



# XXVI Seminario Iberoamericano sobre Drogas y Cooperación

Santa Cruz de la Sierra, Bolivia, 8 a 10 de abril de 2024

## **Drogas e interseccionalidad: repensando las inequidades con énfasis en niñeces, adolescencia y juventud**

Financiado por:



Colaboran:



**BAJO PRESIÓN - EL MUNDO DE ETNA**

**UNA HERRAMIENTA PARA PREVENIR  
CONDUCTAS DE RIESGO EN ADOLESCENTES**





[El Mundo de Etna, Bajo Presión | bajopresion.org](http://bajopresion.org)

# CONTEXTO DEL PROYECTO

- BAJO PRESIÓN es un programa, creado en 2006 por asociación PDS - Promoción y Desarrollo Social, centrado en el trabajo educativo en torno a la "presión de grupo", la asertividad y la toma de decisiones para la **prevención de adicciones** y otras conductas de riesgo, dirigido a menores de **12 a 16 años**.
- El programa se ha diseñado en base a **modelos sociocognitivos**, modelo de creencias, teoría de la acción planificada, modelo transteórico del cambio y teoría del aprendizaje social.





- En el marco de la subvención para el desarrollo de proyectos en materia de prevención y tratamiento de adicciones, financiado con Fondos Europeos, en el año 2022, se desarrolló una **consolidación y ampliación en formato virtual del programa** para facilitar y estimular la aplicación de actividades de prevención inespecífica en conductas de riesgo con adolescentes.
- El nuevo programa constaría de una exposición virtual -en formato digitalizado con elementos interactivos- dirigida a los adolescentes, y una guía de orientaciones pedagógicas, dirigida a educadoras y técnicas de prevención.



## Ampliación del programa BAJO PRESIÓN (de prevención de conductas adictivas)

La encuesta tardará aproximadamente 7 minutos en completarse.

BAJO PRESIÓN es un programa, creado en 2006 por asociación PDS - Promoción y Desarrollo Social, centrado en el trabajo educativo en torno a la "presión de grupo", la asertividad y la toma de decisiones para la prevención de adicciones y otras conductas de riesgo, dirigido a menores de 12 a 16 años.

Para saber más sobre el programa: [www.pdsweb.org/bajo-presion](http://www.pdsweb.org/bajo-presion)

En el marco de la subvención para el desarrollo de proyectos en materia de prevención y tratamiento de adicciones, financiado con Fondos Europeos, en el año 2022, se está desarrollando una consolidación y ampliación en formato virtual del programa para facilitar y estimular la aplicación de actividades de **prevención inespecífica de adicciones y otras conductas de riesgo con adolescentes**.

El nuevo programa constará de una [exposición virtual](#) -en formato digitalizado con elementos interactivos- dirigida a los adolescentes, y una [guía de orientaciones pedagógicas](#), dirigida a educadoras y técnicas de prevención.

Los objetivos del programa serán:

- Desarrollar habilidades y capacidades personales para saber identificar y responder con más herramientas a la **presión de grupo**.
- Reflexionar sobre los procesos de **toma de decisiones** en situaciones de grupo y su influencia en el inicio y mantenimiento del consumo de drogas y otras conductas problemáticas.
- Facilitar el trabajo preventivo de los profesionales en torno a **habilidades sociales** en relación con las conductas adictivas y otras conductas de riesgo relacionadas.
- Trabajar las **creencias normativas** sobre la normalidad de los consumos de drogas.

El presente cuestionario responde a la finalidad de recabar información, opiniones y sugerencias de profesionales de la prevención de conductas de riesgo de diferentes CCAA sobre los aspectos y contenidos clave que debería contemplar la herramienta virtual y su guía de orientaciones pedagógicas.

### INFORMACIÓN E INSTRUCCIONES PARA RESPONDER EL CUESTIONARIO

Te pedimos que respondas a todas las preguntas. Si tienes dudas para poder responder con seguridad alguna pregunta, te pedimos que respondas la opción por la que más te inclines.

Responder las preguntas sobre NOMBRE, ORGANIZACIÓN Y CARGO es opcional. No obstante, si completas esa información abrirás la posibilidad de, eventualmente, poder contactar contigo para comentar algún aspecto de tus respuestas que podría tener importancia para el desarrollo del proyecto.

Tus respuestas serán tratadas de modo confidencial y únicamente se difundirá información de las respuestas globales.

1. **Exploración a 90 profesionales** de los territorios participantes en el programa en 5 CCAA, sobre los temas clave a contemplar:
  - Metodología cuantitativa: cuestionarios*
  - Metodología cualitativa: entrevistas*

ANDALUCÍA (Granada), ANDALUCÍA (Huelva), CATALUÑA, MURCIA, NAVARRA

2. **Análisis valorativo y priorización** de las sugerencias recibidas sobre los temas y contenidos clave a incluir.

# METODOLOGÍA PARTICIPATIVA- PROCESO CONSULTIVO

1 enquestats (20%), apartats

Juego Patologico temáticas tipo reducción medio  
 amplio conocimiento adicciones largo plazo todo  
 objetivos/metas prevención programa Entidad  
 preventivo programa vida vehículo pensamiento crítico hincapié  
 potencial

reflexión riesgo consumos 14-15 años reducción  
 percepción tiempo drogas utilización  
 perdida tabaco 12-13 años jóvenes alcohol Análisis 16-17 años normalización  
 grupo Creencia normativa

estereotipo localidat sobrevaloración otros  
 clubs deportivos consumo espacios  
 grupos Identidad digital límites  
 Botellón club deportivo asociaciones  
 cannabis realidat

1 enquestats (20%), apartats

**Habilidades sociales y asertividad**

Habilidad de comunicación que permite a las personas expresar sus pensamientos, sentimientos, necesidades y opiniones de manera clara, respetuosa y confada, sin ser agresivas ni pasivas.

Fomentar la asertividad en adolescentes es esencial para la prevención de riesgos relacionados con las conductas adictivas, ya que les proporciona las herramientas para actuar de un modo informado y saludable delante de posibles conflictos.

6

Atendiendo a las necesidades de los y las adolescentes de 12-16 años, tratar los siguientes contenidos en la exposición virtual y/o la guía pedagógica, ME PARECE...(0-3) de menos a más prioritario.

	0	1	2	3
Gestión de las presiones de grupo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Establecimiento de límites	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manejo de los conflictos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Habilidades de toma de decisiones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Habilidades de comunicación	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fomento de los vínculos interpersonales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Perspectiva de género	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7

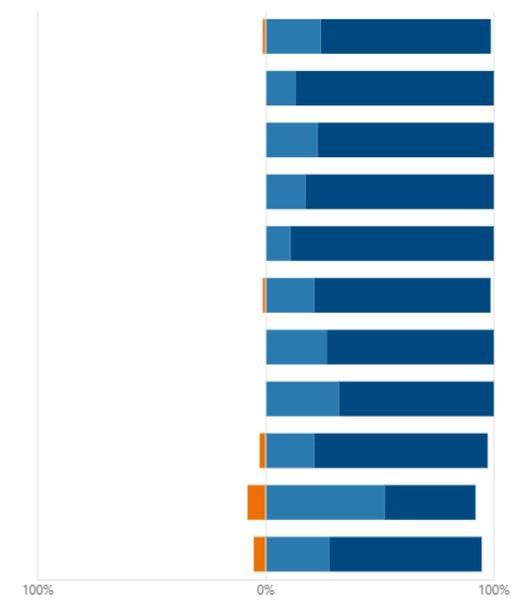
Añade, si deseas, alguna sugerencia en referencia a este apartado en general

8. Atendiendo a las necesidades de los y las adolescentes de 12-16 años, tratar los siguientes contenidos en la exposición virtual y/o la guía pedagógica, ME PARECE...(0-3) de menos a más prioritario.

[Más dades](#)

0 1 2 3

- Conciencia emocional: identificar emociones
- Manejo y control de emociones
- Expresar emociones de manera constructiva
- Capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás (Empatía)
- Tolerancia a la frustración
- Control de la impulsividad
- Abordar y resolver problemas de manera constructiva
- Asumir responsabilidades y no evadir problemas
- Concepto positivo de una misma
- Reconocer experiencias vitales importantes
- Perspectiva de género



## CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DE LOS MATERIALES DEL PROGRAMA "BAJO PRESIÓN" DE PREVENCIÓN DE CONDUCTAS ADICTIVAS EN MENORES DE 12 A 16 AÑOS

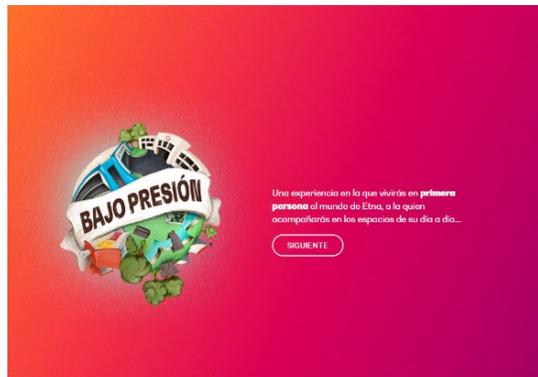
laiagasapds@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

### VALORACIÓN DE LOS ESPACIOS Y ACTIVIDADES DE LA INTERFAZ VIRTUAL DEL PROGRAMA BAJO PRESIÓN

#autoconocimiento #autoimagen #autoestima #gestionemocional #inteligenciaemocional  
#habilidadesociales #asertividad #comunicacion #decisiones #limites  
#violenciasociales #acosoescolar #creenciasnormativasdrogas  
#informacionyactituddrogas

Entra en las actividades de los espacios del programa para valorarlas a través de este enlace: [Bajo.presión \(noupunt.com\)](http://Bajo.presión(noupunt.com))



3. Elaboración de un **borrador de contenidos** (textos y planteamiento gráfico) de las salas de la exposición virtual interactiva y de una guía de orientaciones pedagógicas para la realización de talleres preventivos con adolescentes basadas en los contenidos de la exposición virtual interactiva.
4. Nueva **consulta a profesionales** de los territorios participantes, mediante un cuestionario online elaborado ad hoc, para recoger sus opiniones y sugerencias a la propuesta de contenidos de las salas de la exposición virtual interactiva y la guía de orientaciones

## CUESTIONARIO DE VALORACIÓN DE LOS MATERIALES DEL PROGRAMA "BAJO PRESIÓN" DE PREVENCIÓN DE CONDUCTAS ADICTIVAS EN MENORES DE 12 A 16 AÑOS

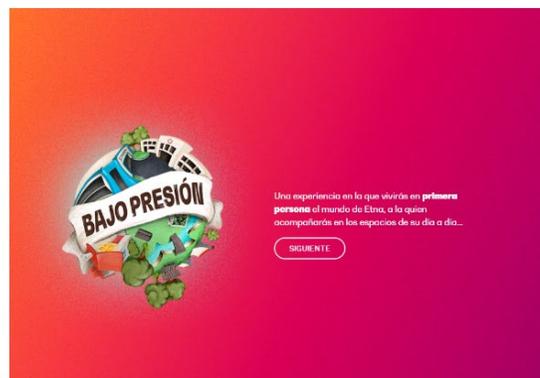
laiagasapds@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

### VALORACIÓN DE LOS ESPACIOS Y ACTIVIDADES DE LA INTERFAZ VIRTUAL DEL PROGRAMA BAJO PRESIÓN

#autoconocimiento #autoimagen #autoestima #gestionemocional #inteligenciaemocional  
#habilidadesociales #asertividad #comunicacion #decisiones #limites  
#violenciasociales #acosoescolar #creenciasnormativasdrogas  
#informacionyactituddrogas

Entra en las actividades de los espacios del programa para valorarlas a través de este enlace: [Bajo.presion \(noupunt.com\)](http://Bajo.presion.noupunt.com)



- 5. Análisis de las propuestas** recibidas, inclusión de enmiendas y elaboración de los contenidos definitivos de las salas de la exposición virtual interactiva y la guía de orientaciones.
- 6. Diseño gráfico y programación** de los contenidos de la exposición virtual interactiva y de la guía de orientaciones.
- 7. Distribución** de los materiales del programa
- 8. Evaluación** del programa y memoria.

# OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Desarrollar habilidades y capacidades personales para saber identificar y responder con más herramientas a la **presión de grupo**.
- Reflexionar sobre los procesos de **toma de decisiones** en situaciones de grupo y su influencia en el inicio y mantenimiento del consumo de drogas y otras conductas problemáticas.
- Facilitar el trabajo preventivo de los profesionales en torno a **habilidades sociales** en relación con las conductas adictivas y otras conductas de riesgo relacionadas.
- **Apoyar a educadoras y técnicos locales de prevención** en la realización de actividades educativas relacionadas con la presión de grupo para consumir de drogas y otras conductas susceptibles de provocar adicción.
- Trabajar las **creencias normativas** sobre la normalidad de los consumos de drogas.

# CONTEXTO DEL PROYECTO



- Está dirigido a **adolescentes de 12 a 16** años. De Cataluña, Murcia, Navarra y de las provincias de Granada y de Huelva (Andalucía), estimándose en unos **10.000** el número anual de menores de dichas edades con los que se trabajará en los cinco ámbitos territoriales indicados con los materiales elaborados en el programa.
- Se acompaña de una guía de orientaciones pedagógicas para educadoras y técnicas de prevención, estimándose en una cifra de alrededor de **200** el número de profesionales que anualmente hará uso del material elaborado.

# MATERIALES DEL PROGRAMA

- [Exposición digital](#), aplicativo web visible en entorno 360° con elementos interactivos
- [Guía de orientaciones pedagógicas](#) para trabajar con la exposición digital.
- [2 Vídeos](#) de experiencias inmersivas en realidad virtual
- 40 Vídeos de introducción a las actividades del programa
- 49 Vídeos de las actividades del programa
- [2 accesos a la Página web](#) del programa
- 1 acceso directo al programa completo
- 1 acceso “[freestyle](#)” diseñado para facilitar a las personas implementadoras el acceso directo a las diferentes actividades disponibles en el programa.
- 1 manual de [instrucciones del juego](#).





- Estas mejoras en los contenidos del programa permiten a su vez, mejorar las metodologías utilizadas en las actividades del programa, incorporando **experiencias vivenciales** utilizando las **nuevas tecnologías para promover la empatía** de adolescentes y jóvenes en situaciones de acoso escolar (en el papel de víctimas, acosadores y espectadores) o de presión de grupo para consumir cannabis, por ejemplo.
- La presentación de la exposición digital en **formato videojuego** y el uso de la **realidad virtual** permite a su vez que adolescentes y jóvenes revivan y amplíen con sus propios dispositivos tecnológicos los contenidos trabajados previamente de forma grupal.

# FICHA TÉCNICA

<b>LOCALIZACIÓN</b>	Interfaz de juego-trabajo con diferentes miniretos interactivos. <a href="http://bajopresion.org">bajopresion.org</a>
<b>DESCRIPCIÓN DE LOS MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Un ordenador y un móvil.</li><li>• Gafas de soporte para las experiencias inmersivas de realidad virtual.</li><li>• Guía para el profesorado con orientaciones pedagógicas. (este mismo documento)</li><li>• <a href="#">Folleto de instrucciones de funcionamiento del juego.</a></li></ul>
<b>OBJETIVOS</b>	<p>Desarrollar habilidades sociales y capacidades personales para saber identificar y responder con más herramientas a la presión de grupo, como la asertividad, la gestión emocional, el autoconocimiento y la no violencia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexionar sobre los procesos de toma de decisiones en situaciones de grupo y su influencia en el inicio y mantenimiento del consumo de drogas y otras conductas problemáticas.</li><li>• Facilitar el trabajo preventivo de las profesionales en torno a habilidades sociales en relación con las conductas adictivas y otras conductas de riesgo relacionadas.</li><li>• Trabajar las creencias normativas sobre la normalidad del consumo de drogas.</li></ul>
<b>POBLACIÓN DESTINATARIA</b>	Jóvenes de 12 a 16 años
<b>FORMA DE APLICACIÓN</b>	<p>Hay distintas formas de aplicar el programa:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Empezando por el espacio que se desee, completar los miniretos de cada espacio en el orden que proponemos en la guía y la interfaz.</li><li>• <a href="#">Acceder a los miniretos directamente en cualquier orden</a>, sin ganar habilidades ni poder desbloquear aptitudes. Se ha creado esta modalidad de acceso libre para poder trabajar en una sesión los temas seleccionados o repetir algún de los miniretos.</li></ul>
<b>DURACIÓN DE LOS MINIRETOS</b>	El tiempo aproximado mínimo de cada minireto viene especificado en esta guía y puede ampliarse en función del nivel de profundidad que se quiera alcanzar y las posibilidades. Se estima un mínimo de 90 minutos por espacio para completar todos los miniretos propuestas correctamente.

# FICHA TÉCNICA

<b>TIPO DE MINIRETO</b>	 Minireto de realidad virtual* *(se necesitan gafas de RV y móvil con aplicación YouTube. Ver folleto de instrucciones de funcionamiento del juego)
	 Visualización clip de vídeo
	 Aprendizaje de conceptos o herramientas
	 Lectura de textos o cómics
	 Juego interactivo/virtual
	 Debate, ponerse de acuerdo
	 Meterse en la historieta o tomar decisiones
	 Autorreflexión individual
	 Minireto creativo
	 Minireto de resumen: adivinar, recordar
<b>PERFIL DE LAS PERSONAS QUE APLICAN EL PROGRAMA</b>	Educadoras, profesoras, monitoras, talleristas, etc. que tengan experiencia en grupos de adolescentes.
<b>ÁMBITOS DE APLICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Centros y entidades de jóvenes</li><li>• Centros educativos</li></ul>

# FICHA TÉCNICA



pag. 17

**POLIDEPORTIVO**



pag. 40

**INSTITUTO**



pag. 7

**CASA**



pag. 27

**ESPACIO JOVEN**



pag. 58

**PARQUE**



# AUTOCONCEPTO, AUTOESTIMA



## CONCEPTOS QUE SE TRABAJAN

- Fomento de la autoestima y la autoaceptación.
- Fomento del autoconocimiento y de los límites individuales.
- Identificar la autoimagen.
- Identificar la necesidad de aprobación social.
- Tolerancia a la frustración.
- Pensamiento creativo y crítico.
- Gestión de la curiosidad y de la búsqueda de sensaciones.
- Identificación con grupos no relacionados con el consumo (asociaciones, clubs deportivos, etc.).
- Perspectiva de género

# MINIRETOS EN LA CASA DE ETNA



1



## ¿Quién soy yo? (15 minutos)

Las participantes deben identificar sus características personales y ordenarlas según su atribución de valor.

2



## Las diferentes "pieles" de Mr. Potato (20 minutos)

El minireto presenta el concepto de identidad social e invita a reflexionar sobre cómo los grupos a los que pertenecemos forman parte de nuestra identidad.

3



## Admirar o envidiar? (10 minutos)

Visualización de un video sobre la envidia y la autoimagen para trabajar el autoconcepto y la autoestima.

4



## ¡Soy portada! (20 minutos)

Las participantes deben promocionarse en un artículo de la revista del pueblo, haciendo uso de las características positivas sobre las que reflexionaron en los miniretos anteriores.

5



## ¡Hasta aquí! (15 minutos)

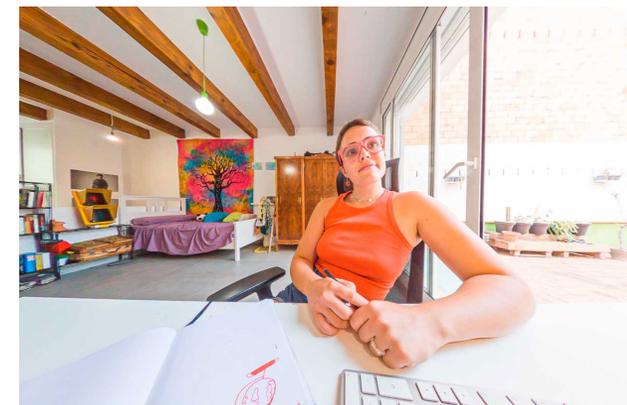
Reflexión sobre los límites personales en posibles situaciones de la adolescencia.

6



## ¿Resumimos? (15 minutos)

El minireto trata de completar un crucigrama para repasar algunos de los conceptos aprendidos en el espacio.



# GESTIÓN EMOCIONAL, INTELIGENCIA EMOCIONAL



## CONCEPTOS QUE SE TRABAJAN

- Mejorar el manejo y control de las emociones.
- Aumentar la conciencia emocional.
- Identificar las emociones.
- Tolerar las situaciones frustrantes.
- Disminuir y controlar la impulsividad

# MINIRETOS EN EL POLIDEPORTIVO



1



## ¿Qué sienten los personajes? (10 minutos)

Durante la visualización de un vídeo, las estudiantes tendrán que ir tomando decisiones sobre qué emoción representa más a los personajes en cada momento.

2



## Entrenamiento emocional (15 minutos)

A través de una pizarra que simula un campo de baloncesto, las estudiantes deberán colocar las emociones en diferentes posiciones del campo y conseguir así unas más complejas.

3



## ¿Qué está pasando? (20 minutos)

Se presentarán diferentes situaciones que tendrán diferentes finales en función de la reacción de las personas participantes. Las estudiantes deberán elegir cómo reaccionarían ante tales situaciones.

4



## ¡Tiempo! Ponte en su lugar (20 minutos)

Se trata de trabajar la empatía a través de una puesta en común de experiencias poco agradables. Además, deberán ponerse en la piel de la compañera y argumentar cómo se han sentido y cómo actuarían.

5



## ¡Encesta! (10 minutos)

Se simula un tiro final de un partido de baloncesto. Las estudiantes deben encestar en la canasta antes de que el tiempo acabe. Lo que no saben es que es imposible. Podrán trabajar aquí la tolerancia a la frustración.

6



## ¿Qué harías tú? (15 minutos)

Informar sobre la presión de grupo y las bebidas energéticas a través de un cómic y una tabla resumen.





## CONCEPTOS QUE SE TRABAJARÁN

- Gestión de la presión de grupo.
- Establecimiento de límites.
- Manejo de conflictos.
- Habilidades de toma de decisiones.
- Habilidades de comunicación.
- Fomento de los vínculos interpersonales.
- Perspectiva de género

# MINIRETOS EN EL ESPACIO JOVEN



1



## La complejidad de las emociones (10 minutos)

Identificar emociones a través de un breve fragmento de la película EVA donde se muestra a un robot tratando de aprender sobre las emociones humanas.

2



## La presión del partido (15 minutos)

El minireto consiste en decidir si las situaciones presentadas están influenciadas o no por la presión social.

3



## Un día cualquiera (20 minutos)

Trabajar la toma de decisiones a través de una historieta en la que una persona debe ir tomando decisiones a lo largo de su día.

4



## El problema como un reto (15 minutos)

Descifrar e identificar las fases de solución de un problema y ordenarlas a través de un problema de ejemplo.

5



## Es cosa de dos (50 minutos)

Trabajar el manejo de conflictos por parejas a través de diferentes afirmaciones; se tiene que decidir si se está o no de acuerdo.

6



## La emoción desconocida (15 minutos)

Trabajar la identificación de emociones a través de un ejercicio de mímica.

7

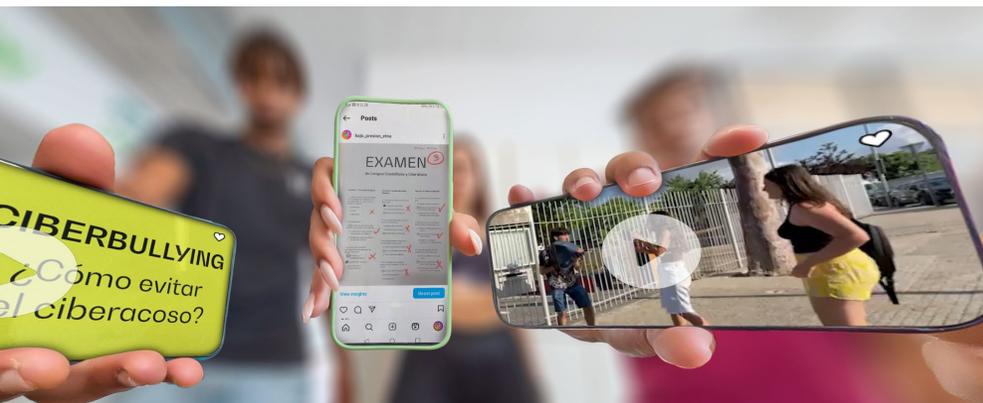


## Activa tu memoria (10 minutos)

Repasar los conceptos básicos del espacio, relacionando el concepto con su definición.



# VIOLENCIAS SOCIALES Y ACOSO ESCOLAR



## CONCEPTOS QUE SE TRABAJAN

- Fomento de la empatía y del respeto.
- Conciencia y comprensión de las distintas formas de violencia.
- Reconocer los distintos roles y responsabilidades dentro de una situación de violencia: agresora, víctima, espectadora.
- Prevención y afrontamiento.
- Sensibilización sobre actitudes y conductas discriminatorias.
- Papel de los medios de comunicación en las discriminaciones.
- Perspectiva de género

# MINIRETOS EN EL INSTITUTO



1



## Hay muchos tipos de violencia (20 minutos)

En este minireto se distinguen los diferentes tipos de violencia para que las participantes puedan tener una base de conocimientos a la hora de realizar los miniretos posteriores.

2



## Vive un acoso escolar (20 minutos)

Visualización en primera persona de tres perspectivas de una situación de acoso.

3



## ¿Quién es quién? (15 minutos)

Descubrir los diferentes roles dentro de una situación de acoso escolar.

4



## Esto no mola... (20 minutos)

Aprender distintos tipos de ciberacoso a través de un video y de sus definiciones.

5



## Escape bully (10 minutos)

Trabajar, a través de una historia ficticia, conceptos teóricos, comportamientos y actitudes sobre el bullying.

6



## ¿Soy sólo una espectadora? (15 minutos)

Autorreflexión sobre cómo actuaríamos ante el acoso escolar.

7



## ¡Stop Bullying! (10 minutos)

Aprender herramientas de actuación frente al acoso a través de distintos ejemplos ofrecidos por los personajes de la historia.

8



## ¡Pasapalabra! (20 minutos)

Aprendizaje de términos relacionados con violencias sociales a través de adivinar conceptos a través de sus definiciones.





## CONCEPTOS QUE SE TRABAJAN

- Percepción normativa.
- Información (precisa y actualizada) y actitud hacia las drogas para prevenir su consumo en adolescentes.
- Alternativas y hábitos saludables.
- Presión social.
- Percepción hacia las drogas.

# MINIRETOS EN EL PARQUE



1



## Que tu influencia seas tú (20 minutos)

Minireto inmersivo en la que existe presión social en relación con el consumo de una droga. Se tratan las diferentes posibles conductas que se pueden adoptar al respecto (agresiva, pasiva y asertiva).

2



## ¿Y tú qué crees? (10 minutos)

Trabajar y reflexionar sobre la creencia normativa a través del conocimiento sobre consumo real de ciertas sustancias.

3



## Bajo presión (15 minutos)

Visualización y reflexión sobre un cortometraje en el que aparece un adolescente que es influenciado para consumir alcohol y otras drogas por un grupo de iguales.

4



## Desmitifícate (10 minutos)

El minireto trata de desmentir algunos mitos tradicionales sobre las drogas a través de unas afirmaciones de un sabio de la Antigüedad.

5



## Diversión como antídoto (20 minutos)

Visualización de un video animado y un cómic sobre un experimento acerca de la influencia del contexto en el consumo de sustancias y posterior reflexión mediante dos preguntas.

6



## Drogo-Quizz (15 minutos)

Contestación de diferentes preguntas relacionadas con el consumo de drogas y otras conductas adictivas.



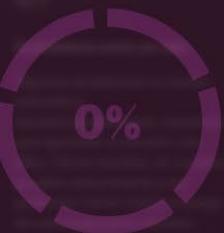
# REALIDAD VIRTUAL IMMERSIVA



**Bulling!** Ponte las gafas VR!

¡NUEVA CAPACIDAD DESBLOQUEADA, SIGUE ASÍ!

■ PROGRESO PERSONAL



Tiempo en Espacio joven: 02:07s

Bonus utilizado: 00:00s

■ APTITUDES

- 🔒 AUTOCONOCIMIENTO
- 🔒 GESTIÓN EMOCIONAL
- 🔒 EMPATÍA
- 🔒 SOCIABILIDAD
- 🔒 CRITERIO PROPIO



**bajo\_presion\_etna**



VOLVER AL MUNDO DE ETNA

CONTINUAR MINIRETO

CASA



POLIDEPORTIVO



INSTITUTO



ESPACIO JOVEN

Mejorar vínculos personales  
Tomar decisiones

PARQUE





## **XXVI Seminario Iberoamericano sobre Drogas y Cooperación**

**¡MUCHAS GRACIAS!**

