riesgos que puede conllevar su utilización.
- **RELACIONES DE PAREJA:**
Analizar las diversas dinámicas que se dan en las relaciones de pareja, los mecanismos de control y las diferentes formas de ejercer violencia de género dentro de la pareja sentimental.
- **RELACIONES FAMILIARES Y DE AMISTAD:**
Analizar las diversas dinámicas que se dan en las relaciones de pareja, los mecanismos de control y las diferentes formas de ejercer violencia de género dentro de la pareja sentimental.
- **GESTIÓN DE LAS EMOCIONES:**
Detectar las emociones que influyen en esta historia, los pensamientos y las acciones que la acompañan.



METODOLOGÍA

Primera sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Lectura individual del cómic.
- 2 Creación de grupos de seis personas como máximo. Cada grupo reflexionará sobre una historia.
- 3 En pequeños grupos, visualizar el vídeo y reflexionar sobre las preguntas que le acompañan.
- 4 Puesta en común del debate generado en cada grupo.

Segunda sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Volver a juntar a los mismos grupos de la primera sesión.
- 2 Decidir los contenidos o los elementos que van a incorporar para cambiar la historia del cómic.
- 3 Diseñar la historia en el formato elegido (role playing, rap, video, dibujos, fotos...)
- 4 Hacer un listado con los recursos necesarios para realizar la expresión artística y tenerlos disponibles para la siguiente sesión.

Tercera sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Volver a juntar los mismos grupos.
- 2 Desarrollar el proceso creativo-artístico que modifique la historia con los recursos y materiales estimados.

Cuarta sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Cada grupo expone el trabajo en clase.
- 2 Se recogen las conclusiones generales de las tres historias.

NOTAS

- Se recomienda que no pase demasiado tiempo entre las sesiones.
- En el caso de que se desee indagar en alguno de los bloques temáticos, esta unidad didáctica aporta enlaces a materiales didácticos y actividades complementarias, así como a enlaces informativos de interés.
- El dinamizador o dinamizadora dispone de fichas con información sencilla y útil sobre cada uno de los temas tratados con indicaciones de cómo abordarlo con el grupo.

MATERIALES NECESARIOS

- El cómic (en papel o en PDF).
- Un ordenador por grupo con conexión a internet para la visualización del cómic y las preguntas o en su defecto, las fichas con las preguntas para reflexionar.
- Material y recursos que el propio grupo necesite para proponer el cambio del final de la historia.

DURACIÓN

- Cuatro sesiones de una hora aproximadamente.



MONTAÑA RUSA

FICHAS PARA EL ALUMNADO
CUESTIONES PARA REFLEXIONAR
POR BLOQUE TEMÁTICO

MONTAÑA RUSA PREGUNTAS GENERALES

¿Qué creéis que pasa en esta historia?

Enumerad tres características positivas y negativas de cada protagonista (Tana y Alberto).



CONSUMO DE CANNABIS:
¿Para qué creéis que Tana consume cannabis y en qué momentos?



PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

ATRACÓN:

ADICCIÓN:

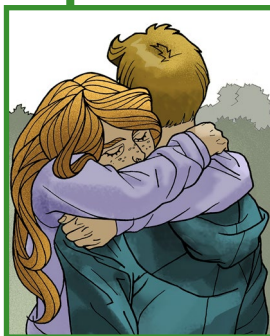
PLACER:

BIENESTAR:

RIESGO:

AISLAMIENTO:

RELACIONES DE PAREJA:
¿Cómo creéis que es la relación sentimental entre Tana y Alberto?



¿Qué actitud tienen entre sí?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

COMPROMISO:

PAREJAS:

VIOLENCIA DE GÉNERO:

DEPENDENCIA EMOCIONAL:

WHATSAP:

AMOR:

CELOS:

INSULTOS:

CONTROL:

RELACIONES FAMILIARES Y DE AMISTAD:
¿Qué papel juega la familia en la situación de Tana?



¿Qué papel juegan las amistades en la situación de Tana?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

LEALTAD:

SMARTPHONE:

COMUNICACIÓN:

PREOCUPACIÓN:

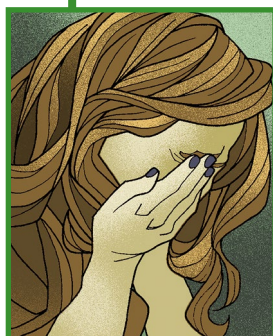
PROTECCIÓN:

APOYO:

SINCERIDAD:

GESTIÓN DE EMOCIONES:

¿Qué diferentes emociones creéis que siente Tana a lo largo de la historia?



¿Qué pensamientos acompañan a cada una de las emociones y cómo las afronta?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

ANSIEDAD:

MÚSICA:

PORROS:

AMISTADES:

CULPABILIDAD:

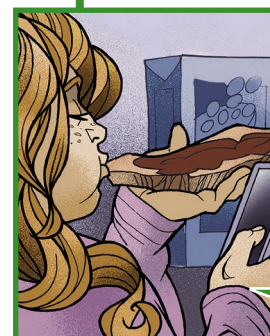
LLORERA:

ENCERRARSE EN LA HABITACIÓN:

FELICIDAD:

HÁBITOS ALIMENTICIOS:

Por lo visto en el cómic, ¿cómo creéis que es la relación de Tana con la comida?



¿Creéis que Tana lleva unos hábitos saludables de vida?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

ANSIEDAD:

COMIDA POCO SALUDABLE:

ATRACÓN:

AZÚCAR:

EMOCIONES:

AUTOIMAGEN:

Unidad 2

MAMÁ NO LO SABE

FICHAS PARA EL PROFESORADO

Unidad 2: “MAMÁ NO LO SABE”

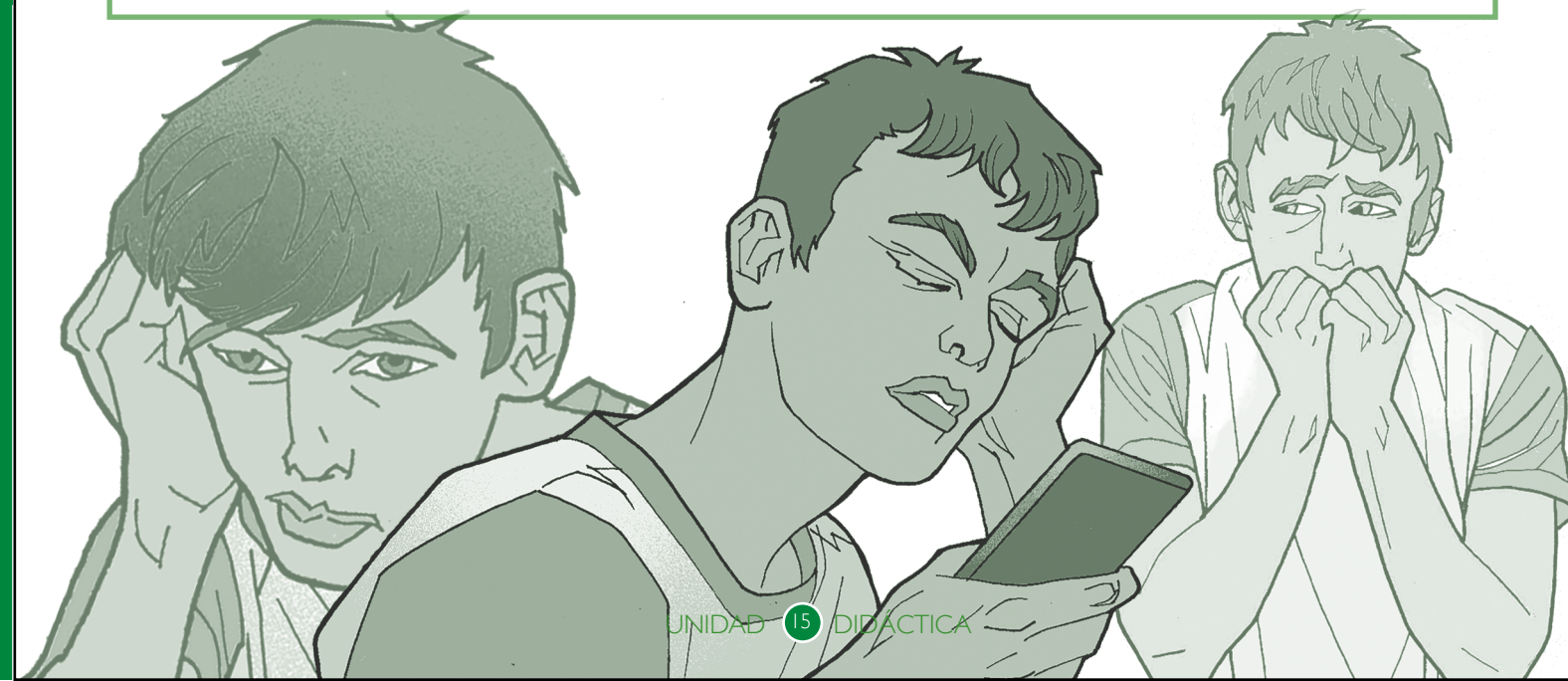
Ficha para el profesorado

OBJETIVOS

- Generar un espacio de reflexión para que el alumnado pueda debatir sobre los diferentes temas que trata la historia.
- Reflexionar sobre los contenidos que se proponen en cada una de las historias (consumo de drogas, género, el papel de la familia, relaciones de pareja...).
- Analizar la realidad que viven los y las protagonistas.
- Identificar las problemáticas que sufren sus protagonistas.
- Analizar y proponer diferentes alternativas para cambiar las historias del cómic.
- Generar un espacio de confianza donde el alumnado pueda expresar situaciones parecidas a las que ocurren en los relatos.

BLOQUES DE CONTENIDO

- **JUEGO:**
Reflexionar sobre las motivaciones, los usos y los riesgos del juego.
- **LA FAMILIA:**
Reflexionar sobre la importancia de la comunicación en la familia.
- **GESTIÓN DE EMOCIONES:**
Analizar las diversas dinámicas que se dan en las relaciones de pareja, los mecanismos de control y las diferentes formas de ejercer violencia de género dentro de la pareja sentimental.



METODOLOGÍA

Primera sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Lectura individual del cómic.
- 2 Creación de grupos de seis personas como máximo. Cada grupo reflexionará sobre una historia.
- 3 En pequeños grupos, visualizar el vídeo y reflexionar sobre las preguntas que le acompañan.
- 4 Puesta en común del debate generado en cada grupo.

Segunda sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Volver a juntar a los mismos grupos de la primera sesión.
- 2 Decidir los contenidos o los elementos que van a incorporar para cambiar la historia del cómic
- 3 Diseñar la historia en el formato elegido (role playing, rap, video, dibujos, fotos...)
- 4 Hacer un listado con los recursos necesarios para realizar la expresión artística y tenerlos disponibles para la siguiente sesión.

Tercera sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Volver a juntar los mismos grupos.
- 2 Desarrollar el proceso creativo-artístico que modifique la historia con los recursos y materiales estimados.

Cuarta sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Cada grupo expone el trabajo en clase.
- 2 Se recogen las conclusiones generales de las tres historias.

NOTAS

- Se recomienda que no pase demasiado tiempo entre las sesiones.
- En el caso de que se desee indagar en alguno de los bloques temáticos, esta unidad didáctica aporta enlaces a materiales didácticos y actividades complementarias, así como a enlaces informativos de interés.
- El dinamizador o dinamizadora dispone de fichas con información sencilla y útil sobre cada uno de los temas tratados con indicaciones de cómo abordarlo con el grupo.

MATERIALES NECESARIOS

- El cómic (en papel o en PDF).
- Un ordenador por grupo con conexión a internet para la visualización del cómic y las preguntas o en su defecto, las fichas con las preguntas para reflexionar.
- Material y recursos que el propio grupo necesite para proponer el cambio del final de la historia.

DURACIÓN

- Cuatro sesiones de una hora aproximadamente.



MAMÁ NO LO SABE

FICHAS PARA EL ALUMNADO
CUESTIONES PARA REFLEXIONAR
POR BLOQUE TEMÁTICO

MAMÁ NO LO SABE PREGUNTAS GENERALES

¿Qué creéis que pasa en esta historia?

Enumerad tres características positivas y negativas
de cada protagonista (Pablo y los miembros de su familia)



JUEGO:
¿Qué motiva a Pablo a jugar al póker?



¿Influye la suerte en el juego?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

DIVERSIÓN:

REGLAS:

DESCONTROL:

GANAR:

PERDER:

TIEMPO:

DINERO:

SUERTE:

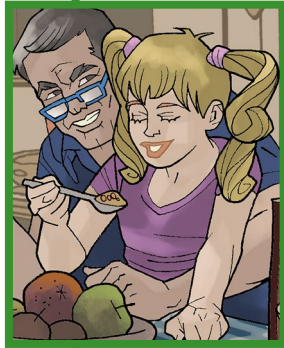
CONFIANZA EN UNO/A MISMO/A:

ROBAR:

ADRENALINA:

FAMILIA:

¿Qué papel juega en la historia cada miembro de la familia?



¿Mejorarías algo en la comunicación de esta familia?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

TECNOLOGÍAS:

DESAYUNO:

PADRE:

MADRE:

HERMANA:

ATENCIÓN:

CULPABILIDAD:

CONFIANZA:

GESTIÓN DE EMOCIONES:

¿Qué emociones y sentimientos pasan por Pablo desde que comienza a jugar hasta que confiesa?



¿Por qué emociones pasa la familia?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

AGOBIO:

CULPABILIDAD:

INCREULIDAD:

MIEDO:

ESPERANZA:

ALIVIO:

Unidad 3

QUÉ TE APUESTAS

FICHAS PARA EL PROFESORADO

Unidad 3: “QUÉ TE APUESTAS”

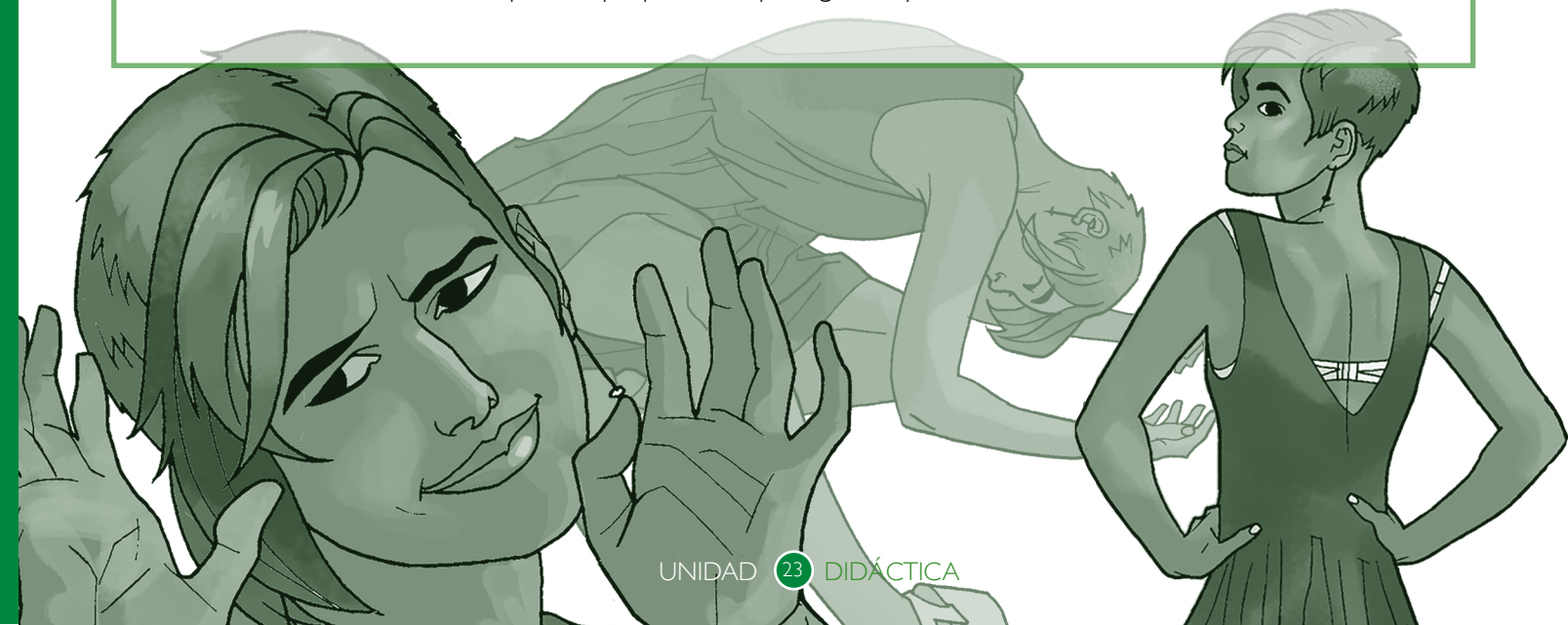
Ficha para el profesorado

OBJETIVOS

- Generar un espacio de reflexión para que el alumnado pueda debatir sobre los diferentes temas que trata la historia.
- Reflexionar sobre los contenidos que se proponen en cada una de las historias (consumo de drogas, género, el papel de la familia, relaciones de pareja...).
- Analizar la realidad que viven los y las protagonistas.
- Identificar las problemáticas que sufren sus protagonistas.
- Analizar y proponer diferentes alternativas para cambiar las historias del cómic.
- Generar un espacio de confianza donde el alumnado pueda expresar situaciones parecidas a las que ocurren en el cómic.

BLOQUES DE CONTENIDO

- **CONSUMO DE CALCOHOL:**
Reflexionar sobre los conusmos de alcohol y los riesgos asociados.
- **GÉNERO:**
-Identificar los diferentes roles diferenciados por género en los espacios de ocio.
-Generar una actitud crítica en relación a las actitudes sexistas.
- **ADOLESCENCIA:**
Reflexionar sobre las fortalezas y debilidades de la fase adolescente.
- **GESTIÓN DE LAS EMOCIONES:**
Identificar las emociones por las que pasa cada protagonista y su manera de abordarlas.



METODOLOGÍA

Primera sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Lectura individual del cómic.
- 2 Creación de grupos de 6 personas como máximo. Cada grupo reflexionará sobre una historia.
- 3 En pequeños grupos, visualizar el vídeo y reflexionar sobre las preguntas que le acompañan.
- 4 Puesta en común del debate generado en cada grupo.

Segunda sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Volver a juntar a los mismos grupos de la primera sesión.
- 2 Decidir los contenidos o los elementos que van a incorporar para cambiar la historia del cómic.
- 3 Diseñar la historia en el formato elegido para cambiar la historia (role playing, rap, video, dibujos, fotos...).
- 4 Hacer un listado con los recursos necesarios para realizar la expresión artística y tenerlos disponibles para la siguiente sesión.

Tercera sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Volver a juntar los mismos grupos.
- 2 Desarrollar el proceso creativo-artístico que modifique la historia con los recursos y materiales estimados.

Cuarta sesión: 1 hora aproximadamente.

- 1 Cada grupo expone el trabajo en clase.
- 2 Se recogen las conclusiones generales de las tres historias.

NOTAS

- Se recomienda que no pase demasiado tiempo entre las sesiones.
- En el caso de que se desee indagar en alguno de los bloques temáticos, esta unidad didáctica aporta enlaces a materiales didácticos y actividades complementarias, así como a enlaces informativos de interés.
- El dinamizador o dinamizadora dispone de fichas con información sencilla y útil sobre cada uno de los temas tratados con indicaciones de cómo abordarlo con el grupo.

MATERIALES NECESARIOS

- El cómic (en papel o en PDF).
- Un ordenador por grupo con conexión a internet para la visualización del cómic y las preguntas o en su defecto, las fichas con las preguntas para reflexionar.
- Material y recursos que el propio grupo necesite para proponer el cambio del final de la historia.

DURACIÓN

- Cuatro sesiones de una hora aproximadamente.



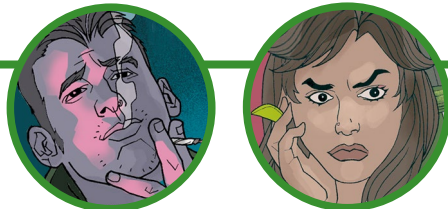
QUÉ TE APUESTAS

FICHAS PARA EL ALUMNADO
CUESTIONES PARA REFLEXIONAR
POR BLOQUE TEMÁTICO

QUÉ TE APUESTAS PREGUNTAS GENERALES

¿Qué creéis que pasa en esta historia?

Describid tres características positivas y negativas
de cada hermano/a.



CONSUMO DE ALCOHOL:

¿Creéis que Sara y su hermana mayor asumen
los mismos riesgos consumiendo alcohol?

¿Por qué creéis que Sara termina así?

¿Crees que afecta de la misma manera el consumo de
alcohol a las chicas y a los chicos?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:

¿Qué os sugieren estas palabras?

CHUPITOS:

PARKINEO:

MARKETING Y PUBLICIDAD:

RIESGOS:

AMBULANCIA:

AMISTADES:

CARNÉ DE CONDUCIR:

DNI:

FAMILIA:

¿Qué creéis que se espera de las chicas cuando salen de fiesta?
¿Y de los dos chicos?



¿Habéis observado alguna actitud sexista? ¿Cuáles?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

TECNOLOGÍAS:

DESAYUNO:

PADRE:

MADRE:

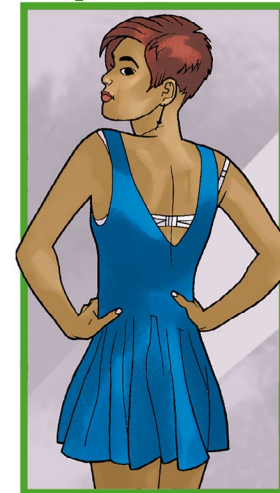
HERMANA:

ATENCIÓN:

CULPABILIDAD:

ADOLESCENCIA:

¿Por qué creéis que Sara sale con su hermana y no con sus amigas?



¿Creéis que a Sara le gustaría tener más edad?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

EDAD:

ROPA:

PORROS:

AMISTADES:

PROBAR:

APRENDER:

INSEGURIDAD:

RIESGOS:

REFERENTES MAYORES:

GESTIÓN DE EMOCIONES:
¿Qué emociones siente Sara antes de salir de fiesta?
¿Y durante la fiesta?



¿Qué emociones creéis que sienten su hermano
y su hermana?

PALABRAS CLAVE PARA GUIAR EL DEBATE:
¿Qué os sugieren estas palabras?

ORGULLO:

DECEPCIÓN:

ABURRIMIENTO:

ILUSIÓN:

DIVERSIÓN:

MIEDO:

RECURSOS COMPLEMENTARIOS Y BIBLIOGRAFÍA

Para trabajar específicamente sobre las sustancias:

Diferentes actividades creadas por la Fundación Etorkintza en:

Para trabajar las TRICS:

Para trabajar los juegos y apuestas Online:

Videojuego JOKOVER:

Unidad Didáctica el videojuego JOKOVER:

Educación afectivo sexual:

Para trabajar los factores clave de la adolescencia:

ENLACES DE INTERÉS

Para encontrar información específica de sustancias:

<http://www.ailaket.com>

Adolescencia y factores que pueden intervenir en ella:

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

Sobre drogas y género:

Sobre sexualidad, género y violencia de género:

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

Sobre las TRICS:

<http://www.pantallasamigas.net/>
<https://www.is4k.es>

Información relacionada con estudios y documentación sobre política social:

ATAJOS



ATAJOS es un cómic de sensibilización educativa editado por la red **UNAD** que cuenta tres historias inquietantes. Como la de Tana, que podría considerarse una triunfadora: es popular, tiene buenas amigas, un novio genial y sin embargo, algo no funciona. A veces se siente en las nubes y, al momento, toda su vida se tambalea. Para Sara no existirá una noche más emocionante que ésta, será inolvidable. Hay que darlo todo y estar a la altura. Aunque algunas cosas no se pueden controlar. Pablo se pregunta si lo de anoche pasó realmente, ¿fue una pesadilla? La verdad es que a veces uno daría lo que fuera por haber tenido un mal sueño.



**LA RED DE ATENCIÓN
A LAS ADICCIONES**

Financiado por:

