



REALITAT VIRTUAL COM A EINA EDUCATIVA

SI NO HO VIUS NO HO SENTS

EXPLORA NOUS
MONS EDUCATIUS

V-TOOLS

INNOVACIÓ EDUCATIVA

“SI NO HO VIUS NO HO SENTIS”, és un projecte d’Innovació Educativa que promou l’autonomia, la inclusió i el desenvolupament integral de les persones, posant l’èmfasi al col·lectiu adolescent. Amb l’objectiu de millorar la qualitat de vida de la comunitat, s’utilitza la Realitat Virtual com a eina d’Innovació Educativa.

En el marc del pla d’acció, es combinen dos sectors que semblen evolucionar de manera independent i paral·lela: el sector digital i el sector de l’educació social. Amb la combinació d’expertesa en els àmbits digitals, així com el coneixement de l’àmbit educatiu, es busca explorar les oportunitats que aquests sectors ofereixen per a la millora de la societat i donar resposta als seus complexos reptes.

L’entitat forma part d’un moviment global d’innovació social digital amb un compromís en la contribució a un futur més sostenible i col·laboratiu. La dedicació es dirigeix a generar un impacte positiu i significatiu en la vida de les persones i en la comunitat on es desenvolupa la intervenció.



EQUIP



DIANA PERDOMO

Productora Audiovisual | Noves Technologies

Compromesa amb l'aplicació de la tecnologia per al desenvolupament social. La meva trajectòria professional s'ha centrat en la cerca de solucions innovadores que promoguin el benestar de la comunitat i millorin la qualitat de vida de les persones a través de la tecnologia.

Al llarg de la meva carrera, he treballat en projectes que integren tecnologia i responsabilitat social, explorant el potencial de la digitalització per a generar un canvi positiu identificant oportunitats en les quals la tecnologia pugui contribuir a superar desafiaments socials, fomentar la inclusió i promoure la igualtat d'oportunitats.

El meu enfocament principal ha estat la Innovació Social Digital i la Innovació Educativa, utilitzant eines tecnològiques com és la Realitat Virtual, descobrint així un nou format, amb el seu propi llenguatge i amb un gran potencial per explotar, ja que permet experimentar de manera directa, educar i crear noves perspectives i actituds en les persones.

Per aquesta raó s'ha convertit en la meva gran aposta laboral. La Realitat Virtual amb el contingut adaptat a les necessitats particulars permet comprendre i canviar els diferents rols, predisposicions, formes de treball i aprofundir en l'empatia i psicologia d'una manera vivencial.



[linkedin.com/in/diana-perdomo](https://www.linkedin.com/in/diana-perdomo)



V-TOOLS



ALBERT GONZÁLEZ

Educador Social | Innovació Educativa

Al llarg de la meua trajectòria professional, sempre he intervingut directament amb col·lectius en situació de risc i vulnerabilitat social. Aquesta experiència m'ha portat a enfrontar reptes molt complexos, motivant-me a buscar formes alternatives i eficients per oferir respostes adequades. Sóc un defensor constant de la idea que l'educació té el poder de transformar la societat i estic compromès a contribuir a aquest canvi.

En aquest recorregut, he explorat diverses maneres d'innovar per abordar els desafiaments amb els quals he de confrontar-me. Així, m'he centrat en la recerca de solucions innovadores que promoguin el benestar de la comunitat i millorin la qualitat de vida de les persones mitjançant la tecnologia.

Per aquesta raó, utilitzo la Realitat Virtual com a eina d'Innovació Educativa, amb la intenció de posar-la a l'abast del col·lectiu adolescent i potenciar el canvi de mirada que necessita la societat.



[linkedin.com/in/albert-gonzalez-sastre](https://www.linkedin.com/in/albert-gonzalez-sastre)

MISSIÓ

La missió se centra en la democratització de la tecnologia, considerant-la un dret universal i impulsant la resolució dels desafiaments i necessitats identificades, especialment entre col·lectius en situació de risc i vulnerabilitat social, promovent un canvi social positiu a través de la tecnologia i l'educació inclusiva.

VISIÓ

La visió del projecte és crear espais educatius segurs i lliures de violència on la inclusió, autonomia i desenvolupament de la persona són prioritats.

VALORS

- **Empatia:** Fomentem l'empatia com a base per construir relacions saludables.
- **Inclusió:** Treballem per a crear entorns educatius segurs i inclusius,
- **Innovació Educativa:** Solucions innovadores i tecnològiques per a abordar els desafiaments educatius.
- **Prevenció** activa de les violències en entorns educatius.
- **Col·laboració** entre totes les parts per a crear un front unit contra el ciberassetjament i les violències de gènere.
- **Compromís Social** per a contribuir al benestar i apoderament de la comunitat educativa.
- **Accessibilitat:** Considerem la tecnologia i l'educació com a drets universals.





DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE

“SI NO HO VIUS NO HO SENTS” és un projecte d’Innovació Educativa que incorpora la Realitat Virtual com a eina pedagògica per abordar reptes importants en el context adolescent, amb la finalitat de crear espais educatius segurs i lliures de violències. Aquesta iniciativa se centra especialment en la prevenció del Ciberassetjament i les Violències Masclistes, amb un èmfasi particular en les dinàmiques de Violència de Gènere entre adolescents.

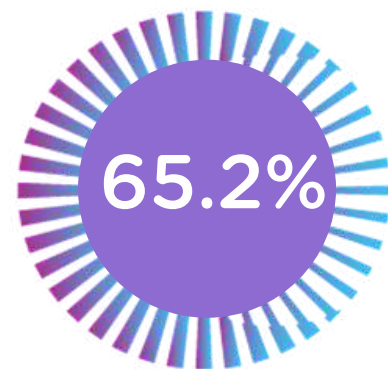
El projecte es divideix en dues línies de negoci diferenciades. D’una banda, les sessions presencials dinamitzades a centres educatius, mentre que l’altre implica una plataforma online on es posa a l’abast de la comunitat les experiències immersives amb les corresponents guies pedagògiques de cada temàtica. Aquest enfocament proporciona la flexibilitat perquè qualsevol persona, centre educatiu o entitat pugui implementar les sessions de manera autònoma des de la seva ubicació i a tot el territori de l’estat Espanyol.

L’objectiu principal del projecte és “Empoderar a la comunitat educativa per a prevenir Ciberassetjament i Violències Masclistes en entorns educatius adolescents mitjançant la Realitat Virtual com a eina d’Innovació Educativa”. Els objectius educatius del projecte inclouen l’anàlisi dels hàbits individuals i de grup, la conscienciació sobre aquestes problemàtiques mitjançant la generació d’empatia, i la sensibilització per motivar l’assumpció d’un compromís individual cap al canvi. El projecte destaca la importància de desenvolupar la intel·ligència emocional com a clau per modificar prejudicis i comportaments. Posar-se en la pell de la persona assetjada augmenta l’empatia i facilita la reflexió sobre la necessitat de canviar pensaments i conductes, contribuint a la construcció d’una societat més conscient i respectuosa.

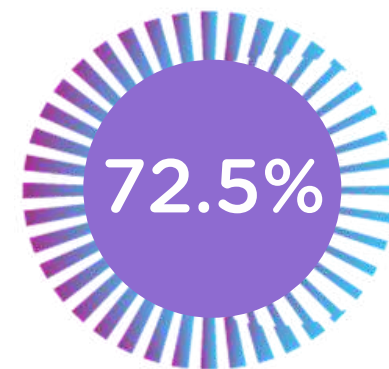
En el nucli de l’acció es troba la persona, la immersió permet a les participants experimentar diversos rols, com el de la persona consentidora, la persona assetjadora o la víctima, generant un impacte positiu en la prevenció en el context en què es realitzi la intervenció.

“SI NO HO VIUS NO HO SENTS” dedica la seva atenció a la comunitat, abordant desafiaments socials amb una perspectiva integral, aplicant tecnologia i pràctiques sostenibles. Amb un fort compromís amb l’apoderament de les noies, el projecte busca contribuir a superar les desigualtats de gènere, fomentant la seva participació activa en la innovació i la societat en general.

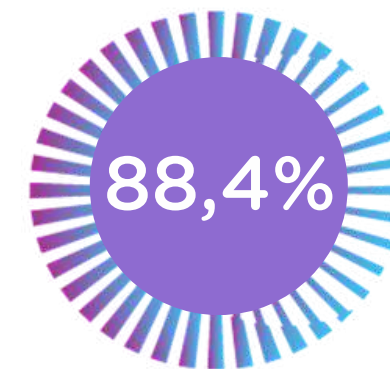
DADES



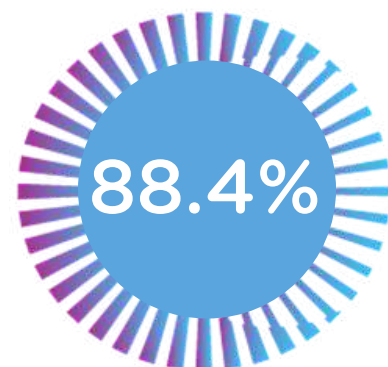
De les adolescents no són conscients de patir **VIOLÈNCIA DE GÈNERE**.



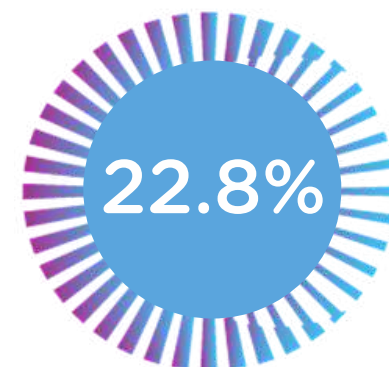
De les víctimes no han denunciat, i la meitat no són conscients de patir **VIOLÈNCIA DE GÈNERE**.



En els darrers quatre anys, la **VIOLÈNCIA DE GÈNERE** en adolescents ha augmentat.



D'adolescents que pateixen **ASSETJAMENT ESCOLAR** desenvolupen problemes psicològics.



De les víctimes de **CIBERASSETJEMENT** han pensat a suïcidar-se en algun moment.



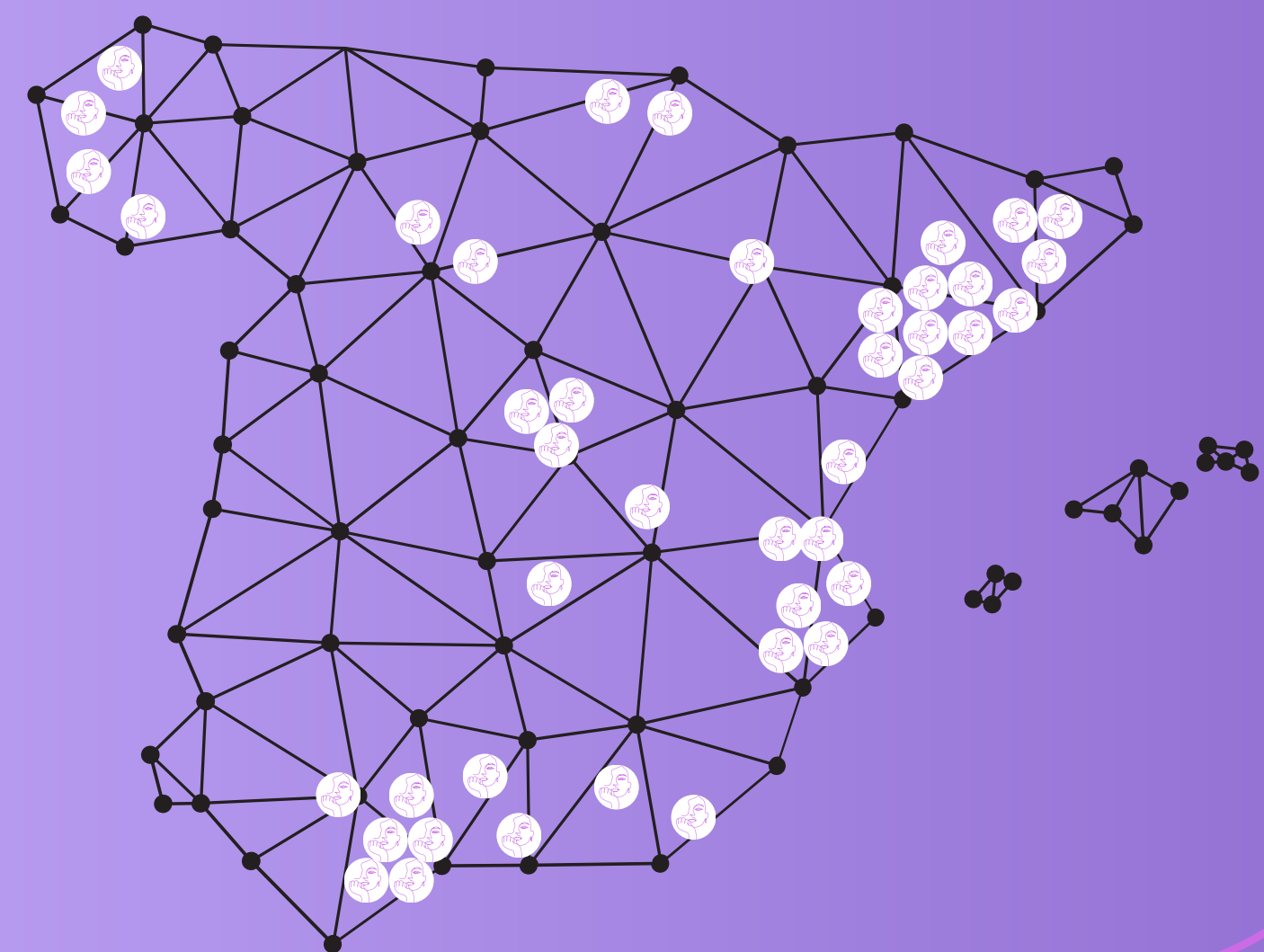
2024
ESPANYA número UN MUNDIAL
en casos de BULLYING
312.000

*Font: Fundació ANAR, Ministeri de l'Interior, Universitat Complutense de Madrid, Fundació ACANAE

V-TOOLS



ASSASSINADES PER VIOLÈNCIA DE GÈNERE A ESPANYA EL 2024 / 2025

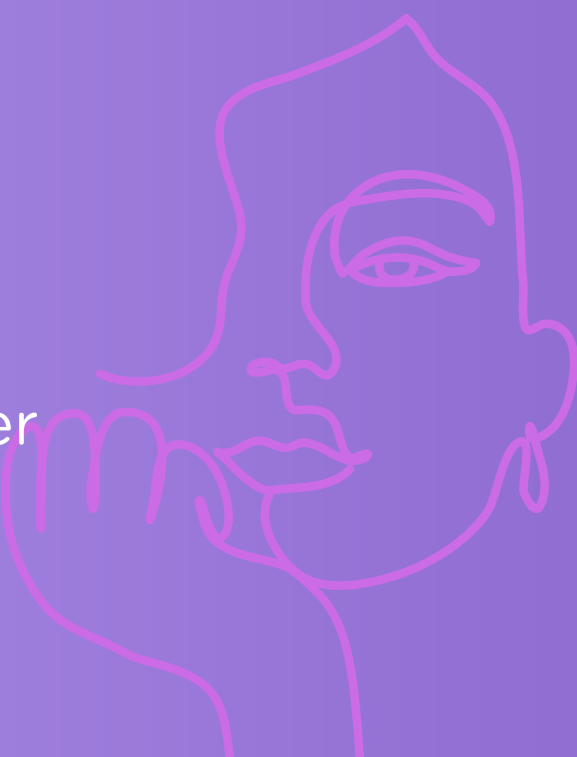


2024

48 dones assassinades per feminicidi.

2025

22 dones assassinades per feminicidi.



DADES

Data d'actualització de dades: 5 de Juliol de 2025



TOTAL DONES VÍCTIMES MORTALS 2003 - 2025



TOTAL DONES VÍCTIMES MORTALS 2025



NÚM. ORFES MENORS DE 18 ANYS



TIPUS DE RELACIÓ/CONVIVÈNCIA PARELLA



TIPUS DE RELACIÓ/CONVIVÈNCIA EXPARELLA



MENORS VÍCTIMES DE VIOLÈNCIA VICÀRIA A ESPANYA EL 2024

OBJECTIU
GENERAL

“Empoderar a la comunitat educativa per a prevenir Ciberassetjament i Violències Masclistes en entorns educatius adolescents mitjançant la Realitat Virtual com a eina d’Innovació Educativa.”



OBJECTIUS ESPECÍFICS



Analitzar

Educar en responsabilitat analitzant els seus hàbits individuals i en grup, detectant també possibles perills i conseqüències.



Detectar

Detectar possibles casos i situacions d'assetjament i violències de gènere tant en el centre educatiu com en la vida quotidiana.



Conscienciar

Prevenir i sensibilitzar aconseguint que empatitzin amb les conseqüències d'unes certes accions i com poden afectar a una mateixa i a terceres persones; fent-les sentir així en cadascun dels rols.



Sensibilitzar

Adquirir un compromís individual i de grup de tractar a les seves companyes com a iguals, una vegada realitzat l'autoanàlisi i la sensibilització.



PER QUÈ REALITAT VIRTUAL COM A EINA D'INNOVACIÓ EDUCATIVA?

Estudis realitzats per la Universitat de Stanford, demostren que l'empatia és l'habilitat més important a treballar per a aconseguir resultats en el canvi de pensament i comportament, la Realitat Virtual (VR) ajuda un 22% més que altres tècniques a generar empatia.

V-TOOLS, prioritza la generació d'impacte emocional per fomentar l'empatia, reconeixent que això és fonamental. La Realitat Virtual es presenta com una eina alternativa i disruptiva que no només captiva, sinó que també motiva de manera significativa a les participants.

Els vídeos en Realitat Virtual permeten ser i sentir-se protagonista de la situació exposada, la qual cosa ajuda en gran manera al procés de sensibilització i posterior reflexió.

Les experiències ofereixen escenaris que simulen situacions d'assetjament o violència de gènere, brindant a les participants l'oportunitat d'immergir-se personalment en tots els rols involucrats en el cas d'assetjament: assetjadores, víctimes i consentidores. A més, poden experimentar la perspectiva directa de la noia que està patint aquesta situació. Aquest enfocament possibilita una sensibilització profunda i fomenta la reflexió posterior, afavorint la modificació de pensaments i conductes.

És rellevant tenir en compte que la Realitat Virtual no ha de ser vista com l'única eina per a treballar aquestes temàtiques, sinó com un complement a altres estratègies de prevenció i intervenció.

En un estudi de 2020 publicat en la revista *Frontiers in Psychology* revela que les persones estudiant que van aprendre a través de la Realitat Virtual van mostrar major motivació i compromís amb l'aprenentatge en comparació de les que van aprendre amb mètodes tradicionals.

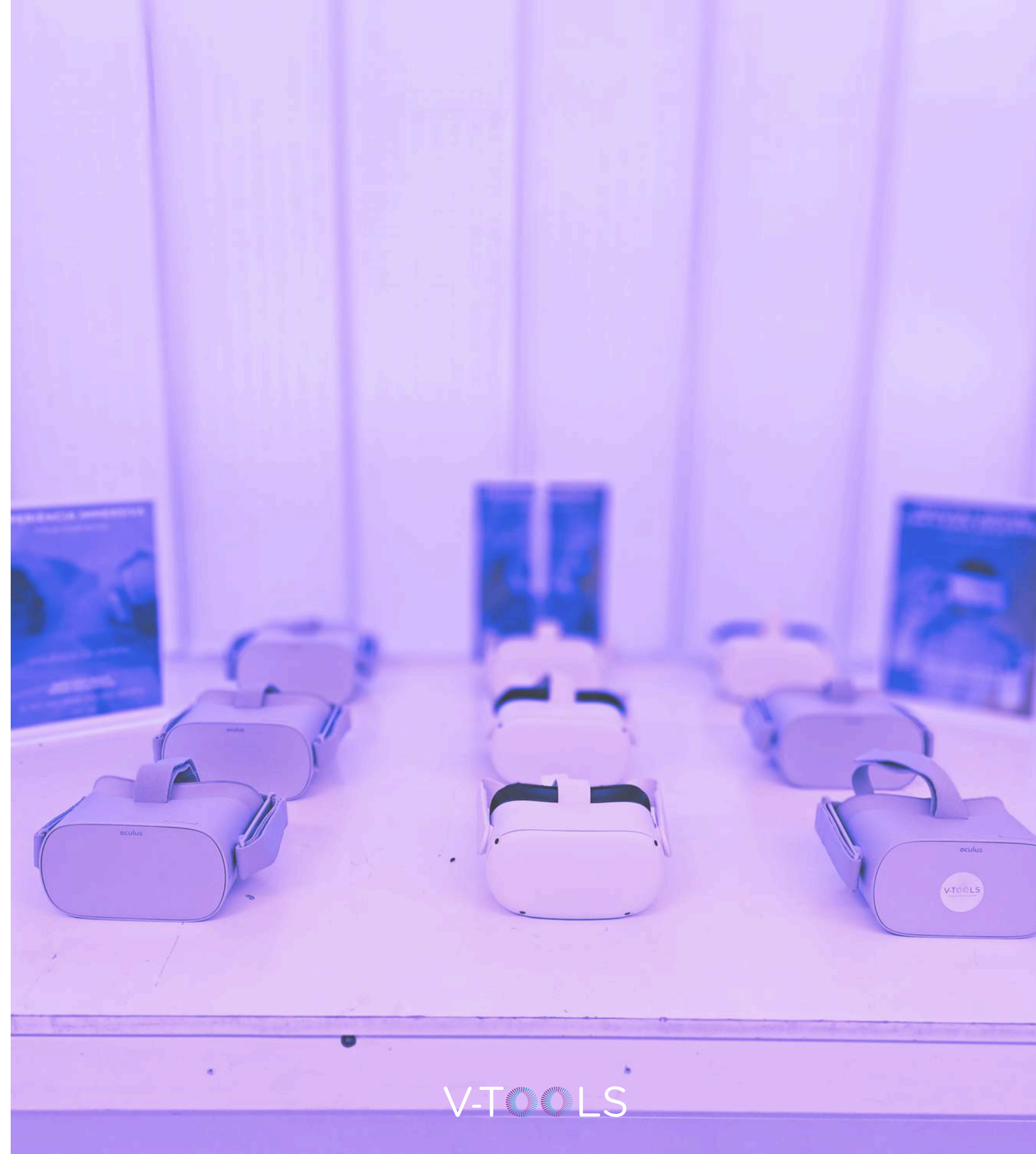
LINIA PEDAGÒGICA

S'enfoca a utilitzar la tecnologia de la Realitat Virtual per a millorar la qualitat i l'efectivitat de l'educació, fent que l'experiència d'aprenentatge sigui més immersiva, activa, personalitzada i pràctica.

METODOLOGIA

Activa i participativa:

- Participació activa i protagonista en el procés d'aprenentatge.
- Participació col·lectiva.
- Construcció de coneixements a través de l'experiència pràctica.
- Debat i resolució de conflictes en grup.



METODOLOGIA

CONTINGUT SESSIÓ

- Bloc 1
 - Apropament a la temàtica i visualització de l'experiència immersiva en Realitat Virtual.
- Bloc 2
 - Identificació de les conductes d'assetjament i/o Violència de Gènere.
 - Promoció de la prevenció, l'empatia i comprensió.
- Bloc 3
 - Reflexió, concells i avaluació.

PROFESSIONALS

- 1 figura formadora.

RÀTIO

- 1/20

AVALUACIÓ IMPACTE

Recollida d'informació quantitativa i qualitativa:

- Base de dades nombre de participants.
- Formulari valoració formació (Joves).
- Formulari autoanàlisi.
- Formulari valoració formació (Equip).
- Feedback de les participants.
- Dinàmica grupal de tancament.

TEMÀTIQUES

- Ciberassetjament.
- Violència de Gènere.



SESSIONS IMMERSIVES

PRESENCIALS

PREVENCIÓ DE LA
VIOLÈNCIA DE GÈNERE EN L'ADOLESCÈNCIA

SI NO HO VIUS NO HO SENTIS

V-TOOLS



Les sessions immersives se situen en el marc de les [Violències Masclistes](#), les quals es manifesten com una desafortunada expressió de discriminació i desigualtat dins d'un sistema de relacions de poder on els homes exerceixen control sobre les dones. En particular, ens enfoquem en la [Violència de Gènere](#) que afecta les dones per part de persones que han mantingut o mantenen vincles afectius amb elles, com ara parelles o exparelles.

L'objectiu de l'agressor és infligir danys i aconseguir control sobre la dona, provocant així la manifestació persistent i sistemàtica d'aquest tipus de violència al llarg del temps, formant part d'una estratègia coherència. Aquest comportament, lamentablement present en moltes situacions, posa en relleu la necessitat crítica d'abordar aquestes qüestions i treballar cap a una societat on les relacions de poder estiguin lliures de violència i desigualtat de gènere.

Les sessions estan concebudes amb un enfocament preventiu, amb l'objectiu que les persones participants puguin identificar possibles situacions de violència de gènere. D'aquesta manera, es busca capacitar-les per a reaccionar i compartir-ho a amb el seu entorn immediat.

A QUI VA DIRIGIT?

PROBLEMÀTICA

- Violència de control en l'adolescència.
- Micromasclisme.
- Estereotips de gènere.
- Cultura del patriarcat.
- Normalització social d'aquestes actituds.

PERSONES DESTINATÀRIES

- Adolescents de 12 a 18 anys

PÚBLIC OBJECTIU

- Escoles i Instituts.
- Centres de dies de joves.
- Centres Oberts.
- Centres Residencials d'Acció Educativa.
- Centres d'Acollida.
- Activitats extraescolars.
- Casals d'estiu.



1 DE CADA 4

Noies de 13 a 19 anys
confessa que la seva
parella la controla en
les xarxes socials.



6 DE CADA 10

Noies reben
missatges amb insults
per part de les seves
parelles i amics.



13% DELS NOIS

No considera violència
amençar la seva
parella, si ella decideix
trencar la relació.



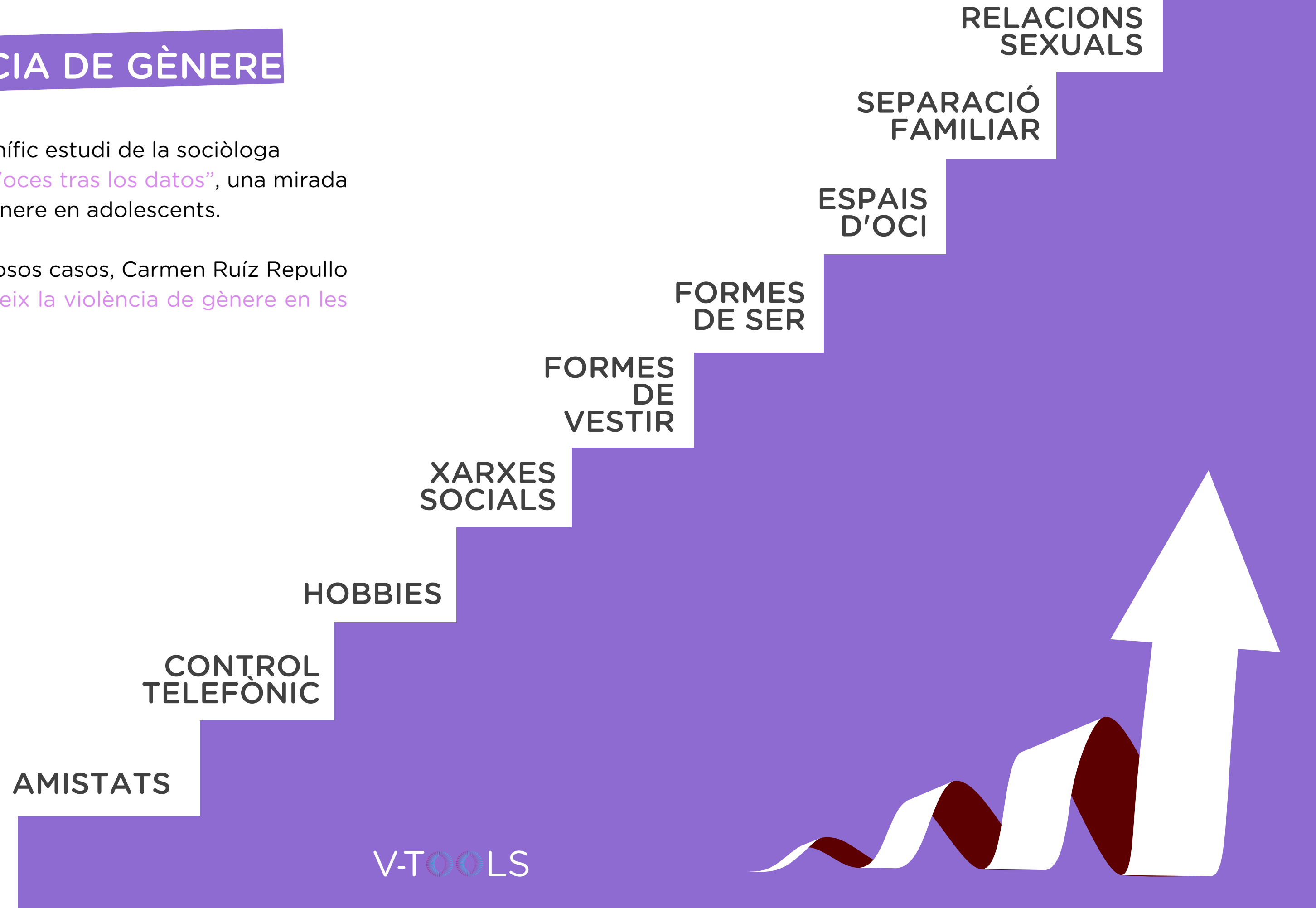
21% DELS NOIS

Adolescents, troben
bé que els homes no
han de plorar.

ESCALA VIOLÈNCIA DE GÈNERE

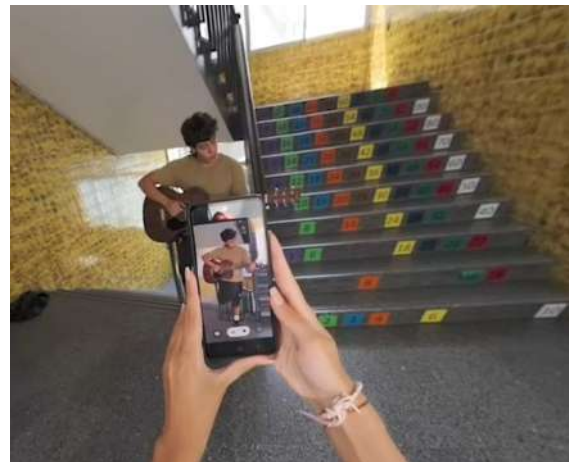
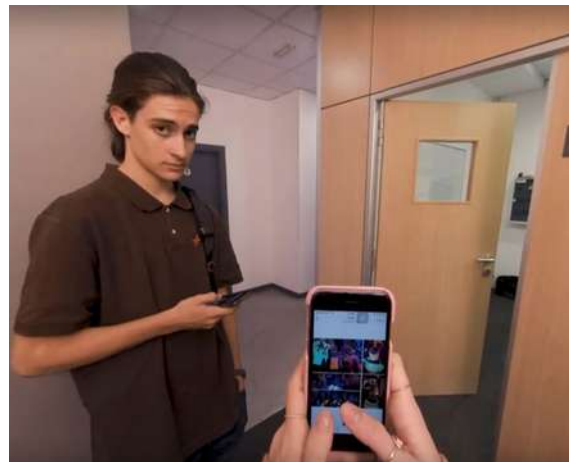
En 2016 es va publicar el magnífic estudi de la sociòloga [Carmen Ruiz Repullo](#) titulat “[Voces tras los datos](#)”, una mirada qualitativa a la violència de gènere en adolescents.

A través de l'estudi de nombrosos casos, Carmen Ruíz Repullo [va descriure el camí que segueix la violència de gènere en les relacions adolescents.](#)



EXPERIÈNCIES IMMERSIVES

Violència de gènere



Les sessions immersives aprofundeixen en l'escala de la Violència de Gènere, desenvolupada per Carmen Ruíz Repullo, amb la narrativa de la "Història de Pepa i Pepe". Aquesta història breu es revela com una eina particularment valuosa per desmuntar el mite que la violència de gènere es redueix únicament a agressions físiques; de fet, aquesta última és només l'últim esglaó visible. Prèviament a aquest punt, les dones han d'enfrontar-se a altres esglaons més subtils, manipulades pel lligam creat amb les seves parelles masculines. Aquest control es manifesta a través de la gelosia, el control del mòbil, la fiscalització del temps, l'aïllament social, el control de la roba, de la sexualitat i altres aspectes.

Aquestes sessions ofereixen una oportunitat valuosa per aprendre, comprendre i prevenir aquests patrons de control, especialment durant l'etapa crucial de l'adolescència. És en aquest període que es pot fomentar la consciència sobre els diversos aspectes de la violència de gènere, dotant a les persones participants de les eines necessàries per identificar i abordar aquestes dinàmiques d'una manera informada i compromesa.

SESSIONS IMMERSIVES

PRESENCIALS

PREVENCIÓ DEL
CIBERASSETJAMENT EN ENTORNS EDUCATIUS

SI NO HO VIUS NO HO SENTIS

V-TOOLS



Les sessions immersives es centren en el context del ciberassetjament en entorns educatius. La violència, considerada com una vulneració dels drets humans, es defineix com l'ús de la força o del poder per malmetre l'altre. És crucial ressaltar la importància de visibilitzar determinades conductes, com ara el malnom, l'insult, l'empenta, el clatellot, la puntada de peu, els comentaris sexistes, etc., que, sovint normalitzades sota l'aparença d'una broma, poden ser part d'un episodi de violència o discriminació.

Aquestes experiències et col·loquen en els rols de persona agressora, persona consentidora i víctima, amb l'objectiu que puguis experimentar els tres papers i, d'aquesta manera, desenvolupar una perspectiva més àmplia i generar empatia. En el context de l'assetjament escolar, és especialment rellevant parlar del "rol de víctima" i "rol d'agressora", així com el "rol observadora", ja que es tracta d'un fenomen de grup on cada individu té un paper que pot ser intercanviable.

A QUI VA DIRIGIT?

PROBLEMÀTICA

- Assetjament en entorns educatius.
- Ciberassetjament.
- Discriminació, Diversitat.
- Estereotips de gènere.
- Normalització social d'aquestes actituds.

PERSONES DESTINATÀRIES

- Adolescents de 10 a 18 anys

PÚBLIC OBJECTIU

- Escoles i Instituts.
- Centres de dies de joves.
- Centres Oberts.
- Centres Residencials d'Acció Educativa.
- Centres d'Acollida.
- Activitats extraescolars.
- Casals d'estiu.

EL BULLYING NO PARA PERQUÈ ARA ES PORTA AL MÒBIL!

L'assetjament multiplica per 2,5 la probabilitat de suïcidi entre menors.

Font Save The Children.

1 de cada 4 alumnes al curs 21-22 detectava assetjament a la seva classe.

Ministeri d'Educació i Cultura.

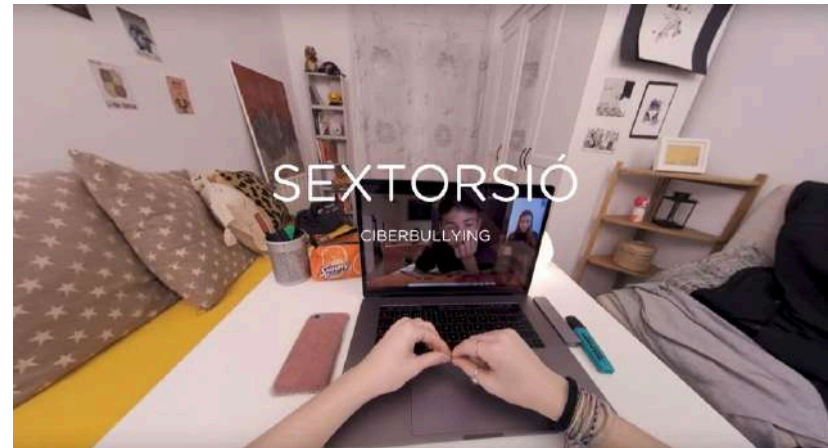
El 15% de les escolars pateix assetjament en les Xarxes Socials.

Entrevista a Brian Giner.

Entre gener del 2021 i febrer de 2022 s'han detectat 11.229 casos d'assetjament.

EXPERIÈNCIES IMMERSIVES

Ciberassetjament



L'experiència està dissenyada per permetre que les persones participants compreguin les conseqüències que pot experimentar una persona en rol de víctima en sentir-se exclosa i assetjada. Per a això, la millor manera de fer-ho és transcendir de l'abstracció, que sovint justifica, cap a la construcció i participació activa, involucrant sentiments i emocions. Aquesta transformació només es pot aconseguir quan ens convertim en part del procés, quan ens posem en la pell d'una altra persona i som capaços d'empatitzar plenament amb les seves vivències.

La immersió en aquesta experiència va més enllà de la mera comprensió teòrica, fomentant la participació activa i la identificació amb les emocions involucrades en situacions d'assetjament i exclusió. A través d'aquesta empatia profunda, les persones participants poden experimentar a través dels ulls de l'altre, adquirint una perspectiva més completa i adonant-se de les repercussions emocionals i psicològiques d'aquestes experiències. Aquesta participació activa no només enriqueix el procés d'aprenentatge, sinó que també fomenta un clima empàtic i inclusiu dins de l'entorn educatiu.

SESSIONS IMMERSIVES

PRESENCIALS

PREVENCIÓ DE L'ASSETJAMENT SEXUAL LABORAL

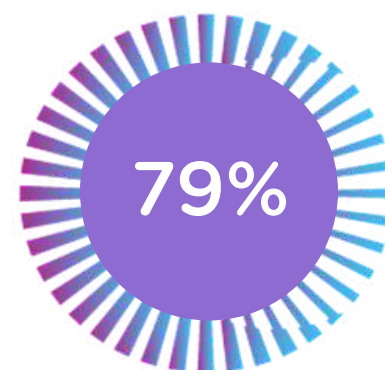
SI NO HO VIUS NO HO SENTIS

V-TOOLS

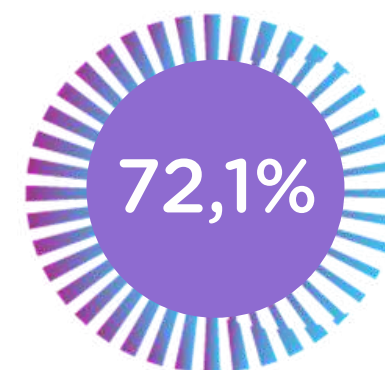
DADES



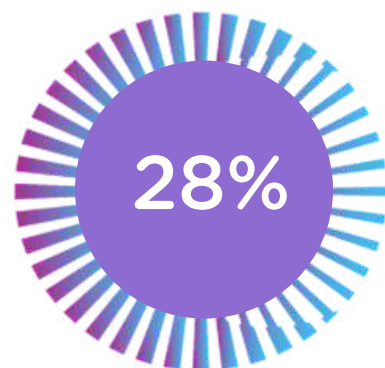
Persones treballadores en pateix assetjament laboral de forma continuada, sobretot en forma de maltractament psicològic



Ha viscut o presenciado situacions de fustigació laboral (humiliacions, rumors, aïllament, crits)



Les dones són les principals víctimes: del total de l'assetjament reportat



De les dones a Espanya que han treballat alguna vegada han patit assetjament sexual laboral en algun moment de la seva vida.



De les víctimes comunica l'assetjament a algú proper (amistats, familiars o companyes).



Presenta denúncia formal davant de la policia.

*Font: Organització Internacional del Treball (OIT), Observatori d'Igualtat i Ocupació (2025), Gènere i Treball (2025)



HAN CONFIAT EN NOSALTRES...

AJUNTAMENTS



ENTITATS SOCIALS



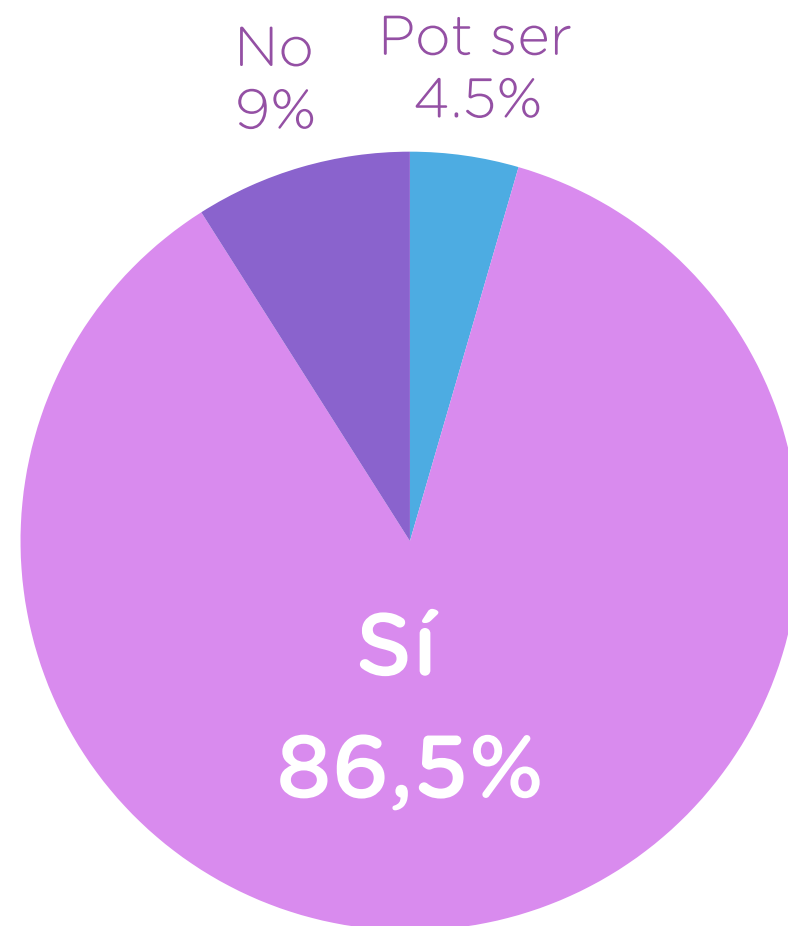
ENTITATS EDUCATIVES



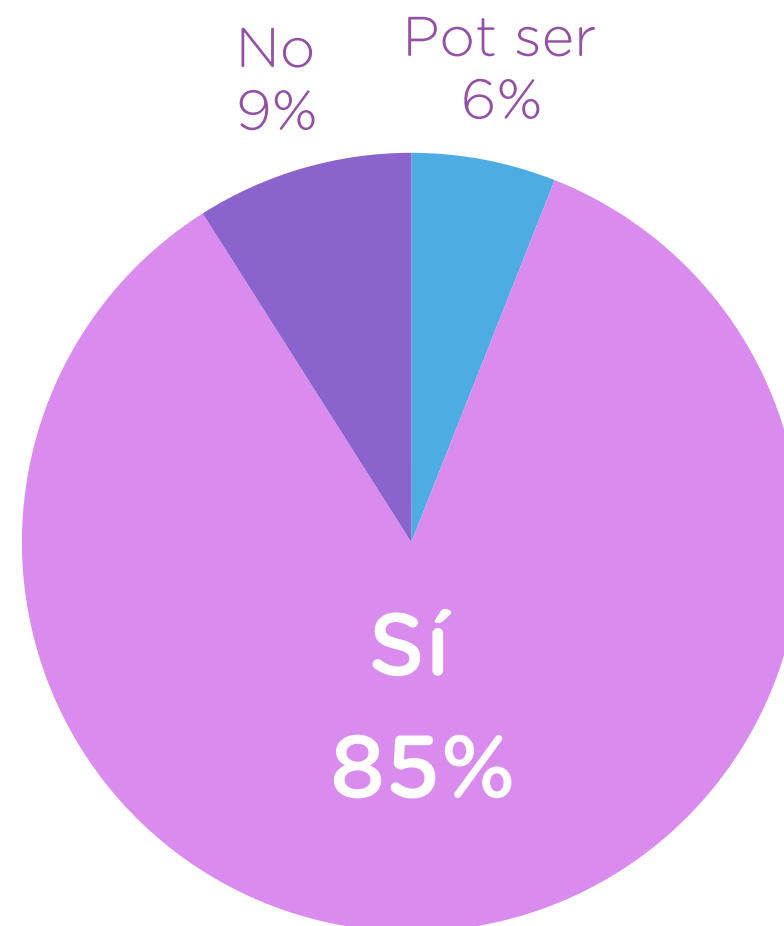
FITES ACONSEGUIDES



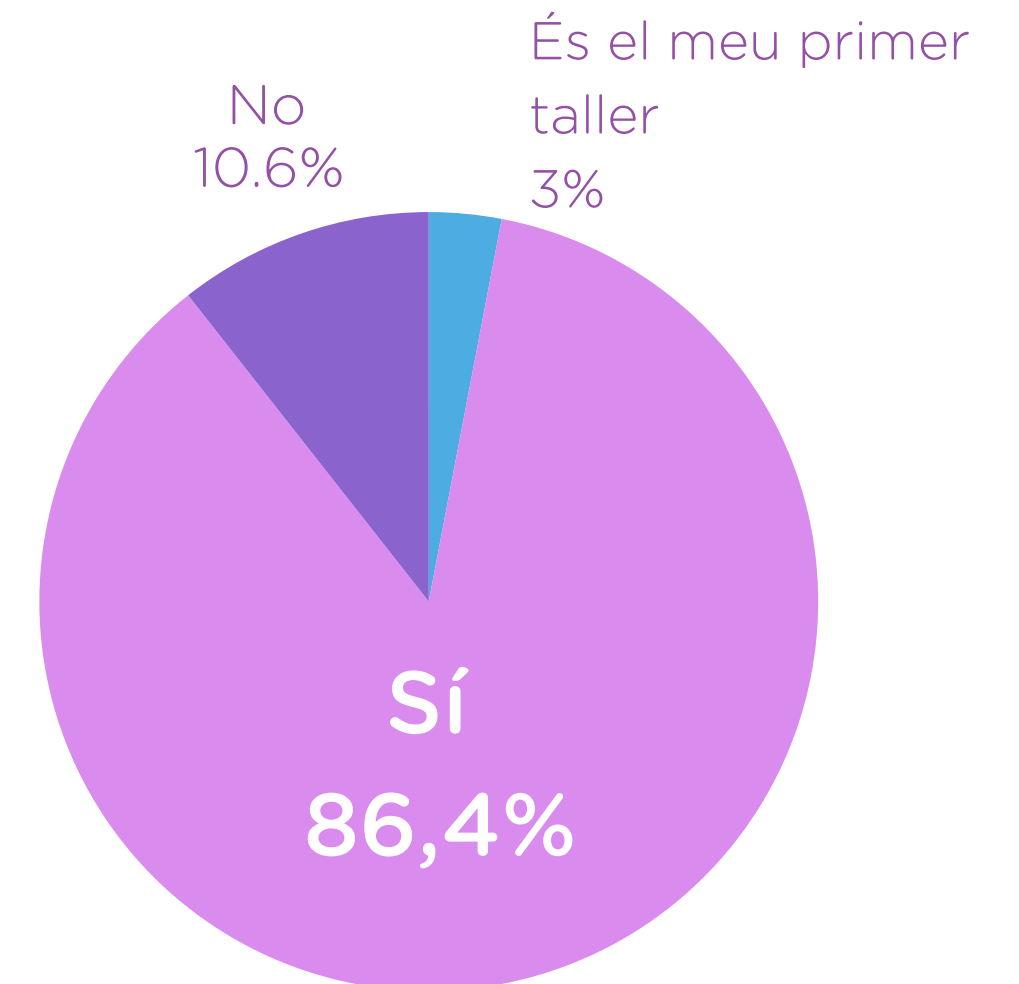
La VR et genera
empatia?



Et sents capaç de reconèixer
situacions de violència?



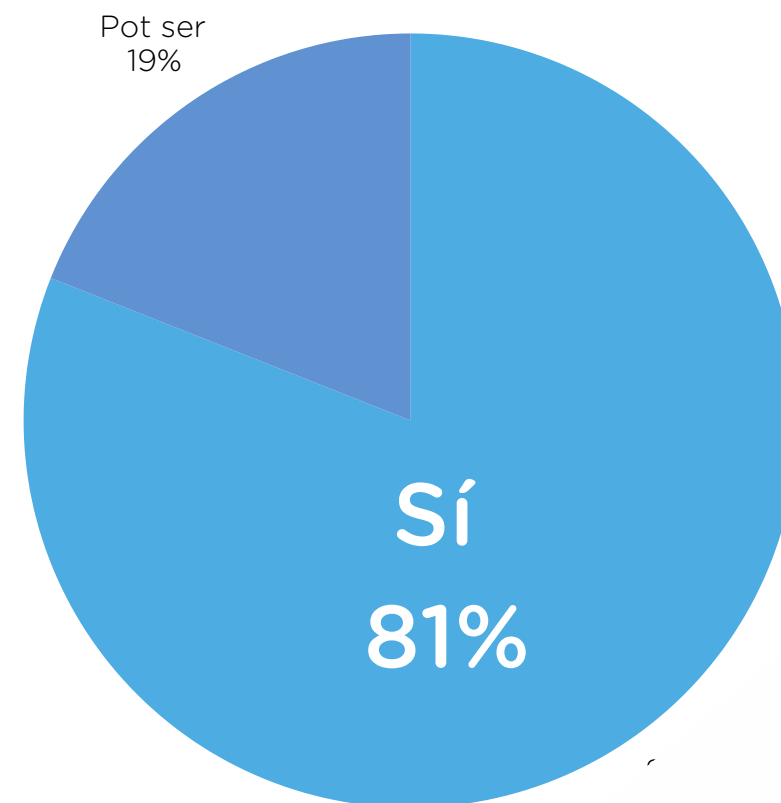
La VR us motiva més que
altres mètodes?



La VR genera al grup
més empatia?



La VR ha augmentat la motivació
del grup?

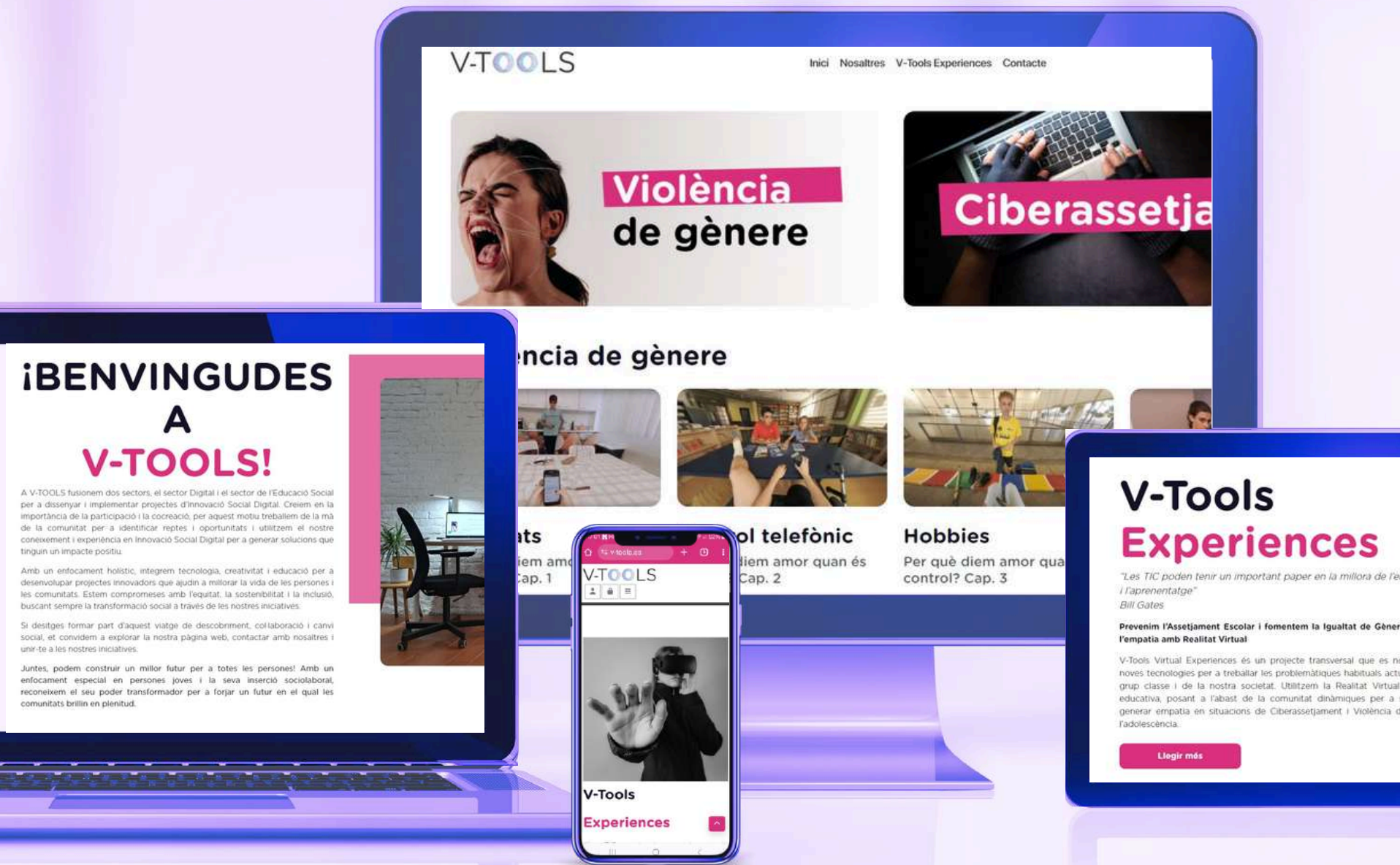
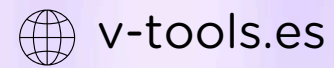


Recomanaries la sessió de VR a
altres equips educatius?



SESSIONS IMMERSIVES

PLATAFORMA ONLINE



PREVENCIÓ DEL
CIBERASSETJAMENT I VIOLÈNCIA DE
GÈNERE EN ENTORNS EDUCATIUS

La plataforma online representa un entorn virtual dedicat a proporcionar experiències immersives per a la comunitat educativa. L'objectiu fonamental és permetre als centres dinamitzar el seu context educatiu de manera autònoma mitjançant l'ús de sessions immersives en Realitat Virtual com a eina d'Innovació Educativa per prevenir el Ciberassetjament i les Violències Masclistes en entorns educatius.






Dins d'aquest espai, mitjançant l'adquisició de l'experiència, les persones usuàries podran gaudir per temps limitat del contingut en Realitat Virtual, així com accedir a les guies pedagògiques que facilitaran la dinamització de les sessions. A més, es proporcionaran formularis d'autoanàlisi i d'avaluació per a una millor comprensió i seguiment de les sessions.

La finalitat de la plataforma és democratitzar la tecnologia, estenent el seu impacte positiu a tot el territori espanyol. La idea central és establir aquesta plataforma com a referència per a la comunitat educativa, ampliant progressivament el contingut per abordar altres temàtiques relacionades amb reptes socials, i fins i tot estendre aquest model a l'àmbit empresarial i internacional.

V-TOOLS



ASPECTES RELLEVANTS

-  **Immersió Educativa:** Ofereix una experiència permetent a les persones participants viure i experimentar situacions realistes vinculades al Ciberassetjament i les Violències Masclistes mitjançant la tecnologia de Realitat Virtual.
-  **Enfocament en Ciberassetjament i Violències Masclistes:** Aborda de manera específica el Ciberassetjament i les Violències Masclistes, destacant les dinàmiques de Violència de Gènere entre adolescents.
-  **Contingut Personalitzat:** Adaptant-se a l'edat i al context educatiu, el contingut es personalitza per oferir una experiència ajustada a les necessitats específiques de cada grup de persones participants.
-  **Recursos Didàctics:** Inclou qüestionaris de valoració i autoanàlisi, així com materials pedagògics innovadors integrats per reforçar els coneixements adquirits durant l'experiència immersiva. Aquest enfocament integral enforteix la comprensió i aprenentatge de les persones participants.
-  **Empoderament i Conscienciació:** Se centra en l'apoderament de la noia dins la societat, amb l'objectiu de prevenir, detectar i conscienciar sobre les qüestions abordades, motivant un compromís individual i fomentant l'empatia.

EL NOSTRE COMPROMÍS AMB ELS



V-TOOLS està compromesa amb els Objectius de Desenvolupament Sostenible per millorar i transformar el nostre món.

V-TOOLS

LES NOSTRES METES



4.7 D'aquí a 2030, assegurar que tots els alumnes adquireixin els coneixements teòrics i pràctics necessaris per a promoure el desenvolupament sostenible, entre altres coses mitjançant l'educació per al desenvolupament sostenible i els estils de vida sostenibles, els drets humans, la igualtat de gènere, la promoció d'una cultura de pau i no violència, la ciutadania mundial i la valoració de la diversitat cultural i la contribució de la cultura al desenvolupament sostenible



5.b Millorar l'ús de la tecnologia instrumental, en particular les tecnologies de la informació i la comunicació, per tal de promoure l'empoderament de les dones.

5.c Adoptar i enfortir polítiques encertades i lleis aplicables per a promoure la igualtat entre els gèneres i l'empoderament de dones i nenes a tots els nivells.

CONTACTE

SI NO HO VIUS NO HO SENTS



v_tools_



v-tools



v-tools.es

ALBERT GONZÁLEZ

✉ albertgonzalez@v-tools.es

☎ +34 618432390

DIANA PERDOMO

✉ dianaperdomo@v-tools.es

☎ +34 699367907

V-TOOLS