



Liberate no te dejes controlar

Azaroak 25 Emakumeenganako
indarkeriaren aurkako eguna



**ASKATU ZAITEZ ZU ZEUI
LIBERATE NO TE DEJES CONTROLAR**



Prevencción de la violencia machista



Liberate no te dejes controlar

INTRODUCCION

Uno de los retos más grandes a los que hace frente la escuela es el de adecuarse a los nuevos conocimientos y exigencias de la sociedad actual. En un mundo que cambia tan rápidamente es obvio que las nuevas, y no tan nuevas tecnologías, son de gran ayuda para la información, la comunicación, el conocimiento y el ocio. No obstante, no debemos olvidar que también entrañan riesgos.

Somos conscientes de la importancia que tienen para nuestro alumnado las redes sociales, el móvil y el uso de Internet, lo mismo que la televisión, los video-juegos y la publicidad. Pero también somos conscientes de que son un importante vehículo de transmisión de valores y actitudes violentas y sexistas que pueden ser muy peligrosos, sobre todo para las chicas.

Con esta unidad pretendemos ayudar a reflexionar sobre como usar las nuevas tecnologías, así como dar ideas que puedan ayudar a nuestro alumnado a detectar y prevenir situaciones de riesgo.

Las ideas que queremos desarrollar giran en torno a:

- **Redes sociales y teléfono móvil.** Desde una edad cada vez más temprana las niñas y niños los utilizan como medio de comunicación y socialización. Los y las jóvenes, en ocasiones inocentemente, exponen en Internet información y fotos que pueden ser utilizadas en su contra. El móvil puede ser utilizado como elemento de control en las relaciones de pareja, llegando a ser una forma de acoso donde la víctima a veces no es consciente de que se ejerza una forma de violencia psicológica sobre ella, porque ella misma lo utiliza también como forma de control. Los móviles generalmente cuentan con cámara de fotos y vídeo que en ocasiones se utilizan para documentar acciones sin el consentimiento de las personas, a veces incluso agresiones, que después se difunden por medio de las redes sociales. Este tipo de violencia es ejercida generalmente por varones hacia mujeres o hacia otros varones que no responden a los valores hegemónicos de masculinidad.
- **Los video-juegos.** Forman parte del ocio cotidiano de las nuevas generaciones y se han transformado en un fenómeno de masas a nivel mundial. Constituyen una poderosa herramienta interactiva de doble filo: por un lado se pueden utilizar como recurso pedagógico y didáctico para el desarrollo y fomento de habilidades sociales y cognitivas, y por otro lado, frecuentemente favorecen la transmisión de valores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo, potenciando determinados estereotipos machistas de género que aún perviven en nuestra sociedad.
- **Televisión y publicidad.** Durante años hemos denunciado el contenido sexista de muchos programas televisivos y de publicidad. A pesar de existir cada vez más mecanismos para controlar y eliminar este tipo de contenidos, los logros en este sentido son escasos y es necesario repetir cada año el mismo tipo de denuncias.



Liberate no te dejes controlar

PUNTO DE PARTIDA

Lo más apropiado sería una situación real de maltrato en las redes sociales. Si no conociéramos ninguna, el punto de partida puede ser el cartel de STEE-EILAS.

OBJETIVO GENERAL

Reflexionar sobre los valores que transmiten las diferentes tecnologías, analizando los usos y modelos de comportamiento que utilizan, para darse cuenta de las discriminaciones y la presión social a la que está expuesto el alumnado en general y las mujeres en particular.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Promover de manera activa la autoestima de las alumnas y de los alumnos, potenciando su desarrollo psicosocial para que puedan tomar sus propias decisiones.
- Reflexionar sobre que modelo de relaciones queremos, viendo los pros y los contras de cada una para buscar el bienestar de todas las personas componentes de la relación.
- Identificar situaciones de presión social, para que a ellas/os no les pasen.
- Desarrollar comportamientos y capacidades que les den la oportunidad de vivir con autonomía, reconociendo la presión social en ellos/as mismos/as y en los/as demás y desarrollando la capacidad para protegerse.
- Trabajar habilidades sociales (decir que si/no, argumentar, pedir, expresar preferencias...), ofreciendo situaciones para ello, para aprender a vivir libres.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

CONTENIDOS

- Redes sociales
- Desarrollo de las habilidades para buscar, clasificar, analizar y explicar la información.
- Desarrollo de procedimientos para llegar a acuerdos.
- Sensibilización sobre las situaciones de las mujeres.
- Actitud para trabajar en grupo.
- Habilidades sociales
- Análisis de la imagen de mujeres y hombres
- Respeto por la diferencia.
- Capacidad para actuar con criterio crítico.
- Roles que se atribuyen a las mujeres.
- Establecimiento de relaciones de igualdad



Liberate no te dejes controlar

ACTIVIDADES

1. PRESENTACION Y MOTIVACION DEL TEMA: Las tecnologías y las redes sociales

INF y PRI

Materiales: Cartel de STEE-EILAS. Ordenador del aula. Mural en papel continuo.

Tiempo: Una sesión

Agrupamientos: Gran grupo.

Descripción:

1. El profesorado presentara el cartel como motivo o iniciación a la presentación del tema “Como nos afecta las tecnología que utilizamos”-
2. Con el cartel en la pizarra la profesora o profesor preguntará ¿Que ven en el cartel y que les sugiere? Si no conocen alguno de los símbolos del cartel, preguntaremos ¿Cómo o dónde buscar para averiguarlo? Si no se le ocurre a nadie el profesor o profesora sugerirá buscarlo en internet.
3. Una vez recogidas las impresiones del alumnado. Reconduciremos el debate hacia que elementos tecnológicos conocen y utilizan.
4. Comenzaremos a elaborar un mural en papel continuo en el que anotaremos el nombre de estos elementos tecnológicos que conocen y utilizan: Televisión, teléfono, ordenador, Wii,..... y anotaremos para qué o cómo utilizan cada uno de ellos.
5. Para finalizar la sesión. El profesorado plateara que el alumnado busque imágenes representativas de las cosas que podemos ver o hacer con estos elementos tecnológicos para completar el mural.

Ejemplos: - Imágenes de programas de TV que les gustan.

- Fotos, anuncios
- Imágenes de video-juegos
- Películas, programas de ordenador...

BH

Materiales: Cartel de STEE-EILAS, pizarra, post-its

Tiempo: dos o tres sesiones

Agrupamientos: Gran grupo, pequeños grupos, individual.

Primera Sesión: Las redes sociales

Descripción:

1. Para presentar el tema, el profesorado planteará el tema de las redes sociales, incluyendo el teléfono móvil entre ellas:
 - Qué son, por qué reciben ese nombre, para qué se utilizan?
 - Cuáles conocen y cuáles utilizan?
2. Se elaborará un listado con la redes sociales que conocen
3. A continuación el profesor o profesora separará la pizarra en dos columnas y preguntará al alumnado sobre las ventajas y desventajas de dichas redes.
4. Las escribirá en la pizarra
5. Se extraerán conclusiones:
 - ¿Qué lista es más larga?
 - ¿Son importantes las ventajas? ¿las desventajas son peligrosas?, ¿por qué?



Liberate no te dejes controlar

Segunda sesión: Lluvia de ideas

Descripción:

1. El profesor o profesora pondrá el cartel de STEE-EILAS en un sitio visible y preguntará por el significado del cartel.
2. Pedirá al alumnado que diga lo primero que le viene a la cabeza centrándose en el significado de la cadena.
3. Se extraerán conclusiones:
 - ¿Qué cosas nos atan?
 - ¿Las personas o grupos de personas nos pueden atar?, ¿Cómo?, Por qué?
 - ¿Nos pueden atar sin darnos cuenta?
 - En todas estas situaciones quién sale ganando? Y ¿perdiendo?
4. Centrándose en las redes sociales:
 - Las redes sociales de nuestra lista, ¿nos atan?, ¿cómo?. Si es así ¿qué podemos hacer para evitarlo?
 - Se pondrán ejemplos.
5. El profesor o profesora recordará por qué se celebra el 25 de noviembre y fomentará el debate: Para acabar con los malos tratos es imprescindible “cortar” las cadenas y recalcará que la única manera es viviendo en igualdad.

2. ANALISIS DE VIDEO-JUEGOS Y SERIES DE TELEVISION

Estas actividades pueden ir enfocadas tanto para trabajar con series televisivas como para realizarlas con video-juegos ya que son dos formatos muy similares. De hecho algunas series cuentan con su propio video-juego. Incluso se podría repetir la actividad usando los dos formatos dada la importancia que tiene el que contrarrestemos, en la medida que podamos, la intoxicación de estereotipos a la que esta sometida nuestro alumnado.

Solo observando superficialmente el panorama televisivo podemos encontrar que la mayoría de los protagonista masculinos son superhéroes (El zorro, Batman), niños traviosos (Bart Simpsons, Chinchán) aventureros (Martin, Martín). Las protagonistas femeninas, han aumentado respecto a otras épocas pero los modelos que ofrecen van desde el más tierno y dulce pastel de fresa ofrecido en el periodo más infantil, niñas buenas dulces y sonrientes (Todo es Rosie, Lazy town Extra) a la rivalidad entre mujeres (Lola y Virginia: super pija mota rivaliza con intelectual gordita y miope) pasando por las hadas con poderes o super-barbis (Winx Club) y terminando con la cuadrilla de chicos y chicas en la que todos tienen super poderes, pero en las situaciones de conflicto los chicos siempre salvan a las chicas (Código Lyoko). El panorama no cambia mucho si nos fijamos en los video-juegos expresamente dirigidos a chicas adolescentes dónde la mayoría quieren ser reinas de la belleza, ir a fiestas, maquillarse, diseñar su ropa o enseñar a vestirse a la feita del grupo. En contraposición con los chicos deportistas, aventureros y conquistadores. De esta panorámica de protagonistas femeninas podemos salvamos por los pelos dos, una para los más pequeños (Dora la Exploradora) y otra (Asha) para el alumnado de primaria.



Liberate no te dejes controlar

INF y PRIM.

1ª Sesión: Mis series o video-juegos favoritos

Materiales: Ficha anexo I

Agrupamientos: Grupo grande y trabajo individual.

Descripción:

1. La profesora o profesor con la participación del alumnado hará un listado en la pizarra, con los programas o series de televisión o video-juegos más vistos. Ordenándolas en dos columnas diferentes, según sean sus protagonistas femeninos o masculinos.
2. Luego el alumnado rellenará una ficha individual en la que copiará el nombre de dichas series y responderá a un cuestionario sobre las mismas. (Anexo I)
3. Por último haremos una puesta en común, de las ficha cuestionario individual.

2ª y 3ª Sesión: Mi protagonista favorito de la televisión o los video-juegos

Materiales: Audiovisual de series con fragmentos de series de TV. Ficha Anexo II

Agrupamientos: Gran grupo e individual.

Descripción:

1. Realizaremos una sesión audiovisual con el alumnado en la que veremos fragmentos de series televisivas de la actualidad y les propondremos que se fijen en las características de los diferentes personajes.
2. Posteriormente, cada alumno y alumna completará una ficha individual (Anexo II) en la que tendrán que asignar a cada personaje de los que hemos visto unos rasgos determinados.
3. En esta actividad ofrecemos un modelo tipo de ficha basándonos en series que en la actualidad están en TV. Pero sería interesante que el profesorado pudiera confeccionar su propia ficha partiendo de los personajes elegidos por el alumnado en la actividad anterior.
4. Por último, haremos una puesta en común de los resultados de la ficha (Anexo II), partiendo de las siguientes preguntas.
 - ¿Que características se repiten en los personajes femeninos?
 - ¿Que características se repiten en los personajes masculinos?
 - ¿Todo los chicos son.....? ¿Porque?
 - ¿Todas las chicas son.....? ¿Porque?

4ª Sesión: Mi protagonista integral

Materiales: Revistas, pinturas, lapicero, rotuladores, anexo III....

Grupos: Individual .

Descripción:

1. Los niños y niñas crearan un personaje propio, combinando varias técnicas; collage, pintura, dibujo.....
2. Una vez terminado el personaje tendrán que ponerle ocho características de los listados del anexo III. Cuatro pertenecientes a estereotipos masculinos y otros cuatro a femeninos.



Liberate no te dejes controlar

SECUN.

Materiales: Pizarra, post-its, anexo III....

Tiempo: dos o tres sesiones

Grupos: Gran grupo, pequeño grupo, individual .

1ª Sesiones: Mis video-juegos

Descripción:

1. El profesor o profesora repartirá a cada alumno y alumna 2 post-its.
2. En uno de los post-it cada alumno y alumna tendrá que escribir un protagonista masculino y en el otro uno femenino de sus video-juegos favoritos.
3. Después de quitar los repetidos, se pegarán los post-its en la pizarra.
4. Si se cree conveniente, se puede completar las listas con otros personajes que no hayan aparecido.
5. Se extraerán conclusiones:
 - ¿Cuáles son los video-juegos más vistos?
 - ¿Cuántas chicas protagonistas conocemos?, ¿cuántos chicos?

2ª Sesión: Analizando los protagonistas

Descripción:

1. El profesor o profesora dividirá el grupo clase en grupos pequeños.
2. Repartirá los personajes aparecidos en la sesión anterior entre los grupos.
3. Cada grupo analizará, por un lado las características de cada personaje y por otro los roles que desarrollan en el juego
4. El profesorado impulsará el debate:
 - ¿Hay diferencias entre las chicas y los chicos protagonistas?
 - De haberlas, ¿estas diferencias son reales?
 - ¿Se repiten las características en chicas y chicos?
 - ¿Podríamos decir que se utilizan estereotipos en los video-juegos?

3ª Sesión: Creando un personaje

Descripción:

1. Se pedirá al alumnado que cree un personaje carente de estereotipos
2. Un grupo creará un personaje femenino. Otro grupo uno masculino y el resto creará los personajes secundarios así como el tema de la historia.
3. Conclusiones: ¿Ha sido fácil crear los personajes?. ¿Ha surgido una historia de vuestro gusto?



Liberate no te dejes controlar

3. ANALISIS DE LA PUBLICIDAD

PRIM y SECUN.

1ª Sesión: Para quién es este anuncio

Materiales: Reguladores, pinturas, revistas, tijeras, ordenador, internet.

Tiempo: Dos sesiones

Grupos: Grupo grande, parejas e individual

Descripción:

1. El profesorado buscare modelos de anuncios que vendan el mismo producto pero cuyos protagonistas pertenezcan a géneros diferentes. Por ejemplo: **Anuncios de coches**, para las mujeres; seguridad, familiar, ecología, espacio, para hombres; aventura, velocidad, diversión, mecánica (http://www.youtube.com/watch?v=MJ7_--PrnXA). **Anuncios de cola—cao** niños niñas (<http://www.youtube.com/watch?v=x0H5UUEkSJK>)
2. En el ordenador del aula veremos dichos anuncios y analizaremos los diferentes mensajes si se dirigen a hombres o a mujeres.
3. El alumnado se agruparan por parejas chica-chico, elegirán un producto común que quieran vender. Los chicos buscaran un eslogan para convencer a las chicas de comprar ese producto y viceversa.
4. Por último haremos una puesta en común para enseñar los diferentes anuncios. Cada alumno y alumna deberá justificar las razones de su eslogan y los estereotipos que ha utilizado.

2ª Sesión: Los anuncios de juguetes

(En Secundaria esta actividad en vez de con juguetes se podría realizar con ropa deportiva, motocicletas, bicicletas etc)

Materiales: ordenador, proyector, revistas, catálogos, tijeras, pegamento, lápices

Tiempo: 1 sesión

Grupos: pequeño y gran grupo

Descripción:

1. El profesorado buscare anuncios de juguetes (http://www.youtube.com/results?search_query=anuncios+juguetes+&aq=f). Que enseñará al alumnado en el ordenador de clase.
2. Los alumnos y alumnas harán dos listados, juguetes ofertados para niñas y juguetes ofertados a niños.
3. Realizaremos un debate en el que cada alumno y alumna manifestará su opinión sobre si están e acuerdo o no en que los anuncios de juguetes se clasifiquen por sexo y el porque de ello.
4. Luego el alumnado se organizara en grupos pequeños de tres, buscará imágenes de anuncios de juguetes en revistas, y con ellos diseñaran un **anuncio integral**. Diseñado tanto para chicos como para chicas.



Liberate no te dejes controlar

EVALUACIÓN

La primera actividad que realizaremos con el cartel de la unidad. Nos servirá de evaluación inicial sobre el conocimiento y la utilización de las tecnologías por parte del alumnado, facilitándonos el averiguar en que aspectos del tema incidir más.

Mientras se realiza la unidad se hará una evaluación continua, utilizando la observación directa y sistemática tanto en las intervenciones del alumnado en los debates y puestas en común, como en los procesos de búsqueda y elaboración de materiales.

Al terminar la unidad didáctica, se valorará el trabajo individual y colectivo de los alumnos y alumnas siguiendo los criterios marcados.

Al final de cada actividad se hará la evaluación de la misma, valorando que ha funcionado y qué no, el espacio, los tiempos, la motivación, los agrupamientos... Esto lo utilizaremos como medida de reajuste y adaptación del proceso de desarrollo de la unidad.

Criterios de evaluación

- Conoce y utiliza de forma razonable y adecuada las tecnologías a su alcance.
- Observa y analiza imágenes audiovisuales descifrando un componente de género.
- Discrimina los estereotipos que configuran el perfil de los personajes de series televisivas y video-juegos.
- Discrimina a quién van dirigidos los mensajes publicitarios y los estereotipos aplicados en los mismos.
- Expresa sus preferencias en cuanto a las características que debe presentar un personaje integral no estereotipado.
- Es consciente de los riesgos que implica la mala utilización de las diversas tecnologías y redes sociales.

Técnicas de evaluación: Observación

Instrumentos de evaluación:

- Seguimiento diario del profesorado.
- Historia de cada alumno y alumna. En ellas se recogerán tanto las valoraciones de su trabajo, como una selección de las tareas más significativas de cada uno/a y las aportaciones orales durante todo el proceso de la unidad.
- Trabajos realizados.

Evaluación del alumnado: Guión para el diálogo:

- Qué es lo que más y lo que menos les ha gustado
- Qué han aprendido y descubierto.
- Qué les ha llamado más la atención.
- Qué cambiarían del proceso.



Liberate no te dejes controlar

RECURSOS:

- Video-juegos y sexismo. Enrique Javier Diez Villanueva
- Guía didáctica para el análisis de los video-juegos. CIDE. Instituto de la mujer
- www.educacionenvalores.org/spip.php?article534
www.educacionenvalores.org/sip.php?article393
- www.rekursosticeducacion.es/comunicacion/media/web
- www.oei.es/genero/documentos/niveles/educacion_infantil/coeducacion_en_einfantil.pdf
- <http://www.fundacionmujeres.es/maletincoeducacion/pdf/CUAD1vert.pdf>
- <http://www.pantallasamigas.net/prevencion-y-sensibilizacion/index.shtm>





Liberate no te dejes controlar

ANEXO I.

SERIES DE TELEVISIÓN O VIDEOJUEGOS QUE VEMOS O UTILIZAMOS

SERIES O VIDEOJUEGO CON PROTAGONISTAS FEMENINAS	SERIES O VIDEOJUEGOS CON PROTAGONISTAS MASCULINOS

• ¿Hay más series con protagonistas femeninos o masculino?

• ¿En que series hay más acción? ¿En las que los protagonistas son femeninos o en las que son masculinos?

• Asocia en que espacios diferentes se mueven preferentemente los protagonistas según sean masculinos o femeninos:

PORTAGONISTAS MASCULINOS	CERRADOS <ul style="list-style-type: none">• CASA• ESCUELAS• CINES• TEATROS• BIBLIOTECAS• PISCINA - GIMNASIO
PROTAGONISTAS FEMENINAS	ABIERTOS <ul style="list-style-type: none">• CALLE• PISTAS DEPORTES• JARDINES• PARQUES



Liberate no te dejes controlar

• De las siguientes formas de relacionarse con los demás. Escribe al lado quien las utilizan más los personaje femeninos o los masculinos.

o Haciendo bromas y travesuras _____

o Ayudando a los demás _____

o Practicando deportes _____

o Realizando tareas escolares _____

o Molestando y discutiendo _____

o Charlando con tranquilidad _____

• De los tipos de tareas que aparecen en los videojuegos y que mostramos a continuación, cuales son más realizados por personajes masculinos o femeninos:

• Luchar contra los malvados _____

• Usar poderes mágicos _____

• Diseñar modas, bailes _____

• Hacer deporte _____

• Carreras de coche _____

• Aprendizaje y estrategia _____

• ¿Cómo se llama tu protagonista preferido y a que serie pertenece de de televisión.

• Busca su imagen y pégala. Escribe tres características personales que definan al personaje.



Liberate no te dejes controlar

ANEXO II

ASIGNACIÓN DE CARACTERÍSTICAS A LOS PERSONAJES QUE CONOCES

 <p>Lisa simpsons</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>Bart simpsons</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>Dora la exploradora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>Lobezno y los X-Men</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>winx club flora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza





Liberate no te dejes controlar

Prevenção de la violencia machista

 <p>Código Lyoko</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>Código Lyoko</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>Batman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>Todo es Rosie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza
 <p>chinchan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conducta molesta. • Valentía • Agresividad • Poco intelectual • Dinamismo, actividad. • Fuerza • Dominante 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad • Miedo • Ternura • Intelectual • Tranquilidad. • Debilidad • Belleza



Liberate no te dejes controlar

ANEXO III

ESTEROTIPOS FEMENINOS	ESTEREOTIPOS MASCULINOS
<ul style="list-style-type: none">• Inestabilidad emocional• Falta de control• Pasividad• Ternura• Sumisión• Dependencia• Subjetividad• Poco desarrollo intelectual• Mucha afectividad• Intuición• Irracionalidad• Frivolidad• Miedo• Incoherencia• Debilidad• Belleza• Actividades relacionadas con la casa• Actividades relacionadas con el cuidado de otras personas• Limpieza• Habladora	<ul style="list-style-type: none">• Estabilidad emocional• Mecanismos de auto-control• Dinamismo• Agresividad• Tendencia al dominio• Afirmación del yo• Objetividad• Buenas cualidades y aptitudes intelectuales• Poco afectivos• Racionalidad• Franqueza• Valentía• Eficacia• Amor al riesgo• Forma física• Actividades al aire libre• Deporte• Poco ordenado• Parco en palabras

