

EL VIAJE DE CHIHUIRO

UNIDAD DIDÁCTICA

IDENTIDAD • ECOLOGÍA • TRABAJO

DIDACCINE ARCHIVE | VOL. 07

1. EL TÚNEL HACIA LO DESCONOCIDO



Chihiro es una niña de 10 años, caprichosa y miedosa, que está de mudanza. Al cruzar un túnel abandonado, entra en un mundo donde los humanos no son bienvenidos.

Esta película no es solo fantasía; es una metáfora sobre el crecimiento. Chihiro debe dejar de ser una niña que depende de sus padres para convertirse en alguien capaz de valerse por sí misma en una sociedad compleja (la casa de baños).

FICHA TÉCNICA

Director: Hayao Miyazaki

Estudio: Studio Ghibli (2001)

Premios: Oscar a Mejor Película de Animación (Única de anime en ganarlo).

Duración: 125 minutos.

2. EL MUNDO ESPIRITUAL



SHINTOÍSMO

Para entender la película, hay que entender la religión nativa de Japón: el **Shinto**.

Creer que todo en la naturaleza (ríos, piedras, árboles, rábanos) tiene un espíritu o dios llamado **Kami**. Por eso a la casa de baños acuden todo tipo de criaturas extrañas; son los espíritus de la naturaleza que vienen a descansar.

REFLEXIÓN

¿Si los ríos tienen espíritu, por qué los tratamos como basureros?

3. MAPA DE PERSONAJES



CHIHRO / SEN

La heroína improbable. No tiene poderes, solo determinación y empatía.



HAKU

El aliado misterioso. Ha olvidado su nombre real y por eso está atrapado.



YUBABA

La jefa capitalista. Avariciosa, pero cumple su palabra y ama a su bebé.



SIN CARA

La soledad absoluta. Se transforma según lo que le rodea (avaricia o calma).

4. EL ROBO DEL NOMBRE



"Chihiro... qué buen nombre. A partir de ahora serás Sen."

Yubaba controla a sus trabajadores robándoles su nombre. Si olvidas cómo te llamas, olvidas tu pasado, tu familia y tu hogar. Te conviertes en un engranaje más del sistema.

- **Chihiro:** Significa "Mil búsquedas".
- **Sen:** Significa "Mil" (un número, algo genérico, como un código de barras).

ACTIVIDAD

Investigación: ¿Qué significa tu nombre? Pregunta a tus padres por qué te llamaron así.

5. CERDOS Y ORO FALSO



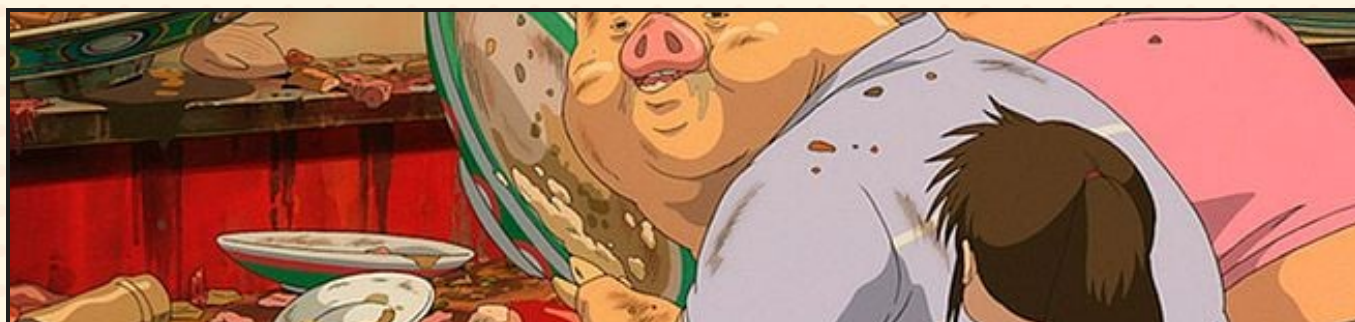
Miyazaki es muy crítico con la sociedad de consumo. La escena inicial es brutal.

LOS PADRES

Comen sin permiso ("tengo tarjeta de crédito y efectivo"). Creen que el dinero les da derecho a todo. Su avaricia literal los deshumaniza y los convierte en cerdos.

SIN CARA

Cree que puede comprar la amistad de Chihiro con oro. Cuando los trabajadores ven el oro, se vuelven locos y serviles. Pero Chihiro lo rechaza: "No quiero lo que me das".



6. EL DIOS APESTOSO



"Tiene una espina clavada..."

Cuando llega un cliente cubierto de lodo y un olor insoportable, todos huyen. Yubaba obliga a Chihiro a atenderlo. Pero Chihiro nota algo raro: hay algo clavado en su costado.

Al tirar de ello con ayuda de toda la casa de baños, descubren que no es una espina: es el manillar de una bicicleta. Tras ella salen neveras, neumáticos, redes de pesca...

No era un monstruo. Era un Dios del Río famoso, contaminado por la basura humana.

DEBATE ECOLÓGICO

Miyazaki se inspiró en una experiencia real limpiando un río cerca de su casa. ¿Qué objetos crees que encontraríamos si limpiáramos el río de tu ciudad?

7. LA SOLEDAD DEL MONSTRUO



KAONASHI (SIN CARA)

Es un espíritu que no tiene personalidad propia. Refleja lo que le rodea.

- Con Chihiro (que es pura) es amable y tímido.
- En la casa de baños (llena de avaricia) se vuelve un monstruo devorador que exige comida y oro.

Lección: El entorno nos influye. Si te rodeas de gente avariciosa, te vuelves avaricioso. Si te rodeas de calma, encuentras paz.

8. EL SEXTO TREN



Es la escena cumbre de la película. Chihiro emprende un viaje sin billete de vuelta para salvar a Haku.

Durante minutos, no hay diálogos. Solo música y paisaje. Vemos sombras de pasajeros que suben y bajan. Es el tránsito de la vida. Chihiro ya no tiene miedo; se sienta en silencio, con dignidad. Ha madurado.

EL CONCEPTO DEL "MA" (間)

En occidente nos da miedo el silencio. En Japón, el "Ma" es el espacio vacío necesario para que la historia respire. Como el silencio entre las notas de música.

9. EL VALOR DEL TRABAJO



En el mundo de los espíritus, si no trabajas, te conviertes en animal o desapareces. Kamaji (el hombre de las calderas) le dice a Chihiro: "Pide trabajo".

KAMAJI

Tiene 6 brazos para trabajar sin parar. Parece rudo, pero valora el esfuerzo. Cuando ve que Chihiro se esfuerza, la protege.

BOH (EL BEBÉ)

Lo contrario al trabajo. Vive entre cojines, sobreprotegido. Solo cuando sale al mundo real y camina (se convierte en ratón), madura.

ANÁLISIS

¿Es el trabajo un castigo o una forma de crecer?

Compara cómo era Chihiro al principio (quejica en el coche) y cómo es fregando la bañera.

10. TALLER DE YOKAI



Los **Yokai** son criaturas del folclore japonés. Pueden ser objetos que cobran vida (como una sandalia vieja) o animales mágicos. En la película vemos al Dios del Rábano, a los Pollitos Gigantes...

¡CREA TU PROPIO ESPÍRITU!

Elige un objeto cotidiano o un elemento de la naturaleza (un lápiz, una nube, una tostadora) e imagínalo como un cliente de la casa de baños.

Nombre del Espíritu:

¿Qué objeto es?:

(DIBUJA AQUÍ TU YOKAI)

11. EL PODER DE LAS PALABRAS



Haku ayuda a Chihiro recordándole: "Yo soy tu amigo, te conozco desde que eras pequeña". Al final, Chihiro libera a Haku recordando su verdadero nombre: **Río Kohaku**.

ESCRITURA CREATIVA

CARTA AL PASADO

Imagina que, como Chihiro, olvidas quién eres. Escribe una nota para ti mismo/a para que la leas si pierdes la memoria. ¿Qué es lo más importante que debes recordar sobre ti?

12. CINEFÓRUM



1. EL FINAL

Al final, la cinta del pelo que le dio Zenibaba brilla. ¿Significa eso que todo fue real? ¿Por qué es importante que le quede una prueba física?

2. LOS PADRES

¿Crees que los padres de Chihiro aprendieron algo o siguen siendo iguales? ¿Por qué Chihiro no les cuenta nada al volver al coche?

3. HAKU

Haku es el espíritu de un río que fue secado para construir edificios. ¿Qué nos dice eso sobre el progreso humano?

13. RÚBRICA DE EVALUACIÓN



Evaluación de Competencias (Primaria/ESO)

COMPETENCIA	INICIADO (1)	AVANZADO (2)	EXPERTO (3)
Conciencia Ecológica	Entiende que el río estaba sucio.	Relaciona la suciedad con la basura humana.	Explica la metáfora del Shintoísmo y la responsabilidad ambiental.
Análisis de Personajes	Identifica buenos y malos.	Entiende que Sin Cara cambia según el entorno.	Analiza la evolución psicológica de Chihiro (de caprichosa a valiente).
Expresión Artística	Dibuja un Yokai simple.	Crea un Yokai con historia y características.	Utiliza referencias visuales de la película para crear algo original.
Valores Éticos	Sabe que robar es malo.	Critica la actitud de los padres.	Conecta la avaricia de la película con el consumismo actual.

NOTAS DEL PROFESOR:

14. RECURSOS EXTRA



OTRAS PELIS GHIBLI

- **"La Princesa Mononoke"**: Para profundizar en Ecología y conflicto humano-naturaleza (Más adulta).
- **"Mi Vecino Totoro"**: Para los más pequeños. Relación con la naturaleza pura.
- **"Ponyo en el acantilado"**: El mar y la contaminación.

LIBROS

- **"Alicia en el País de las Maravillas"**: La inspiración occidental de Chihiro.
- **"Cuentos de hadas japoneses"** (Lafcadio Hearn).

CURIOSIDAD FINAL

Los "conejos de polvo" (Susuwatari) que ayudan a Kamaji también salen en **Mi Vecino Totoro**. Son espíritus que viven en casas viejas y vacías. ¡Búscalos!

油

DIDACCINE

ARQUITECTURA PEDAGÓGICA

"CINE PARA PENSAR FUERA DE LA CAJA"



COPYLEFT 2026 DIDACCINE.