



---

**Universidad de Valladolid**

**Escuela Universitaria de Magisterio de  
Segovia**

**Grado de Maestro en Educación Infantil**

- TRABAJO FIN DE GRADO -

- Curso 2012/2013 -

La Sociedad y la Influencia de la Educación:  
Análisis de la Educación Corporal de las  
Princesas Disney.

**Alumna:** Virginia Berrocal Borregón

**Tutora:** M<sup>a</sup> de la O Cortón de las Heras

# AGRADECIMIENTOS

El Trabajo de Fin de Grado ha supuesto todo un reto en mi carrera. Acostumbrada a trabajar bajo las directrices de otras personas, éste ha sido el momento de dar a conocer mis conocimientos sobre todos los aprendizajes que he ido adquiriendo a lo largo de estos últimos cuatro años.

Esta consecución no hubiera sido posible sin el esfuerzo y la actitud de mi familia hacia mis estudios. Jamás me faltó apoyo por parte de ellos, de ningún tipo, y apostaron por mi educación desde el principio. Aunque en algún momento haya caído en la pereza y la incertidumbre, ellos han estado ahí para darme el empujón hacia mi meta: ser maestra.

A mi pareja, por darme ánimos incansables y ayudarme en todo momento, por aguantarme las veladas de estudio y mi estrés pre-exámenes, y sobre todo, por no olvidar cuál era mi sueño.

A mis amigos y a mis compañeros de carrera, por ponerme más fácil el camino hacia este momento, un camino lleno de obstáculos, de miedos, de retos, pero también de grandes momentos de diversión, de confianza y sobre todo, de aprendizaje.

A todos aquellos profesores, que en años pasados, me dieron la oportunidad de demostrarme a mi misma que valía para "esto de ser maestra", que me enseñaron lo mejor de esta profesión: los niños. Esos niños que me confirmaron mi sospecha: me gusta enseñarles, me gusta verles aprender, me gusta ser su modelo, me gusta que me quieran, y me gusta entregarles todos mis conocimientos sobre el mundo que está ahí fuera.

Con este proyecto, finaliza una gran etapa de mi vida, la etapa que me ha convertido en Maestra de Educación Infantil.

*"La mujer está donde le corresponde. Millones de años de evolución no se han equivocado, pues la naturaleza tiene la capacidad de corregir sus propios defectos"*

Albert Einstein (1879-1955)

**Resumen:**

Este documento pretende analizar algunos contenidos de la educación corporal en Educación Infantil, llevados a una muestra de películas de la factoría Disney, cuyas protagonistas son mujeres, teniendo en cuenta los valores y estereotipos femeninos dentro de una sociedad machista.

Se trata de valorar si estas películas, aparentemente carentes de toda mala intencionalidad, representan como debería a la mujer y sus características corporales, o por lo contrario, existe una supremacía del hombre sobre ella.

A través de seis películas, intentaremos concluir si se invita a la mujer a realizar deporte y /o hábitos de vida saludables en lo que se refiere a la educación corporal, tan importante en el desarrollo de una niña en este caso.

**Palabras clave:**

Educación Corporal, Mujer, Estereotipos, Películas Disney, Dibujos Animados.

**Abstract:**

This paper aims to analyse some body content of education in childhood education, led to a sample of films from Disney, whose main characters are women, keeping the values and stereotypes females in mind in a sexist society.

We are going to evaluate whether these films seemingly devoid of any bad intent, as it should represent women and their body features, or otherwise, there is a supremacy of man over their.

Through six movies, we are going to conclude whether women are included to participate in sports and/or healthy lifestyle in regards to body education, so important in the development of a child in this case.

**Key Words:**

Body Education, Woman, Stereotypes, Cartoons, Disney Films.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
4.1.¿Qué son los dibujos animados?	9
4.2.La mujer en los dibujos animados.	
Un reflejo de la sociedad: estereotipos	9
4.3.Un punto de inflexión: el maestro, la escuela y las nuevas tecnologías en una nueva sociedad	9
4.4.La Educación Corporal	14
4.5.Contenidos de la Educación Corporal en Educación Infantil	15
4.6.La escuela y la educación corporal	21
5. ANÁLISIS DE CONTENIDOS	23
5.1.Selección de películas, la muestra	23
5.2.Las tablas de registro. Análisis de las películas	25
6. CONCLUSIONES	40
7. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS CONSULTADAS	42

# I. INTRODUCCIÓN

No es nuevo decir que el cine de animación infantil ha experimentado una evolución, tanto argumental como en la selección de personajes que aparecen en sus películas. Sin duda alguna, este género cinematográfico sufrió un paréntesis aproximadamente de dos décadas debido a la poca rentabilidad que se obtenía, consecuencia de la repetición de historias. De manera inminente, la factoría Disney se estancaba en sus producciones, basándolas en la misma temática -cuento de princesas- y con la misma tipología de personajes -princesa, príncipe y el malo o la mala que impide la historia de amor. En "la maison" del mundo mágico eran conscientes del decaimiento que sufrían, las carteleras así lo demostraban, ya que no se sacaban a la luz nuevos proyectos.

De la mano de Pixar, con sus innovaciones técnicas y un equipo de creativos considerablemente buenos, Disney salió adelante. La rentabilidad era patente, y las reflexiones de la crítica evolucionaban en cada película, hasta tal punto de considerarse como Sección Oficial en el Festival de Cannes.

Al principio, estas películas se dirigían a la sociedad infantil prácticamente, inconscientes de lo que éstas transmitían en cada visionado. Ahora, "lejos de satisfacer únicamente la demanda infantil, se dirigen también a los adultos por su temática y su estructura narrativa. De este modo, renace una auténtica industria de animación digital". (Porto, 2009).

Sin embargo, quizá pocas veces nos hemos parado a reflexionar sobre lo que el cine de animación transmite a su público, a pesar de que se hayan publicado ya diferentes trabajos de análisis de contenidos sobre la transmisión de valores, estereotipos, roles, o la "función social" que representan las películas Disney o similares, ha llegado el momento de dar otro paso más y plantearnos la presencia del tratamiento de lo corporal femenino en dichas producciones. Un tema novedoso sin duda. Y es que los contenidos que esconden este tipo de películas son mucho más elaborados de lo que pensamos.

## **II. OBJETIVOS**

El objetivo principal de este Trabajo de Fin de Grado es conocer en qué medida se realiza un tratamiento de lo corporal en películas de animación infantil, concretamente de la factoría Disney, protagonizadas por mujeres, haciendo una relación estrecha sobre el reflejo de los valores sociales y morales de cada momento, representados inconscientemente en dichas películas. Además, en este documento también podrá encontrarse una relación entre dos puntos claves: el cine de animación y la educación corporal, con un nexo de unión: las mujeres, sin dejar de lado la influencia de las nuevas tecnologías como componente esencial de una nueva educación, y por tanto de una nueva sociedad.

### III. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

La elaboración del Trabajo de Fin de Grado se regula en el artículo 12 del Real Decreto de 1393/2007, que establece que las enseñanzas de Grado concluirán con la elaboración y defensa pública de un Trabajo Fin de Grado. De acuerdo con esta normativa, el alumno tiene la posibilidad de profundizar en un tema que resulte de su interés, mostrando con él su capacidad de análisis, de resolución de problemas y defensa de unos resultados justificados. En este proyecto, se pondrán de manifiesto una amplia variedad de competencias adquiridas a lo largo de la carrera, tanto generales como específicas que demostrarán la aptitud y capacidad del estudiante para ejercer la profesión, en este caso, de Maestro en Educación Infantil.

El objetivo primordial del Título de Grado en Educación Infantil es formar profesionales capacitados para atender educativamente a los niños y niñas del primer ciclo de educación infantil, basándose en la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el artículo 14 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación y consecuentemente, impartir el segundo ciclo de educación infantil de forma colaborativa y con un trabajo en equipo.

Partiendo de la Guía del Trabajo Fin de Grado (UVA, curso 2012/2013), este proyecto se vincula con los objetivos que se exponen:

- Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa.
- Ejercer funciones de tutoría y orientación al alumnado.
- Colaborar con las acciones educativas que se presenten en el entorno y con las familias.
- Aplicar en el aula, de modo crítico, las tecnologías de la información y la comunicación.

Por otro lado, cuando elegí el tema "Mujer, Deporte y Educación Física", quizá lo hice erróneamente. Pensaba en realizar un trabajo sobre la evolución de la mujer en el deporte, sin embargo, tras algunos correos intercambiados con mi tutor del TFG, me di cuenta de que no era eso a lo que se refería. Además, y dado que coincidía con mi segundo período de prácticas, intentamos hacer una propuesta que, tras el análisis de la realidad,

llegamos a la conclusión de que era un tanto complicado llevarla a cabo, por lo que al final, tras varios temas descartados, llegamos a un análisis de contenidos.

Los libros de texto eran una buena opción, pero las condiciones no fueron favorables. Tras la búsqueda de este tipo de material, me di cuenta de que apenas se utilizan los libros para la asignatura de educación física en edades tan tempranas de primaria - los dos primeros cursos, 7 y 8 años-, y los que encontré estaban completamente desactualizados, hablando de ejemplares de hace aproximadamente 20 años.

Tras algunas divagaciones, al final me decidí por analizar las series infantiles que se emiten actualmente en televisión. Reconozco que vi algunos capítulos de algunas de ellas, pero no me parecían lo suficientemente motivadoras, ni tampoco llegaba a encontrar en ellas lo que realmente buscaba.

El tema quedó zanjado cuando, ante el bloqueo que tenía en la elección de las series, su análisis de contenido, etc., busqué información para el marco teórico de este documento. Me encontré con varios artículos que analizaban, en diferentes aspectos, algunas películas de la factoría Disney, y me pareció buena idea ya que, aparte de que no he encontrado un análisis psicomotriz de los personajes, la sociedad actual no ve este tipo de películas con el mismo criterio que cuando salieron a la luz. Con el paso del tiempo, y tras varios estudios, este tipo de películas se han llegado a clasificar como "clasistas", "sexistas" o "con mensajes de doble sentido", algo que en el ámbito de la experiencia propia, hace 20 años, no se veían dichos tintes en película alguna, sino que se visionaban de una manera natural.

# **VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES.**

## **4.1. ¿QUÉ SON LOS DIBUJOS ANIMADOS?**

Según Rajadell y otros, (2005) en su artículo "Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales", se puede definir este concepto como "una narración realizada mediante una sucesión de imágenes que aparecen en pantalla, constituyen un recurso fácil y accesible a la mayoría de la población infantil de nuestro país, para transmitir una serie de valores culturales y educativos (...)".

Los dibujos animados se pueden presentar en varios formatos, como el cine, que es el que nos ocupa, las series de televisión y/o los cómics. Probablemente, los más consumidos sean los que se retransmiten por televisión, debido a la presencia de la misma en los hogares españoles. Añadir también que actualmente, las cadenas de televisión suelen dedicar alguno de sus canales a una programación exclusivamente de dibujos animados, tal como ClanTV o DisneyChannel.

Según publica la web [www.68revoluciones.com](http://www.68revoluciones.com), será a mediados de los años 30 cuando Walt Disney decidirá producir su primer largometraje, Blancanieves y los siete enanitos, "embarcándose en una empresa que le demoraría más de cuatro años y que iniciaría un modelo de trabajo que generaría diversos largometrajes de todos los estilos en el mundo entero".

## **4.2. LA MUJER EN LOS DIBUJOS ANIMADOS, UN REFLEJO DE LA SOCIEDAD: ESTEREOTIPOS.**

La educación femenina ha variado mucho a lo largo de los años, pero este quizá no sea el momento de analizar siglos y siglos de historia en relación con la mujer porque sería un punto a tratar demasiado extenso, y que no compete en este momento.

Sin embargo, vamos a adoptar la reflexión desde una perspectiva social, un análisis sobre la importancia de la educación recibida, tanto dentro de la escuela como en el ámbito

familiar, de una forma más generalizada, que se demuestra en los estereotipos y roles sociales. Así pues, veamos:

No podemos obviar en ningún momento que las características de hombres y mujeres son diferentes y variadas, pero en cambio, no son excluyentes ni totalitarios, sírvase de ejemplo que no todos los hombres son fuertes, ni todas las mujeres débiles. No obstante, ni la educación, ni los hombres ni tampoco las mujeres, han opinado lo mismo hasta hace escasos años.

Durante años se educó a los hombres para ser trabajadores, fuertes, sustentadores económicos de familias a menudo extensas; de la misma manera que las mujeres estaban destinadas a ser amas de casa, cuidadoras de su familia, de su hogar, encargadas de transmitir a sus hijos la misma educación que habían recibido ellas, a modo de resumen general: "los hombres mandan porque tienen poder. Las mujeres simplemente, obedecen. Primero a su padre, después a sus hermanos, en el momento de casarse a sus maridos, y por último, a sus hijos". Toda una vida de sometimiento al género masculino.

Difícilmente vamos a encontrar a una mujer que se reivindique como sujeto y que para ello se represente como mujer (...). La mujer carece de medios concretos para poder reivindicarse, ya que vive un vínculo necesario que ata al hombre sin plantearse una reciprocidad". (Simone de Beauvoir, 1999, p. 55 citado en Cantillo Valero, 2011).

El origen de este tipo de "esclavitud" posiblemente sea la falta de cultura, el desconocimiento, la falta de ganas e ímpetu, y por qué no decirlo, las posibles represalias a las mujeres (y sus familias) que intentaban hacer algo o pensaban de una manera diferente a lo establecido.

- Un inciso: Imaginemos trasladar este contexto al ámbito deportivo. Ni que decir tiene que era prácticamente impensable apostar por la carrera deportiva de una mujer. Los logros siempre han sido referidos a los hombres, y el fútbol es considerado como el deporte nacional español (con logros o sin ellos). ¿Y por qué no la gimnasia rítmica o la natación sincronizada?. Lo mismo sucede en la escuela.

He aquí el kit de la cuestión. LA EDUCACIÓN.

Hasta 1970, en que se aprueba en España la Ley General de Educación, no se abre paso la posibilidad de una educación de las niñas en régimen de enseñanza mixta. Era frecuente también que el abandono de las mujeres del ámbito educativo se produjera a edades más tempranas, porque el futuro estaba puesto en los hombres, con los que incluso se hacían más esfuerzos económicos para proporcionarles esos estudios. De ahí que se puede afirmar que la educación ha estado marcada por el género, lo que ha hecho que las mujeres hayan vivido más limitadas y distanciadas de las posibilidades de las que disfrutaban los hombres. (Martín Romero, 2001)

El cine no escapaba a estos roles tradicionales. Ni siquiera el género de dibujos animados lograba vencer esa barrera, aunque como veremos después, parece que algunas películas sí hacen el intento de cambiar esos tradicionalismos.

Así pues, hoy en día la crítica cinematográfica (y la que no es del gremio también), analiza con visión de hoy las películas del ayer, tachándolas de sexistas, inmorales, o simplemente, que van en contra de los derechos de las mujeres. Y quizá pueda haber un error: el cine, tanto el de antes como el de ahora, era capaz de reflejar unas normas, unos estereotipos y unos roles que ya estaban implantados en una sociedad marcada por la educación sexista.

La solución: Se trata de ver las películas desde diferentes puntos de vista para que así, la crítica sea lo más constructiva posible, y por tanto, se genere una educación más completa en los niños.

### **4.3. UN PUNTO DE INFLEXIÓN: EL MAESTRO, LA ESCUELA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN UNA NUEVA SOCIEDAD.**

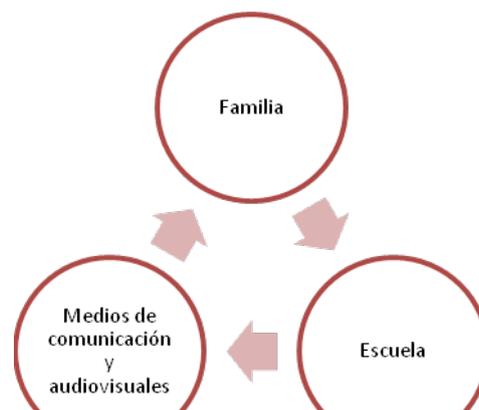
Siguiendo el apartado anterior, es el momento de abordar el papel del maestro y la escuela en esa construcción, en ese desarrollo del niño.

Lejos del papel tradicional que durante décadas se le fue asignado al maestro, al cual se le consideraba un mero instructor de conocimientos y cuyos métodos de enseñanza quizá hoy en día no fueran calificados de los mejores si hablamos del ámbito pedagógico infantil, actualmente nos referimos a la figura del maestro como una persona preparada y capacitada para afrontar y llevar a cabo, no solo su labor docente, como parte indispensable en el proceso de enseñanza - aprendizaje, sino también un plan igualmente necesario de

atención a la diversidad, tanto la que es considerada natural del aula, como la específica de necesidades educativas especiales.

La evolución de la escuela se hace patente a muchos niveles, pero sin duda alguna, donde se refleja de manera considerable es en los niños. No debemos olvidar cuáles son los principales agentes socioeducativos en los niños:

- La familia: Cuya evolución de una familia tradicional a los diferentes tipos de familias actualmente, hace constar la diversidad de pensamientos y opiniones existentes en la sociedad.
- La escuela: Parte esencial en la vida de un niño. La presencia en un grupo de iguales es fundamental.
- Los medios de comunicación y audiovisuales.



*Figura 1. Agentes de socialización en el niño.*

*Fuente: Elaboración propia*

Es aquí entonces cuando se plantea una reflexión sobre la importancia de los medios de comunicación y audiovisuales.

Los medios audiovisuales han ido adquiriendo con el paso del tiempo una importancia cada vez mayor, influyendo tanto positiva como negativamente en el desarrollo social y cultural, convirtiéndose en una de las principales fuentes de ocio para la sociedad.

La televisión, el cine, los videojuegos, los teléfonos móviles, y sobre todo internet, han inmerso a la sociedad actual, incluyendo a nuestros alumnos, en un mundo que no puede sobrevivir sin las tecnologías de la información y la comunicación. Por tanto, y dado que no se pueden obviar estos cambios tecnológicos de los últimos años a nivel de sociedad, resulta prácticamente imposible desligarlo del ámbito educativo. Cada vez con mayor frecuencia, dentro de los métodos educativos que se ofrecen en los centros, se recurre a las aplicaciones digitales, llamativas y creativas, que captan el interés de los niños casi al instante y que ofrecen una interacción que, en el caso de otros formatos, no podría darse. Los docentes, como educadores directos de los menores, debemos estar preparados para afrontar dichos cambios, que además, utilizados de manera adecuada, aportarán muy buenos conocimientos a los alumnos, siendo así de gran utilidad. Como cita Álvarez Romano, (2012) en su trabajo "El aprendizaje de valores en educación física a través de

dibujos animados e imágenes infantiles", "la tecnología de la información y la comunicación tiene, dentro de la educación, el potencial suficiente para apoyar el aprendizaje, la construcción social del conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender autónomamente" (p. 4).

A lo largo de la carrera universitaria, la presencia de las Nuevas Tecnologías es constante. Es necesario implantar asignaturas que nos hagan competentes en este ámbito, ya que al enfrentarnos a la realidad de un aula, las NT están presentes en su vida diaria. Un no-manejo o un mal manejo de estos recursos puede llegar a restar calidad en la enseñanza que se preste, ya que las posibilidades que se ofertan, si son bien utilizadas, pueden ser de gran interés y educativas para el alumnado. Se trata de crear una cultura visual en los niños, para que sean capaces en un futuro de ser críticos y reflexivos ante las imágenes que se les muestran, no solamente en su futuro, sino también en su presente. Hablamos de películas infantiles, de la publicidad o de las cada vez imágenes más cercanas que ofrece un ordenador. El consumo de imágenes es constante, y más aún si cabe entre la población infantil, ignorante todavía en este aspecto, que hace de dichas imágenes su realidad paralela.

"Los niños entienden a su manera lo que ven en la televisión usando para ello las construcciones de la vida social que han aprendido de su propia experiencia y también de la televisión. A partir de aquí puede decirse que la relación que se desarrolla entre el espectador televisivo, su contexto social y el texto que está interpretando es parte de un proceso muy complejo que debería ser estudiado a fondo". (Albero Andrés, 1996).

Si pretendemos inculcar a los niños una cultura visual, no debemos olvidar que a los maestros se nos debe formar también visualmente. Una extensa formación en lo que comúnmente se denomina "alfabetización visual", servirá para desarrollar una enseñanza de calidad.

La televisión limita también el juego de un niño, y no podemos obviar que el juego quizá sea el principal método de aprendizaje y de desarrollo afectivo, intelectual y social de un niño. La televisión suele absorber gran cantidad de tiempo que un niño debería dedicar a jugar, creando una serie de desventajas que Salgado (2011), cita en su libro "La presencia de la televisión en los hábitos de ocio de los niños". Así, se puede decir que la televisión:

- Desplaza los tipos activos de recreación.

- Disminuye el tiempo disponible para la conversación y el intercambio de opiniones.
- Reprime la inclinación a la lectura.
- Reduce la voluntad de hacer ejercicio.
- Ofrece una publicidad que fomenta la demanda de posesiones materiales.
- Emite una violencia que puede afectar la forma en que un niño piensa acerca de la vida y de otras personas.

Estos medios de comunicación no deben tratar de suplir la educación de los niños, sino de ser un complemento a su desarrollo a todos los niveles.

#### **4.4. LA EDUCACIÓN CORPORAL.**

Al hilo del apartado anterior, es el momento de introducir un marco teórico relacionado al tratamiento de lo corporal.

Aún hoy en día, probablemente la sociedad no le da la importancia que se merece, tanto al ámbito corporal como a la motricidad, ya sea en la etapa de la educación infantil, que es la que nos ocupa, como en etapas sucesivas. Y es que en la mayoría de las ocasiones, la sociedad no es consciente de que ambos son aspectos principales para el buen desarrollo de los niños, y por tanto, es importante educarlo desde edades tempranas para evitar así problemas de otra índole en su futuro.

Y es que en varias ocasiones los aspectos corporales y la motricidad se llevan únicamente al ámbito del movimiento como tal, y no solamente es eso, sino que hay que tener en cuenta que también es importante para otras áreas como la autonomía personal o las relaciones sociales, ya sea entre iguales o no. De ahí que las programaciones de Educación Infantil abarquen distintos contenidos y/u objetivos de las áreas del currículum, siendo así globalizadas. En el ámbito de la educación, considero que cada vez se le da más importancia al ámbito corporal, dándole el lugar que se merece.

## 4.5. CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL.

Para poder realizar una analítica corporal en películas de animación infantil, primeramente debemos saber qué es cada contenido relacionado con el ámbito educativo infantil. Empecemos:

### 1. Sensación y Percepción:

La sensación es una reacción biofísica producida por la excitación de los sentidos, mientras que la percepción va más allá, es un proceso interno en el que influye la personalidad, la cultura, etc.

### 2. Esquema Corporal:

Lo primero que debemos saber es el concepto o la definición de "esquema corporal". Según Henri Wallon, psicólogo y pedagogo francés que realizó investigaciones relacionadas con la psicología del niño, fue el primero en elaborar tal definición, " el esquema corporal es una necesidad; se constituye según las necesidades de la actividad. Es el resultado y la condición de las justas relaciones entre el individuo y el medio". Pero no solo podemos tener en cuenta esta definición:

- Según Legido, es la "imagen tridimensional en reposo y en movimiento que el individuo tiene de los segmentos de su cuerpo".
- Coste sin embargo lo conceptualiza como "el resultado de la experiencia del cuerpo de la que el individuo tomó poco a poco consciencia, y la forma de relacionarse con el medio, con sus propias posibilidades".
- Por su parte, para Le Boulch, es "el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean".

– Los componentes del esquema corporal son la lateralidad, el conocimiento y el control del propio cuerpo (concienciación y control segmentario), el desarrollo sensorial, la actitud, la respiración y la relajación.

– La educación del esquema corporal se basa en dos aspectos que son fundamentales, por un lado, el conocimiento del propio cuerpo, y por otro, la utilización del mismo. Éste último es el que hace las dificultades más patentes. Es aquí donde se manifiestan las

imprecisiones en los actos, la torpeza o la falta de organización. Existe una relación directa con la estructuración espacial y la temporal, que tienen especial incidencia en los trastornos del resto de componentes del esquema corporal como la lateralidad o el equilibrio.

– Etapas de la elaboración del esquema corporal:

<b>Momento evolutivo</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Estímulos</b>
<b>Diferenciación (0-andar)</b>	Asumir la propiedad de sus sensaciones.	Táctil. Kinestésico. Visual. Auditivo.
<b>Localización (1-9 años)</b>	Ubicación segmentaria. Dimensiones del cuerpo y de las unidades de medida. Reconocimiento visual.	
<b>Integración (a partir de 6 años)</b>	Reconocimiento de posiciones. Capacidad de movimiento de un segmento corporal. Dos movimientos diferenciados.	
<b>Proyección (a partir de 7 años)</b>	Posibilidades de movimientos globales. Imitación de movimientos. Simetría.	
<b>Complicación (a partir de 12 años)</b>	Reconocimiento unitario y social.	

*Tabla 1: Etapas de la elaboración del esquema corporal.*

*Fuente: Apuntes de tercer curso, Fundamentos y Didáctica de la Educación Física en Educación Infantil*

El esquema corporal es un proceso evolutivo, global, dinámico y variado que se construye lentamente bajo la acción combinada de dos factores: la maduración y las relaciones vividas niño-medio. Está profundamente relacionado con las cargas afectivas experimentadas en esas situaciones vividas. (López, 2011).

La progresión del esquema corporal se establece de la cabeza hacia el tronco (céfalo-caudal) y del centro hacia fuera (próxima-distal).

### **3. Respiración:**

La respiración es una de las funciones básicas del ser humano, controlada por el córtex, y cualquier cambio en las emociones de éste la altera de forma inconsciente. Sin embargo, somos tan conscientes de este fenómeno biofisiológico, que el ser humano es capaz de autoconscienciarse de ella, lo que permite controlarla a través de los pensamientos o de técnicas que a su vez permiten un control sobre emociones como el miedo, o procesos como la ansiedad. A su vez, la respiración influye directamente sobre dichos procesos, psíquicos y/o emocionales, además de estar vinculada con la relajación.

Aunque en la mayoría de las ocasiones no somos conscientes de esta función, existen diversos contenidos de aplicación práctica como:

- El control respiratorio (inspiración y expiración).
- La capacidad y frecuencia respiratoria, como los estados de reposo y esfuerzo.
- Hábitos de higiene y salud: inspirar por la nariz, sonarse...
- Cantar.
- Ritmo.
- Materiales como globos, papel, velas...
- Etc.

### **4. Lateralidad:**

La lateralidad quizá sea uno de los conceptos que más ha evolucionado en la sociedad a lo largo de los años. Históricamente, se consideraba a las personas zurdas como seres de mal augurio, por eso se obligaba a los niños a aprender a realizar funciones con la mano derecha (escribir, comer...), sin tener en cuenta que se trataba de un proceso natural del ser humano.

La lateralidad se define como el predominio motor de un hemicuerpo, una supremacía de un hemisferio cerebral sobre el otro, que es el hemisferio opuesto a la parte corporal que se desarrolla, debido a la aceleración del proceso de maduración de dicho hemisferio.

- Existen varios tipos de dominancia y lateralidad:
  - Diestro, zurdo, falso diestro, falso zurdo, ambidiestro y lateralidad cruzada (óculo-pédica-manual).
  - Lateralidad homogénea vs. cruzada, definida vs. no definida, invertida - casi todo lo realiza con el mismo hemicuerpo, y excepcionalmente, realiza algunas cosas como el hemicuerpo contrario - y mixta - cambios regulares en el tiempo, a los 7/8 años, si permanece, se considera ambidiestro-.
- La evolución de la lateralidad se puede disponer de la siguiente manera:
  - Hasta los 5 meses, el bebé ya tiene disposición hacia un lado, donde tiene más tono muscular y tiende a rodar hacia ese lado.
  - Entre los 4 y los 7 meses, acerca los objetos hacia un mismo lado, y contrariamente, será inverso al que se desarrolle después.
  - Hacia los 2 años de edad, el uso de sus hemicuerpos es indiscriminado y no tiene preferencias por ninguno.
  - Entre los 4 y los 4 años y medio, los niños que serán diestros definen su lateralidad.
  - Entre los 5 años y medio y los 6 años, serán los niños zurdos los que la definan. En ambos casos, el afianzamiento depende del sexo y el ambiente en el que se desenvuelven.

La dominancia de un hemicuerpo u otro de un niño, en la mayoría de las ocasiones se conoce a través de la observación sistemática de padres y educadores, ya que la mano dominante tiene más tono muscular y suele ser menos extensible. Por otro lado, existen algunos test de lateralidad que dan la respuesta, como el Test de Harris o el Test de Preferencia Lateral.

- La educación de la lateralidad: Como comentaba al principio de este apartado, durante años y años los maestros, y también los padres y madres, forzaban a los niños a ser diestros por prejuicios varios. Sin embargo, actualmente, los niños desarrollan su lateralidad de forma natural, sin forzar ninguno de los dos hemicuerpos. Hay que tener en cuenta que hasta aproximadamente los 6 ó 7 años, los niños pueden estar afirmándose sobre uno de los dos lados, y por lo tanto, las principales labores de los educadores de los niños deben ser el refuerzo, en caso de que la lateralidad esté afirmada ya, o la ayuda para su definición, a través de actividades que supongan una independencia segmentaria, e incluso, de una

duplicidad segmentaria (mano-pie, por ejemplo). Además, la identificación de los conceptos derecha e izquierda son fundamentales para la adquisición de la lateralidad.

### **5. Percepción Espacial:**

La percepción espacial viene dada por el punto de vista desde el cual es percibido el espacio. Así pues, los niños entran a los espacios afectivos, postural, representativo y absoluto, que aumentan en dificultad según avanzan, necesitando más estimulación sensitiva y motriz en cada espacio.

Las relaciones espaciales que tiene el niño van dirigidas hacia tres puntos: consigo mismo, con los demás y los objetos, y con aquello que no está presente, el recuerdo.

Los cinco sentidos son elementos principales en la adquisición de la percepción espacial, pero dos de ellos son los más importantes. En primer lugar, es el tacto, que es el primer informador de la mayoría de las personas. Un niño manipula objetos a partir de los cuatro meses y es entonces cuando empieza a conocer y reconocer el espacio. Por otro lado, la vista, que se empieza a desarrollar a partir de los dos o tres meses, que es cuando el niño comienza a percibir figuras. Si no se tuviera este sentido, el olfato y el oído intentan realizar sus funciones.

### **6. Espacio Gráfico:**

Se considera el espacio gráfico como el espacio postural en el que se desenvuelve el gesto gráfico, todo el movimiento en sí y no solo el pintado. Representa la actividad gráfica del niño. Primeramente el dibujo y después la escritura serán los principales resultados del espacio gráfico. Aunque este concepto es muy amplio, bastará con decir algunos puntos clave:

- Se debe trabajar desde los primeros meses de vida del niño, posibilitando todo tipo de manipulaciones con objetos y materiales sobre superficies amplias, porque así despertará su interés por los diferentes códigos de expresión.
- Como decía en un apartado anterior, se trata de una evolución próximo-distal, lo que quiere decir que primero se desarrollan las partes más cercanas al eje central del ser humano, por lo que en el gesto gráfico, en el trazo en sí mismo, primero se desarrolla el movimiento rotatorio del hombro y después el de la mano.
- Para trabajar el espacio gráfico en el ámbito educativo, se deben tener en cuenta algunas normas básicas como:

- Estimulación sensorial máxima y rica -- multisensorial.
- Presentación de situaciones contrastadas.
- Observación de lo que nos muestran los niños de forma natural, sin dirigirlos.
- Suelos amplios y limpios.
- Materiales útiles.

### **7. Percepción y Orientación Temporal:**

Dentro de este contenido, el principal aspecto a tratar es el tiempo, una sucesión de momentos, inmaterial pero divisible. Para percibir el tiempo es necesario encontrar referentes basados en el espacio, además de la adquisición de conceptos temporales. También se debe tener en cuenta la experiencia motriz.

A su vez, el ritmo es otro contenido a tratar, que son períodos regulares de tiempo en secuencias, movimientos...

Los componentes del ritmo son la duración, el intervalo, la intensidad y velocidad.

### **8. Capacidades Coordinativas:**

La coordinación es un contenido importante a desarrollar en la etapa de infantil. De ella depende en gran medida el correcto desarrollo motor del ser humano. Fisiológicamente, corresponde a una regulación entre la contracción de algunos músculos (agonistas) y la relajación de otros músculos (antagonistas). Son necesarios para cualquier acción. Por otro lado, referente al ámbito psicológico, se trata de la unión de razonamientos y memoria, una relación de procesos mentales para llevar a cabo la actividad motriz correctamente.

Dentro de este apartado, hay otros aspectos relacionados que debemos tratar como:

- Coordinación Dinámica General, en la que intervienen de alguna manera, bien conjuntamente o bien por separado, la mayoría de los segmentos corporales en una situación de movimiento.
- Coordinación Óculo-Motriz, basada en el estímulo visual, relacionándolo con otras partes del cuerpo: pie, mano, cabeza...
- Equilibrio, un ajuste proporcional del cuerpo ante cualquier situación que pueda suponer una pérdida de estabilidad del individuo.
- Coordinación Estática, el tono muscular.

## **9. Habilidades Físicas Básicas:**

Normalmente es el tipo de contenido que más se suele tener en cuenta en edades más avanzadas en la asignatura de educación física. Las habilidades físicas básicas se han de agrupar en cuatro bloques.

- Desplazamientos: reptaciones, giros, volteretas, cuadripedias, trepas, marcha, carrera y saltos.
- Fuerza: arrastres, cargas, empujes, levantamientos... (referido a objetos y/o personas).
- Lanzamientos y recepciones; pateos y golpesos.
- Manipulación de objetos.

## **4.6. LA ESCUELA Y LA EDUCACIÓN CORPORAL.**

¿Está la escuela preparada para educar corporalmente? Probablemente no. ¿Lo hace? Probablemente tampoco.

Hay que asumir que con los años, la educación ha ido avanzando en todas sus dimensiones, y la educación corporal, por tanto, no ha sido menos. Sin embargo, quizá no sea suficiente. Se trata de ser realistas, y por mucho que se hable de que es importante y saludable hacer ejercicio físico, que asegura el bienestar de las personas, no se da todavía la importancia que se merece en las escuelas.

Durante los últimos años, he tenido la oportunidad de trabajar con niños de entre 0 y 6 años, de acceder a programaciones escolares, y me he dado cuenta de que existe una gran parte teórica que no se lleva a la práctica, sirva de ejemplo: en mi último período de prácticas, con una clase de 1º de Educación Infantil (3-4 años), tenían previsto realizar psicomotricidad los martes y los jueves antes del recreo. Al principio, cuando yo llegué, el horario parecía que se cumplía bien, pero a medida que avanzaban las semanas, esas horas de psicomotricidad quedaban regaladas hasta tal punto de estar un par de semanas sin ellas, en teoría, porque iban mal de tiempo con las matemáticas o la plástica. Y en ese momento lo dejas pasar, pero después te preguntas por qué no se renuncian a otros contenidos, si se supone que todos son igual de importantes para un buen desarrollo de los niños.

El motivo de esta dejadez quizá esté en la escasa preparación que concierne a la educación corporal. Actualmente pienso que de la carrera sí se sale preparado, son dos años consecutivos dando este tipo de contenidos con gente que realmente está bien preparada, y sin embargo, quizá en las escuelas no se refleje como debería, seguramente porque la mayoría de los maestros que actualmente están en las escuelas no están tan preparados como nosotros, porque vienen de una época en la que la educación corporal no era tan importante como ahora, y por tanto, no se les instruía en ella.

Es por ello que la falta de conocimiento hace que la escuela en general no eduque corporalmente tan bien como debería. No se puede negar que al menos, lo intenten, cosa que está bien, pero la educación y las escuelas deberían plantearse un reciclaje en este ámbito, solamente por el bien de los niños.

## V. ANÁLISIS DE CONTENIDOS

Puede que haya llegado el momento de trazar otra vertiente y analizar estos clásicos desde otro punto de vista: la psicomotricidad y el deporte. Realizaré a continuación un esquema-resumen de los contenidos a analizar:

### 5.1. SELECCIÓN DE PELÍCULAS, LA MUESTRA:

Basta con contestar a una serie de sencillas preguntas para que el contenido quede estructurado:

- **¿Cuántas películas?**

De la extensa filmografía de la factoría Disney a lo largo de más de 85 años de producciones, se han extraído una seriación de siete películas, algunas de ellas consideradas como "clásicos Disney", y otra que, debido a su más reciente estreno, todavía no lo son.

- **¿Qué películas?**

1. Blancanieves y los siete enanitos (1937): Protagonizada por una muchacha que se queda sin padre y queda en manos de una madrastra que, presa de la envidia, mandará matarla. Huyendo de ella, recala en la casa de siete enanitos que la acogen de buen gusto y la intentan proteger y cuidar en todo momento. Es una de las primeras producciones de la factoría Disney, realizada a través de dibujos hechos a mano, nada tiene que ver con las películas que se graban hoy en día.
2. La Cenicienta (1950): Protagonizada en mayor medida por cuatro mujeres (Cenicienta, la madrastra y dos hermanastras) que recrean a la perfección muchas características de aquella época. No se pierde de vista la fantasía de este tipo de películas, pero es innegable sus tintes reales respecto a los roles sociales que se recrean. Muy parecida a la película anterior seleccionada a pesar de los 13 años de diferencia.
3. Mary Poppins (1964): A diferencia de las otras películas seleccionadas, la protagonista es una mujer real, por lo que las características físicas y psicológicas son distintas al cine de animación mediante dibujos. A pesar de

su "capacidad para volar", también se pone de manifiesto la realeza de los movimientos, del esquema corporal. También hay que mencionar el idealismo del "feminismo" en esta película por parte de la madre de los niños, y sin embargo, también se somete a la autoridad del hombre de la casa.

4. La Sirenita (1989): A caballo entre las dos primeras películas y las dos siguientes a esta. Por un lado, sigue mostrando esa sumisión al rol masculino, y por otro, se ven los tintes de revolución de las mujeres, aunque sea llevada a la fantasía. Ariel, la protagonista, es una sirena, atribuyendo características no reales al personaje.
5. Mulán (1998): Esta película quizá sea un punto de inflexión para Disney. Una mujer, Mulán, que intenta transformarse en hombre para salvar a su padre de la llamada del ejército. Un claro ejemplo de los estereotipos y roles que marca la sociedad.
6. Tiana y el sapo (2009): Aún siendo una producción reciente, esta película tiene todas las características de un clásico Disney: amor, aventuras, humor, canciones pegadizas y sobre todo, entretenimiento. Introduce un elemento clave: la princesa es afroamericana, y además, humilde y trabajadora. Es el contrapunto a la tradición de las princesas a las que estábamos acostumbrados, un paso más en la evolución de la factoría.

- **¿Por qué estas películas?**

Dado que mi tema de este trabajo estaba ligado al sexo femenino, he elegido películas cuyas protagonistas son mujeres. Como se puede observar en los años de publicación, existe un cierto período de tiempo en el que no se hicieron películas protagonizadas por mujeres de la misma manera. De todas formas, considero que estas películas pueden ser una muestra representativa de lo que buscamos, una evolución del modelo corporal femenino a través de este tipo de producciones, basándonos además en el modelo educativo de sus protagonistas, elemento esencial también. Se trata de una selección de películas que representan diferentes esquemas corporales y muestran a mujeres distintas en cada caso.

## 5.2. LAS TABLAS DE REGISTRO. ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS.

A continuación, se muestran los parámetros escogidos para analizar y extraer conclusiones al final del trabajo, así como las observaciones a tener en cuenta después del visionado de cada película.

<b><u>Película:</u> Blancanieves y los siete enanitos</b>		<b><u>Año:</u> 1937</b>
<b><u>Personaje:</u> Blancanieves es una niña cuando su padre muere. Ella es guapa, muy guapa, y la madrastra tiene envidia de su belleza, y manda matarla. Ella en principio se dedicaba dentro de palacio a las labores del hogar, algo que traslada a la casa de los siete enanitos nada más llegar a ella, de hecho, cree que si les organiza la casa dejarán que se quede. Al final, tras el envenenamiento con la manzana, el príncipe la despierta con un beso de amor.</b>		
<b><u>Contenido corporal</u></b>	<b><u>Observaciones</u></b>	
<b>Sensación y percepción</b>	Sin duda alguna, la sensación y la percepción más importante que aparece en la película es la manzana roja que envenenará a Blancanieves. El color rojo intenso y brillante de la manzana la hacen apetitosa, lo que hace caer en la tentación de morderla. Es un claro ejemplo de que a veces esas sensaciones engañan, la apariencia puede engañar.	
<b>Esquema corporal</b>	Al realizar movimientos suaves y definidos, eso indica que la protagonista tiene el esquema corporal bien definido, por lo que conlleva unos movimientos correctos y precisos.	
<b>Respiración</b>	La respiración en esta película tiene dos momentos clave. Por un lado, el momento en el que Blancanieves corre por el bosque. Ese esfuerzo unido al sentimiento del miedo, hace que la protagonista pueda llegar a un estado de hiperventilación, que todo sea dicho, no se muestra como tal, ya que da esa sensación porque Blancanieves parece desmayarse debido a ello, y sin embargo, hay que fijarse bien para notar esa alteración en la respiración. Por otro lado, el otro momento clave del que hablaba es cuando Blancanieves deja de respirar, sin fallecer. Es algo que entra	

	dentro de la fantasía de este tipo de películas, pero algo prácticamente imposible. Hay un plano de cerca en la película que se ve perfectamente cómo respira Blancanieves. Otros dos momentos a tener en cuenta sobre la respiración son: en el momento de cantar, ya que Blancanieves debe tener un control de la respiración para ello, y por otro, el momento en el que se despreza, donde la respiración cambia de frecuencia.
<b>Lateralidad</b>	Por lo general, utiliza las dos manos para coger los objetos. Por este motivo no se puede definir que sea diestra o zurda porque utiliza ambas manos a la vez y no predomina ningún hemicuerpo sobre el otro.
<b>Percepción espacial</b>	Los planos cortos de esta película no le hacen ningún favor al análisis de este contenido. Sin embargo, hay algún momento como el de ordenar la casa de los enanitos que indica que tiene una buena percepción espacial, un orden.
<b>Espacio grafico</b>	Si nos referimos al espacio gráfico como el espacio del momento de la escritura, en esta película no se da este contenido.
<b>Percepción y orientación temporal</b>	La historia en sí es algo temporal, ya que comienza siendo una niña y acaba besándose con el príncipe. Más bien, no se puede definir la percepción temporal de la protagonista, sino que es algo intrínseco a la película.
<b>Capacidades coordinativas</b>	Apenas aparecen aspectos de la coordinación de Blancanieves. Tampoco aparece el equilibrio como tal, pero sí podría decirse que en el momento en el que está corriendo asustada por el bosque, trata de también de mantener el equilibrio entre las ramas y las raíces de los árboles. Por lo demás, no aparecen contenidos de coordinación.
<b>Habilidades físicas básicas</b>	Al tratarse de una de las primeras películas Disney, creo que los creadores no sabían ni que existía este tipo de contenidos. Es por ello que las HFB que se dan son muy

	corrientes, diferentes tipos de desplazamientos -correr, andar-, levantamiento de objetos -el cubo del pozo al principio de la película- y empuje de algún pequeño objeto.
<p><b>CONCLUSIÓN:</b> La primera película de princesas Disney deja mucho que desear respecto a un contenido psicomotriz. No podemos olvidar que estamos hablando del año 1937, y por tanto, no se puede esperar mucho más de ella. Las labores del hogar, que es a lo que se dedica Blancanieves, no propician otros movimientos más elaborados. Un comentario sobre la película: los enanitos, en la película, realizan más movimientos psicomotrices que la propia protagonista, por lo que podría hacerse la reflexión que he venido haciendo en el marco teórico: el papel de la mujer queda tan relegado que hasta los protagonistas secundarios le superan en algunos aspectos: los enanitos demuestran fuerza al picar, escalan una montaña, levantan objetos más pesados...</p>	

*Tabla 2: Análisis de contenidos de la película "Blancanieves y los siete enanitos", 1937*

<b>Película:</b> La Cenicienta		<b>Año:</b> 1950
<p><b>Personaje:</b> Cenicienta es la criada de la mujer de su padre fallecido y sus hijas. Lava, plancha, mantiene la casa en orden y por si fuera poco, intenta tener tiempo para ella misma, sus encargos se les toma con resignación y algo de buen humor. Por obra y gracia del hada madrina, Cenicienta se convierte en princesa.</p>		
<b>Contenido corporal</b>	<b>Observaciones</b>	
<b>Sensación y percepción</b>	Las sensaciones de Cenicienta van siempre unidas a la tristeza, la resignación, la rabia... sentimientos venidos por los actos de la madrastra y sus hijas.	
<b>Esquema corporal</b>	La interiorización del esquema corporal en esta protagonista se muestra en pequeños detalles en los que te tienes que fijar durante el visionado. Un ejemplo puede ser que Cenicienta cose, algo que requiere unos movimientos precisos y correctos, y tiene unos movimientos suaves y tranquilos que indican que conoce perfectamente las partes de su cuerpo y las funciones que pueden realizar. En algunas ocasiones, lo que puede indicar torpeza, es más un	

	descuido intencionado, por ejemplo cuando se le cae la bandeja del desayuno cuando se entera de que el gran duque irá a buscarla a su casa.
<b>Respiración</b>	Como comentaba, los movimientos, al ser suaves, indican que tiene una respiración controlada, pausada, con ritmo. Sin embargo, esa calma se ve alterada dependiendo de los sentimientos de la protagonista. Es curioso porque, cuando un ser humano corre, la alteración de la respiración (más rápida) es patente, y por el contrario, en ella no se modifica.
<b>Lateralidad</b>	En la mayoría de las ocasiones, se ve cómo Cenicienta coge los objetos con las dos manos, pero cuando realiza alguna acción como barrer o dar de comer a los animales, es la mano derecha la que predomina. Por el contrario, curiosamente es el zapato izquierdo el que pierde el día del baile, y ella se queda con el zapato derecho.
<b>Percepción espacial</b>	En esta película la percepción espacial no es tan importante. Los planos del largometraje son planos cortos, por lo que no se muestra una visión general del espacio, impidiendo así conocer cuál es la percepción del espacio que tiene Cenicienta.
<b>Espacio grafico</b>	Este contenido no es significativo en el transcurso de esta película.
<b>Percepción y orientación temporal</b>	Por todos es conocido que el momento crucial de esta película son las campanadas, el tiempo que marca el antes y el después del hechizo de Cenicienta. El concepto temporal constante durante la película es el presente, sobre todo en los mandatos de la madrastra, y el futuro, donde todas las protagonistas de la película idealizan su vida en un futuro próximo.
<b>Capacidades coordinativas</b>	Las capacidades coordinativas que se muestran en la película son más bien escasas. Así pues, se ofrecen pocas imágenes sobre momentos en que Cenicienta tenga que mantener el equilibrio, aunque sí se puede ver cómo por

	<p>ejemplo va cargada con ropa en las dos manos, y también en la cabeza. Perfectamente se ve que mantiene el equilibrio. Por otro lado, otro momento es el baile con el príncipe, un vals, lo que conlleva una coordinación óculo-pédica importante. También muestra una coordinación óculo-manual a la hora de realizar las labores del hogar.</p>
<p><b>Habilidades físicas básicas</b></p>	<p>Obviamente, este contenido tampoco está muy presente en esta película. De todas formas, Cenicienta realiza giros sobre sí misma, manipula objetos, hace pequeños golpes con el pie, corre, pero nada representativo.</p>
<p><b>CONCLUSIÓN:</b> En esta película se nota la calidad de la imagen, nada que ver con las películas de hoy en día. Cenicienta representa a una mujer de la época (estamos hablando del año 1937) con poco, o más bien nulo interés por el ejercicio físico o el deporte. Todos los contenidos que se muestran son fruto de una vida cotidiana. Tiene, aún con 13 años de diferencia, muchas semejanzas con la película "Blancanieves y los siete enanitos", muchas características respecto al argumento, y sobre todo, al personaje principal, en sus movimientos, sus sentimientos y su rol en la familia.</p>	

*Tabla 3: Análisis de contenido de la película "La Cenicienta", 1950*

<b><u>Película:</u> Mary Poppins</b>		<b><u>Año:</u> 1964</b>
<p><b><u>Personaje:</u></b> Mary Poppins es una niñera poco corriente que se hace cargo de dos niños rebeldes, Jane y Michael Banks. Sus métodos, diferentes al de otras niñeras, hacen que sea especial tanto para los niños como para la familia y el barrio en general.</p>		
<b><u>Contenido corporal</u></b>	<b><u>Observaciones</u></b>	
<b>Sensación y percepción</b>	<p>La película está llena de pequeños matices de este contenido. No son solamente las sensaciones que pueda percibir la protagonista, sino también las que transmite ella a los niños. Estamos hablando de sensaciones que tienen que ver con los sentimientos que transmite: dulzura, calidez, firmeza... así pues, podemos hablar de las percepciones.</p>	

<p><b>Esquema corporal</b></p>	<p>Obviamente, por las características del personaje, se puede deducir que Mary Poppins, como era de esperar, tiene interiorizado su esquema corporal. Sus movimientos, sus formas suaves con movimientos claros, ordenados y precisos así lo demuestran. Sabe reconocer donde están sus límites motrices, aunque claramente, el componente de la fantasía hace que la protagonista tenga límites y lo consiga realizar todo con éxito.</p>
<p><b>Respiración</b></p>	<p>Por lo general, se presenta a Mary Poppins como una mujer muy tranquila, que sabe perfectamente lo que hace, por lo que siempre respira tranquila y profundamente. Pocas cosas le alteran y por tanto, la respiración no muestra alteraciones tampoco, ni para aumentarla, ni para disminuir su frecuencia.</p>
<p><b>Lateralidad</b></p>	<p>No sabemos si intencionadamente o no, Mary Poppins tiende a realizar movimientos con la mano izquierda. Como en la mayoría de los casos, los planos cortos de las películas no permiten ver si predomina todo un hemicuerpo sobre el otro, o solamente corresponde a la mano. Además, para coger algunos objetos, utiliza las dos manos, por lo que no se puede afirmar ningún tipo de lateralidad en concreto.</p>
<p><b>Percepción espacial</b></p>	<p>Según se demuestra en las acciones de Mary Poppins, debe tener una buena percepción espacial debido a los movimientos coordinados que realiza, así como la precisión indican que tiene bien desarrollados los sentidos.</p>
<p><b>Espacio grafico</b></p>	<p>Como momento de la escritura, no aparece en la película. Sin embargo, la psicomotricidad fina -pinza- se ve cuando coge pequeño objetos y los movimientos rotatorios de la muñeca que aparecen esporádicamente.</p>
<p><b>Percepción y orientación temporal</b></p>	<p>La percepción temporal es ambigua en esta película. Por un lado, muestra conceptos temporales de mañana interrumpidos por momentos actuales; sirva de ejemplo</p>

	cuando van al parque y acaban en una feria como si fuera un sueño real, pero luego regresan al presente. Por otro lado, también hay que señalar que se canta mucho en esta película, lo que implica una buena interiorización del ritmo.
<b>Capacidades coordinativas</b>	Probablemente la capacidad coordinativa que en más ocasiones aparece en esta película es el equilibrio, a través de varios momentos como el cruce del río a la pata coja encima de una tortuga o mientras monta a caballo en la carrera del zorro. Además,, en varias ocasiones demuestra coordinación óculo-manual, ya que utiliza mucho las manos con los niños. También una coordinación general hace que sus movimientos sean más precisos y correctos.
<b>Habilidades físicas básicas</b>	Realmente a través de las canciones y los bailes que aparecen en la película, se realizan habilidades físicas básicas como saltos y giros. Además, durante la película, aparecen también momentos en los que la protagonista realiza giros sobre sí misma, sobre otra persona, saltos -el más importante es el que les introduce en el mundo de la feria-, manipula algunos objetos y también se realiza algún pequeño golpeo.

**CONCLUSIÓN:** Mary Poppins es una película protagonizada por una mujer real, Julia Andrews, y por tanto, en ello también van sus movimientos, mucho más fáciles de analizar porque son los de un ser humano. De todas formas, no podemos olvidar que no deja de considerarse una película de ficción, atribuyendo al personaje características que no corresponden a una persona, e incluso el argumento se ve afectado por momentos que no serían posibles en el mundo real, tal como bailar sobre los tejados de los edificios o ascender a través de una chimenea. Aún así, los contenidos corporales que se muestran en esta película son repetidos a películas anteriores. Nada que ver con una incitación al espectador a realizar ejercicio físico o movimientos salidos de rutinas concernientes a las labores del hogar, en este caso de una niñera. Por otro lado, también mencionar que hay movimientos de fantasía que quizá pudieran darse en una vida real, pero no son comunes. Mary Poppins aparece en el sector de las películas Disney

mostrando la novedad de ser interpretados por personajes reales, mezclados también con personajes de dibujos animados, incluso los paisajes están a caballo entre la realidad y la ficción. Los demás personajes también recrean contenidos de educación corporal como el equilibrio, el lanzamiento de objetos, la fuerza, etc.

Tabla 4: Análisis de contenido de la película "Mary Poppins", 1964

<u>Película:</u> La Sirenita		<u>Año:</u>
1989		
<b>Personaje:</b> Ariel es una sirena que vive en el mar junto con su padre Tritón. En el naufragio de un barco, se enamora de un humano, pero su padre le prohíbe verle porque considera que los humanos solo le pueden hacer daño. Así que Ariel recurre a Úrsula, la bruja malvada, que a cambio de su voz, le convierte en humana para poder acercarse al príncipe. Como toda película de Disney, al final Ariel se casa con el príncipe.		
<u>Contenido corporal</u>	<u>Observaciones</u>	
<b>Sensación y percepción</b>	Las sensaciones que se producen en esta película son las mismas que podrían darse en las personas. Impotencia ante la prohibición de su padre para que vea a su príncipe, el enamoramiento o la frustración. De todas formas, nada significativo.	
<b>Esquema corporal</b>	Lo primero de lo que hay que darse cuenta es de que Ariel es una sirena, y por tanto, el esquema corporal que tiene es distinto. Es plenamente consciente de las limitaciones de su cuerpo, cuya cola no le permite más que el desplazamiento a nado. Sin embargo, el momento más importante en el que se muestra este contenido corporal es cuando Úrsula la convierte en humana, dotándola de piernas que, según la expresión de su cara, no sabe lo que son ni para qué sirven. En unos momentos va descubriendo su nuevo cuerpo, sobre todo de cintura para abajo. Ese desconocimiento de su cuerpo le lleva al poco control de sus movimientos.	
<b>Respiración</b>	Como todas las princesas Disney, Ariel también canta, para lo cual tiene que controlar la respiración. Por otro lado,	

	<p>aparece un momento de la película, al final, cuando se da cuenta de que están engañando a su príncipe, se ve claramente como se le altera la respiración, una imagen que se repite en alguna ocasión más en el filme.</p>
<p><b>Lateralidad</b></p>	<p>Por lo general, Ariel utiliza las dos manos para coger objetos, pero cuando se trata de una sola mano, predomina la derecha para todo. Por el contrario, en una escena de la película donde la protagonista saluda, se ve como lo hace con la izquierda. Probablemente sea diestra, pero algunos pequeños gestos, de manera inconsciente quizá, les realiza con la izquierda.</p>
<p><b>Percepción espacial</b></p>	<p>Imagino que la percepción espacial de un protagonista parte del tipo de personaje que sea, y su análisis depende de cómo esté grabada. Ariel, por intuición propia, debe tener buena percepción espacial ya que, al desplazarse nadando, debe reconocer sitios que un ser humano no sabría reconocer dentro del agua. Establezco una equivalencia en cuando una persona reconoce su ciudad, Ariel reconoce el lugar dónde vive y dónde se sitúa cada cosa. Por otro lado, el momento de la persecución del tiburón a Ariel y su pez, se demuestra también que sabe por dónde tiene que pasar para esquivarle, indicando así su buena percepción espacial.</p>
<p><b>Espacio grafico</b></p>	<p>Hay un momento en el que se pueda establecer el contenido del espacio gráfico, y es cuando Ariel firma el contrato con Úrsula, la bruja-pulpo. Así, solamente se ve el movimiento rotatorio de la muñeca al firmar, y la pinza al coger la pluma con la que firma. No se ve la rotación del hombro, que es previo a la rotación de la muñeca.</p>
<p><b>Percepción y orientación temporal</b></p>	<p>El principal concepto temporal que aparece en la película es el ultimátum de Úrsula para devolverle la voz, por el cual el príncipe deberá besar a Ariel antes de que desaparezca el sol, que es un aspecto importante dentro del argumento de la película, pero no tanto en los contenidos corporales que</p>

	aparecen.
<b>Capacidades coordinativas</b>	La protagonista de la película no demuestra descoordinación alguna mientras es sirena. No obstante, cuando se convierte en humana, sí que se hace referencia sobre todo al equilibrio y al nulo tono muscular que posee en la parte del tronco inferior. Algo que se puede considerar como normal si tenemos en cuenta que es una sirena y nunca ha tenido piernas. Como comentaba es también el momento del descubrimiento de su esquema corporal.
<b>Habilidades físicas básicas</b>	Ariel muestra algunas habilidades físicas básicas, tanto siendo sirena como siendo humana. Sobre todo al principio de la película, realiza varios giros en el agua, volteretas, algún pino... a medida que avanza la película, aparecen otras como el arrastre de una persona -cuando saca al príncipe del agua-, una cuadrupedia cuando sale del agua... son cosas simples. La principal HFB es la forma de desplazamiento constante, que es a nado.
<p><b>CONCLUSIÓN:</b> Hasta el momento, de las películas visionadas se puede decir que es la más especial por su protagonista. Intentando verla como una mujer, los contenidos corporales son escasos y repetitivos, tanto dentro de la misma película, como las películas de dibujos -con personajes no reales, como es el caso de Mary Poppins-. Uno de los momentos más significativos dentro de la película es el cambio de sirena a ser humano, donde muestra una especie de similitud con la evolución de los niños en el conocimiento de su propio cuerpo. El momento en sí es poco extenso, por lo que tampoco se puede considerar que se le dé prioridad a estos contenidos. Por otro lado, respecto al contenido de los valores sociales, comienza una actitud de rebeldía hacia la sumisión del padre, coincidente con las revulsivas décadas de los ochenta y noventa.</p>	

*Tabla 5: Análisis de contenido de la película "La Sirenita", 1989*

**Película:** Mulán

**Año:** 1998

**Personaje:** Mulán, una chica perteneciente a la estricta sociedad china, donde los hombres permanecen en el poder y a las mujeres se las inculca ser "mujer de su casa". Ella se convierte en soldado del ejército chino mediante un engaño, se hace pasar por hombre para evitar que su padre desvalido vaya a defender su patria.

<b><u>Contenido corporal</u></b>	<b><u>Observaciones</u></b>
<b>Sensación y percepción</b>	Las percepciones que recibe Mulán a lo largo de la película van ligadas íntimamente a la cultura tradicional del país en el que vive, así como el tipo de educación que recibe por parte de su familia, algo que le resulta un revulsivo para luchar por lo que considera que es mejor.
<b>Esquema corporal</b>	Respecto a este contenido, la protagonista sufre una evolución/transformación a lo largo de la película. Al principio es una persona torpe, sin destrezas definidas, y sin embargo, con buenos reflejos. A medida que avanza el argumento, Mulán toma más conciencia de su cuerpo y toma una actitud que le hace mejorar otros aspectos como los mencionados anteriormente, con más organización corporal y también con más confianza en sí misma, mejorando así su puntería, su fuerza y sus habilidades mentales también.
<b>Respiración</b>	La respiración se ve alterada en varios momentos de la película, sobre todo cuando la protagonista pasa miedo. Aunque no se distingue demasiado bien, los sentimientos hacen ver la forma de respirar. Además, también canta, o habla de diferentes formas, haciéndose pasar por un hombre, por lo que se intuye que controla la respiración.
<b>Lateralidad</b>	Por lo general, la protagonista es diestra, aunque realiza algunos actos con el hemicuerpo izquierdo, quizá de forma forzada, como escribirse a ella misma en la muñeca derecha. Los objetos los coge con la mano derecha en la mayoría de las ocasiones.
<b>Percepción espacial</b>	La percepción espacial es un contenido constante en esta

	<p>película. Mulán tiene este contenido muy desarrollado, y a lo largo de la película se muestran varias escenas donde así se puede ver. Un ejemplo puede ser cuando lanza un "dragón de fuego" con una catapulta hacia un pico de nieve que crea una avalancha. También el lanzamiento de flechas hacia las manzanas es un buen ejemplo. Esta buena percepción hace que sus movimientos sean más precisos y útiles.</p>
<p><b>Espacio grafico</b></p>	<p>El espacio gráfico no se da en esta película. Hay un único momento puntual el que se observa el movimiento rotatorio de la mano izquierda en el momento en el que escribe en su brazo derecho, pero nada significativo.</p>
<p><b>Percepción y orientación temporal</b></p>	<p>Es complicado percibir este tipo de contenido durante la película, aunque sí tratan conceptos como mañana, próximamente, o en un futuro inmediato.</p>
<p><b>Capacidades coordinativas</b></p>	<p>Durante su proceso de aprendizaje, y después en su lucha como "guerrero", la coordinación y el equilibrio es un contenido constante. Las pruebas por las que pasa para convertirse en uno más del ejército así lo exigen. Valga como ejemplo la coordinación óculo-manual en el lanzamiento de flechas, así como la coordinación general y equilibrio que debe tener para montar a caballo.</p>
<p><b>Habilidades físicas básicas</b></p>	<p>La protagonista de esta película realiza habilidades físicas básicas bastante a menudo. Trepa en los troncos, salta, rept, lanza y recibe objetos, empuja personas, va en carrera... Es constante durante toda la película, tanto antes de convertirse en "guerrero" como después, aunque hay que reconocer que después su aparición es bastante más frecuente.</p>
<p><b>CONCLUSIÓN:</b> Mulán no es una mujer del todo corriente. Según lo que he podido extraer del visionado de la película, es una mujer muy completa corporalmente hablando. Adopta posturas muy variadas como estar en cuclillas, de rodillas, trepa o salta, y realiza diferentes actividades que se pueden considerar</p>	

deportivas como montar a caballo, nadar, correr o incluso practicar artes marciales debido a su origen chino. También sabe jugar al ajedrez. Esta película es un contrapunto hacia el resto de películas Disney producidas hasta este momento. No se puede olvidar que, aunque se puede ver que es una mujer que se mueve mucho, que hace ejercicio y que tienen una actitud correcta hacia lo corporal, la mayor parte de la película argumenta que quiere convertirse en guerrero, en hombre, y por tanto, a partir de ahí, todo lo que realiza representa un estereotipo y un rol masculino de fuerza y poder. Es por eso que esta película sí incita al movimiento corporal, a realizar ejercicio y deporte, pero dentro de un rol masculino aunque sea una mujer.

*Tabla 6: Análisis de contenido de la película "Mulán", 1998*

<b>Película: Tiana y el Sapo</b>		<b>Año: 2009</b>
<b>Personaje: Tiana, una "no princesa" afroamericana, residente en Nueva Orleans, trabaja de sol a sol para conseguir recaudar el dinero suficiente para alcanzar el sueño que tenía su padre: su propio restaurante.</b>		
<b>Contenido corporal</b>	<b>Observaciones</b>	
<b>Sensación y percepción</b>	Dado que Tiana lucha por un sueño, se puede considerar que tiene una buena percepción del futuro, buenas sensaciones también. Presiente que le irá bien.	
<b>Esquema corporal</b>	Se ve que tiene un buen conocimiento de su esquema corporal. Así pues, se presenta a Tiana como una mujer incansable, que tiene muchas posibilidades motrices. A la hora de trabajar en el restaurante, se muestra como es capaz, y ella misma se siente capacitada para hacer todo lo que hace. Eso indica a la vez precisión en sus movimientos, un orden en los mismos, y pocas -o ninguna- inexactitudes.	
<b>Respiración</b>	En esta película, la respiración de la protagonista se ve modificada en pocas ocasiones, es más, tan solo se la ve respirar de forma profunda alguna vez, en un intento de reflejar los sentimientos de Tiana.	
<b>Lateralidad</b>	Contrario a lo que habíamos visto hasta este momento, Tiana parece zurda. Obviamente no es algo que se pueda	

	<p>afirmar con rotundidad, pero hay que tener en cuenta que la cuchara con la que cocina la coge con la mano izquierda. Además, en la mayoría de las ocasiones la mano que "echa" a los objetos es la izquierda, por lo que podría pensarse que es así.</p>
<p><b>Percepción espacial</b></p>	<p>La percepción espacial que pueda tener Tiana en la película se refleja en el momento de visualizar, aunque sea de forma imaginaria, las características del que será su futuro restaurante. En su representación mental, Tiana sitúa cada elemento en su sitio, donde cree que mejor pueda quedar. Por otro lado, la protagonista también demuestra un orden en sus movimientos reflejados en el espacio, por ejemplo el momento de servir bandejas en el restaurante. Su coordinación, su orden en sus movimientos, hace que cada plato esté en su sitio cuando los sirve en la mesa.</p>
<p><b>Espacio grafico</b></p>	<p>El espacio gráfico, como viene siendo habitual ya, no se representa en esta película.</p>
<p><b>Percepción y orientación temporal</b></p>	<p>La historia en sí hace una constante mención a lo que será el futuro de Tiana, que sueña con conseguir el restaurante que quería su padre. Por tanto, se puede considerar que la protagonista de la película percibe su futuro de una manera que, en el presente, es totalmente distinta.</p>
<p><b>Capacidades coordinativas</b></p>	<p>Probablemente sea el contenido corporal que más se hace patente en el período de tiempo en el que Tiana es todavía un ser humano. Sin duda, el primer aspecto es la coordinación, tanto general, que debe tener para bailar, como una coordinación óculo-manual cuando trabaja en el restaurante. Por otro lado, si hay algo que destaca es el contenido del equilibrio, que aparece en varias ocasiones cuando carga con varias bandejas de camarera de una sola vez. Aunque los movimientos tienen fantasía y son sobreactuados, forzados para hacer que se vea que Tiana mantiene el equilibrio, realmente consigue que se produzca</p>

	esa sensación en el espectador.
<b>Habilidades físicas básicas</b>	Es al principio de la película cuando aparece este contenido. En la presentación del personaje, dentro de la película, Tiana realiza algún pequeño lanzamiento de objeto, es decir, nada significativo ni suficiente para afirmar que es un contenido que se muestra ampliamente.
<p><b>CONCLUSIÓN:</b> Tiana y el Sapo es una película atípica dentro de lo que se ha venido analizando hasta el momento. Confieso que no la había visionado antes de realizar este trabajo, y por tanto me llevé una sorpresa mayúscula cuando la mitad de la película es una rana -con cuerpo de mujer, eso sí-. Aún así, me pareció interesante introducirla aquí, ya que es una de las últimas producciones de la factoría, y tiene pocos puntos en común con las primeras películas analizadas. Así pues, partiendo de los valores sociales, Tiana se impone a todo lo que se le pone por delante, ni siquiera los prejuicios de su madre son suficientes. Por otro lado, he de decir que el análisis de esta tabla está referenciada en la parte en la que Tiana es una mujer, donde lejos de los movimientos de las mujeres de hace aproximadamente seis o siete décadas, realiza más movimientos corporales. Aún así, sigue sin incitar al público al ejercicio físico, dado que, aún siendo movimientos más bruscos, más marcados, no dejan de pertenecer a movimientos rutinarios.</p>	

*Tabla 7: Análisis de contenido de la película "Tiana y el Sapo", 2009*

## VI. CONCLUSIONES

Tras el análisis relativo a los contenidos corporales que se tratan en Educación Infantil, trataremos de extraer una serie de conclusiones generales, relacionando dicha analítica con los conceptos tratados en el marco teórico. Así pues:

- **Conclusión 1:** No se puede afirmar categóricamente que las películas extraídas de la filmoteca de la factoría Disney, inciten de alguna manera a trabajar contenidos corporales. Si hacemos un compendio de las tablas y analizamos de forma general los contenidos motrices que se trabajan en Educación Infantil, tan solo una película de las seis podría considerarse como proclive a la educación corporal, a tratar aspectos más allá de andar o correr. Estoy hablando de la película Mulán, que lleva en su argumento los contenidos del equilibrio, la coordinación, habilidades físicas básicas e incluso la buena percepción espacial de la protagonista. Nada que ver con los contenidos que muestran las primeras películas que, como ya comentaba en una de las conclusiones anteriores, los contenidos que muestran personajes como Blancanieves o Cenicienta, no exceden más allá de aquellos causados por la realización de las labores del hogar.
- **Conclusión 2:** Los roles sociales y los estereotipos relacionados con las mujeres se hacen patentes en este tipo de películas. En ellas, basándose en mujeres y sociedades reales de cada década, se manifiestan mujeres sumisas a la referencia del hombre. En esta conclusión también se puede incluir la transcendencia del papel de la mujer a lo largo de estas películas. Por ejemplo, nada tiene que ver la forma de ser y pensar de Blancanieves con la que muestra Mulán en su película (estamos hablando de más de 60 años de diferencia entre una producción y otra).
- **Conclusión 3:** La forma de producción de estos dibujos pueden alterar el análisis de contenidos corporales. Un claro ejemplo es la percepción espacial, ya que cuanto más largos sean los planos que se enseñan en dichas películas, mayor sensación de buena percepción espacial del protagonista tiene el espectador. A planos más cortos, menos percepción del espacio. Estamos hablando de una gran diferencia de años entre una película y otra, -decidido así de manera consciente para apreciar mejor las evoluciones que pudieran darse-, y por tanto, la forma de producir cada película incide directamente en la visualización de la misma, haciendo al espectador un poco más crítico si cabe.

Como comentaba al principio de este documento, es importante educar a los niños en una "alfabetización visual" que les ayude a discernir la realidad de la ficción. Estas películas, consideradas clásicas, que se veían como películas inocentes, carentes de todo conflicto, recrean situaciones no reales, imaginativas, atribuyendo a sus personajes características que, en la vida real, un ser humano no tendrá. Valga de ejemplo una sirena como protagonista de una película, o la atribución de "vuelo" a un ser humano.

Para finalizar con este trabajo, he de decir que la sociedad, y los maestros en particular, deben darle más importancia a la educación corporal de la que se le da actualmente, sobre todo en el ámbito educativo. Los maestros y educadores deben formarse, reciclarse en este ámbito como lo hacen en muchos otros, y ofrecer a sus alumnos los mejores contenidos, los mejores métodos, y los mejores materiales ya que hemos de ser conscientes de que una buena educación corporal incide de manera directa en el buen desarrollo del niño en general.

## VII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS CONSULTADAS

- Albero Andrés, M. (1996). Televisión y contextos sociales en la infancia: hábitos televisivos y juego infantil. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de Comunicación y Educación*, 6, 129-139.
- Álvarez Romano, L. (2012). *El aprendizaje de valores en educación física a través de dibujos animados e imágenes infantiles*. Trabajo Fin de Grado. Uva. Campus de Segovia.
- Bringas Molleda, C., Rodríguez Díaz, F.J. y Clemente Díaz, M. (2004). Violencia en televisión: análisis de una serie popular de dibujos animados. *Aula Abierta*, 83, 127-140.
- Cantillo Valero, C. (2011). Análisis de la representación femenina en los Medios. El caso de las princesas Disney. *Making Of*, 78, 51-61.
- Flecha García, C. y Nuñez Gil, M. (2001). *La educación de las mujeres: Nuevas perspectivas*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Hidalgo Rodríguez, M.C y Pertíñez López, J. (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Huelva
- Porto Pedrosa, L. (2010.) Socialización de la infancia en películas de Disney/Pixar y Dreamworks/PDI. Análisis de modelos sociales en la animación. *Prisma Social*, 4.
- Poveda Coscollá, M.C. (2009). *La expresión corporal en los cortometrajes de animación de creación. Los sentimientos en el personaje mudo*. Tesis doctoral. Valencia.
- Rajadell Puiggròs, N., Pujol, M.A. Violant Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Huelva.
- Reina Flores, M.C. (2005). Series animadas y población infantil. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Huelva.

Salgado Carrión, J.A. (2006). *La presencia de la televisión en los hábitos de ocio de los niños*. Datautor. Madrid.

Torres Barzabal, L. M. y Jiménez Hernández, A.S. (2005). Enseñemos a discriminar estereotipos sexistas en la televisión. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Huelva.

#### Recursos Electrónicos:

Cidoncha Falcón, V. y Díaz Ribero, E. Importancia del desarrollo del esquema corporal. <http://www.efdeportes.com/efd128/importancia-del-desarrollo-del-esquema-corporal.htm> (Consultado el 18 de Julio de 2013).

[http://institutoasturianodelamujer.com/iam/wp-content/uploads/2010/02/IAM-U\\_728837.pdf](http://institutoasturianodelamujer.com/iam/wp-content/uploads/2010/02/IAM-U_728837.pdf) (Consultado el 15 de Julio de 2013)

<http://www.slideshare.net/LuisAlbertoMosquera/movimiento-y-accin-del-esquema-corporal> (Consultado el 20 de Julio de 2013)

[http://docsfiles.com/pdf\\_el\\_esquema\\_y\\_la\\_imagen\\_corporal.html](http://docsfiles.com/pdf_el_esquema_y_la_imagen_corporal.html) (Consultado el 20 de Julio de 2013)

<http://www.slideshare.net/CarlaCMS/henri-wallon-10285435> (Consultado el 13 de Julio de 2013)

<http://www.68revoluciones.com/?p=3068> (Consultado el 19 de Julio de 2013)

<http://dibujoanimado.blogspot.com.es/> (Consultado el 19 de Julio de 2013)