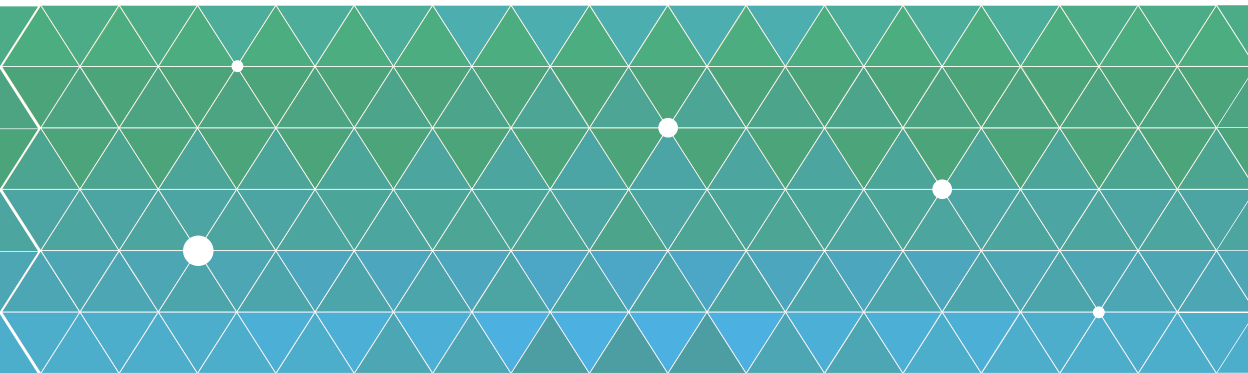




GUÍAS PARA EL DEBATE

¿QUÉ ES UNA DROGA?






POR REBECA CALZADA

Esta edición de *Guías Para el Debate* (GPD) tiene como objetivo romper esquemas incorrectos o malas interpretaciones que existen entorno a qué es una droga, así como las razones de su uso. Ello con el fin de definir y comprender uno de los términos esenciales en el debate sobre política de drogas y desmitificar concepciones falsas que se han creado alrededor del tema.

El objetivo de la serie GUÍAS PARA EL DEBATE es incidir en la formulación, implementación y evaluación de programas y políticas públicas a través de lineamientos que encaucen el debate de ideas desde un enfoque progresista. Está dirigido a las generaciones políticas emergentes. La colección ofrece un espacio fresco de intercambio de datos y herramientas teórico-metodológicas para el análisis y la acción.



EMPECEMOS

El acceso a y el consumo de sustancias que alteran los estados generales de conciencia ha sido una constante histórica en todas las sociedades, siendo utilizadas en contextos comúnmente controlados, con diversos propósitos.¹ La gama tanto de dichas sustancias así como sus usos incrementa cada día, por lo que voluntaria o involuntariamente, individual o socialmente, nos vemos mucho más involucradxs en este gran y complejo tema.

Dicho aumento requiere de acciones tomadas a través de enfoques basados en información verídica y recursos que traten los riesgos y consecuencias que implica consumir cualquier sustancia. El desconocimiento sobre el tema de drogas puede resultar en algo peligroso y dañino tanto para quien las usa como para su entorno. Por ello el empoderamiento de jóvenes sobre elementos tan básicos como qué es y para qué se usa una droga puede ayudarnos a deconstruir el paradigma actual que la sociedad tiene sobre las sustancias psicoactivas y su uso.

DINÁMICA 1

Para esta actividad se necesita la conformación de **UN GRUPO** de entre 5 y 20 personas que tengan el propósito de tener una mejor comprensión del concepto 'droga'. Para ello se necesitará la previa preparación de **UNA HOJA** de rotafolio/pizarrón/pared, **UN CENTENAR DE TARJETAS** de al menos **TRES COLORES** distintos de **10 X 20CM** y la disponibilidad de **MARCADORES** negros o azules para todxs lxs participantes.

El facilitador(a) debe plantear al grupo que en **UNA TARJETA** –del color que grupalmente se elija– todxs escriban un sentimiento, concepto, o palabra que tengan en mente cuando piensen en el término **DROGA**. Las tarjetas deben ser **LEGIBLES A DISTANCIA**, preferentemente escritas con un marcador grueso y utilizando un solo lado de la tarjeta. Es mucho más fácil si sólo hay **UNA IDEA POR TARJETA** y que ésta sea clara y concisa. Para esta actividad se pueden utilizar **TODAS** la tarjetas que se necesiten para exhibir las ideas que se tengan.

Después de haber escrito todas las ideas que el grupo haya pensado, el facilitador(a) recogerá las tarjetas y **LAS ORDENARÁ** según los temas que se incluyan en éstas en distintos campos de afinidad (**CLUSTERS**), es importante que todxs lxs participantes decidan cómo nombrar cada uno de estos campos.

Con los bloques resultantes, el facilitador(a) en conjunto con el grupo harán **UN PEQUEÑO ANÁLISIS** que resuma las contribuciones que se hicieron y las razones por las que se dividieron las ideas de tal forma. Todas éstas deberán ser **INTEGRADAS** y **TENER COHERENCIA** al conectarlas.

La finalidad de la dinámica es identificar la **PERCEPCIÓN COLECTIVA** que existe sobre todo aquello que abarca el término **DRUGA**. Tras el análisis de las ideas expuestas, se podrá apreciar que el término es un concepto que involucra distintos actores y esferas de la sociedad. Además, el debate en torno al tema tiene diversas aristas, por lo que puede analizarse en distintos niveles, lo cual determina y explica su complejidad.

SEGUIMOS

Las concepciones que se tienen en torno a las drogas pueden ser resultado de distintas variables –culturales, históricas, económicas, ideológicas o sociales. Sin embargo, el concepto cómo tal parece ser ambiguo, impreciso y comúnmente es usado para aquellas sustancias consideradas como ilegales. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) una droga puede ser “cualquier o bien toda aquella sustancia que al ser introducida al organismo es capaz de modificar más de una de sus funciones”.²

La OMS señala que los usos que se le puede dar a una droga puede tener propósitos medicinales, “siendo aquella sustancia que sea capaz de prevenir o curar enfermedades o bien aumentar la salud física o mental”, o farmacológicos como “aquella sustancia bajo la cual se modifican procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos o los organismos”.³

Aunque el término *droga* comúnmente se atribuye “a cualquier sustancia psicoactiva” y frecuentemente es relacionado con las *drogas ilegales*, la realidad es que la fiscalización o no de una droga es independiente del menor o mayor potencial de impacto que causa en la salud del individuo o en sociedad.⁴

DINÁMICA 2

El objetivo de esta actividad es, a partir de la **CONCEPTUALIZACIÓN GRUPAL** inicial del término droga, ver qué tan cerca o lejos nos encontramos de tener **UNA DEFINICIÓN CLARA**. Para esto será necesario que el facilitador(a) y todos los participantes, a partir de las ideas previamente aportadas y divididas en los clusters, **SEPAREN** aquellas que puedan incluirse en la definición propuesta por esta GPD y aquellas que no.

Con las ideas separadas entre aquellas **CERCANAS** y **LEJANAS** de un concepto más claro sobre el término droga, se podrá hacer un **ANÁLISIS Y DISCUSIÓN GRUPAL** en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué tan lejos/cerca estuvimos de la definición del término droga?
- ¿Las diferencias entre las ideas están muy marcadas?
- ¿Qué tipo de influencia creen que tienen los gobiernos, los medios de comunicación y la misma sociedad sobre la percepción que tiene la población sobre el concepto droga?

En tarjetas de un color **DISTINTO** a la primera dinámica, el facilitador(a) junto con los participantes pueden escribir las **IDEAS FINALES** que se hayan tenido al terminar el análisis y discusión, y colocarlas sobre una hoja de rotafolio/pizarrón/pared.

SEGUIMOS

Las razones de uso de las drogas son variadas, pues la interacción entre quien usa y la sustancia es multifactorial y puede depender de distintas características internas o externas.

Entre los usos más comunes que se les da a las drogas encontramos mantener cierto estatus, relajar la mente y el cuerpo, y socializar. A ello podemos sumar razones como estar intoxicado, fomentar la comunicación grupal y conectarse con espíritus. Es decir, **SE PUEDEN UTILIZAR DE FORMA RECREATIVA O CON PROPÓSITOS TERAPÉUTICOS**, rituales y/o médicos.

Hay quienes utilizan drogas para mantenerse despierto, para mejorar el rendimiento en alguna actividad, para paliar la depresión y/o mejorar el ambiente, sentirse eufórico o entusiasmado. De igual forma, hay quien usa drogas para perder peso, aumentar la confianza en uno mismo, para dormir, trabajar, estudiar y/o quitar el hambre entre muchas otras razones de uso.^{5,6}

DINÁMICA 3

Para esta actividad se utilizará el **TERCER** color de las tarjetas. En esta ocasión se hará una exploración sobre **LAS RAZONES** del uso de las drogas. Al igual que en la primera actividad, el facilitador(a) deberá pedir a lxs participantes que en las tarjetas escriban un **SENTIMIENTO**, **CONCEPTO** o **PALABRA** que tengan en mente cuando piensen en las razones de uso de las drogas. Las ideas escritas en las tarjetas deben ser legibles, claras y concisas. Utilicen **UNA TARJETA POR IDEA** y escriban con un marcador. Recuerda que para esta actividad se pueden utilizar todas las tarjetas necesarias para exhibir las ideas que se tengan en torno a las razones del uso de las drogas.

Posteriormente, el facilitador(a) recogerá las tarjetas y las ordenará de nuevo en **CLUSTERS**. La clasificación, una vez más, puede llevarse a cabo por el facilitador(a) o por lxs participantes en una hoja de rotafolio/pizarrón/pared teniendo como opción la unión de las ideas con **FLECHAS** o **LÍNEAS**.

Al finalizar la clasificación, el facilitador(a) hará nuevamente **UN BREVE ANÁLISIS** en donde se resuman las contribuciones hechas por todxs los integrantes y las razones por las que se clasificaron las ideas de tal forma. Todas las ideas deben ser **INTEGRADAS** y tener **COHERENCIA** al conectarlas.

SEGUIMOS

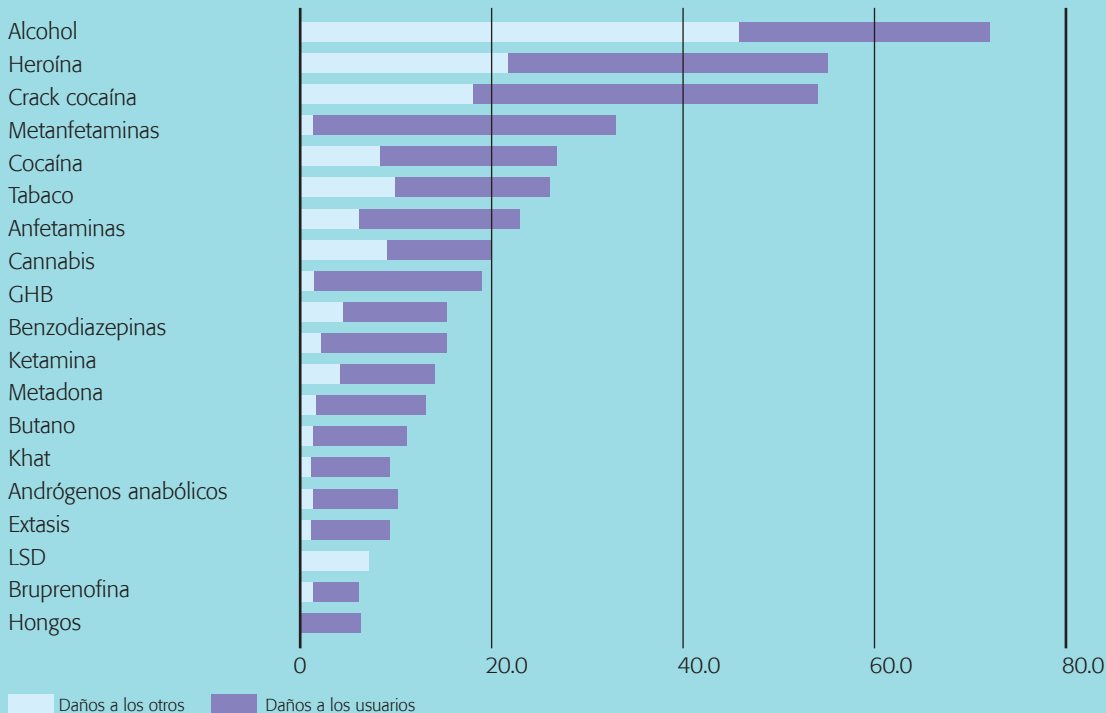
Comúnmente las drogas son clasificadas como duras y blandas.⁷ Esta ‘clásica’ distinción basada en el potencial de impacto⁸ que pueden tener determinadas sustancias, es poco precisa ya que responde a intereses políticos o económicos más que a los niveles reales de peligrosidad. Es decir, parten de prejuicios que existen sobre las drogas, así como por el mantenimiento de cierto status legal o ilegal de determinadas drogas.

Un estudio realizado en 2010 en el Reino Unido, ha evidenciado lo poco acertada que es dicha distinción demostrando que algunas de la drogas consideradas no tan dañinas –como es el caso del alcohol– resultan ser las primeras en la lista en cuanto sus niveles de peligrosidad individual y/o social.

Durante el estudio, expertos en drogas clasificaron 20 drogas, tanto legales como ilegales, según su capacidad de daño en el usuario así como en el resto de la sociedad. Los posibles daños abarcan: daños a la salud, dependencia a la sustancia, costos económicos y crimen y delincuencia.⁹

La siguiente tabla resume los resultados encontrados en el estudio:

DAÑO CAUSADO POR CONSUMO DE DROGAS



Fuente: Nuut, D.; King, L.; Lawrence, P. (2010) *Drug Harms in the UK: A Multi-Criteria Decision Analysis*, The Lancet.

DINÁMICA 4

Esta actividad tiene como fin generar una reclasificación de las drogas de acuerdo a su peligrosidad, y la comunidad que les rodea. ¿TE ACUERDAS DEL JUEGO DE LAS SILLAS? Pues por ahí vamos... Haz un círculo de sillas con los respaldos hacia adentro. El número de sillas es igual al número de participantes menos uno. Además, escribe en un **POST-IT** o **TARJETA** de papel las drogas de la tabla antes explicada, y pon **UNA DROGA** en el respaldo de **CADA SILLA**.

Lxs participantes estarán de pie, excepto por quien facilita que estará controlando la música. Cuando empiece a sonar la música, lxs jugadores deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que la música se detenga, lxs participantes intentarán sentarse en una de las sillas. Quien se quede sin sentarse pedirá al resto de lxs participantes que se pongan de pie y **REVISEN** en qué droga se sentaron. Quien se haya sentado en la drogas **MÁS PELIGROSA**, cederá su lugar a quien quedó de pie, y será **ELIMINADX**.

Entonces, se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla, quien deberá hacer **UNA REFLEXIÓN** sobre el lugar que debe ocupar en la lista la droga respectiva a la silla en la que se sentó y las que fueron eliminadas.

Siendo una droga aquella sustancia capaz de cambiar más de una de las funciones del organismo, el concepto como tal representa un sinfín de sustancias –que cada día van en aumento. Aunque las razones y los fines de uso de drogas son diversas, antes de hacer cualquier juicio o valoración sobre la validez de dichas razones, es indispensable resaltar que las drogas son una permanente social. Es sumamente importante resolver y atender este fenómeno a través de información objetiva, del empoderamiento individual –especialmente en las y los jóvenes– y del fortalecimiento institucional.

1. Barra, Aram (2010) *Perspectivas progresistas. Después de la guerra pérdida ¿qué? El debate de la legalización de las drogas en México*. Friedrich Ebert Stiftung.
2. *Lexicon of alcohol and drug terms* [En línea] Disponible en: whqlibdoc.who.int/publications/9241544686.pdf. Revisado el 1 de julio, 2013.
3. *Glosario de términos de alcohol y drogas*. World Health Organization [En línea] Disponible en: www.who.int/substance_abuse/terminology/lexicon_alcohol_drugs_spanish.pdf. Revisado el 1 de julio, 2013.
4. Para más información sobre drogas y otros conceptos leer: www.espolea.org/uploads/8/7/2/7/8727772/ddt-nombrandolasdrogas.pdf
5. Boys, A.; Marsden, J.; Strang, J. (2001) Understanding reasons for drug use amongst young people: a functional perspective. *Health Education Research*, Vol. 16. no. 4, 2001. Pp. 457 -469.
6. *Op. Cit.* Barra, Aram (2010)
7. El uso psiconáutico tiene como finalidad la experimentación de estados alterados de la conciencia a través de la experimentación de los sentidos. Esto tiene el propósito de explorar la condición humana y la realización espiritual.
8. Siendo las *duras* las que tienen mayor niveles de adicción como de daño, y por el contrario las *blandas* siendo aquellas con menores niveles de adicción y de daño.
9. Medido por sus niveles de adicción y de los daños que pudieran causar individual y socialmente.

Las opiniones vertidas en los textos que se presentan, las cuales no han sido sometidas a revisión editorial, así como los análisis y las interpretaciones que en ellos se contienen, son de exclusiva responsabilidad de sus autores y pueden no coincidir con las opiniones y puntos de vista de Espolea A.C.

Espolea A.C.

Mazatlán 154A-1, Col. Condesa, 06140, México, D.F. Tel. +52(55) 6265-4078

www.espolea.org info@espolea.org

ISBN: 978-607-9162-20-7

Primera edición: 2013. Impreso en México. Diseño y formación: Enrico Gianfranchi

