



Facultad de
Educación

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO ACADÉMICO 2019/2020

GHIBLI, LA EDUCACIÓN HECHA PELÍCULA.
DE LOS SUEÑOS A LAS AULAS
GHIBLI, EDUCATION BECAME FILM. FROM
DREAMS TO CLASSROOMS

Autor: Paula Offroy Carrera

Director: Antonio Santos Aparicio

Julio 2020

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

“Las almas de los niños son las herederas de la memoria histórica de las generaciones anteriores.”

Hayao Miyazaki



ÍNDICE

1. Resumen/ <i>Abstract</i>	4
2. La magia atemporal del cine	5
2.1. Cultura de la imagen: mirando se aprende. El cine	5
2.2. El cine, un recurso desaprovechado en Educación Infantil.....	6
2.3. El cine como promotor del desarrollo emocional infantil	10
3. El Studio Ghibli, la otra cara de Disney	13
3.1. Hayao Miyazaki, un personaje más de la trama	14
3.2. Ghibli. Tres décadas de valores y Educación	18
4. Totoro: una nueva herramienta para hacer pedagogía	25
4.1. Una superación de los miedos.....	25
4.2. Los valores sociales y familiares en la comunidad	29
4.3. La emoción de la vida diaria como promotora del aprendizaje en la infancia	31
4.4. Por la preservación y el respeto del medio ambiente	33
5. Todo un ensayo para la infancia. Los Studios Ghibli, ¿un octavo arte? Conclusiones.....	36
6. Referencias bibliográficas y webgrafía	38
7. Anexos	44
Anexo 1. Ficha Técnica de <i>Mi Vecino Totoro</i>	44
Anexo 2. Guía Didáctica de <i>Mi Vecino Totoro</i>	45
Anexo 3. Rúbrica para la evaluación de las Unidades Didácticas	53
Anexo 4. Cuadernillo de la Unidad Didáctica de <i>Mi Vecino Totoro</i>	54

1. RESUMEN

El alumnado de Educación Infantil carece, casi en su totalidad, de una correcta tutorización que le ayude llevar a cabo una adecuada visualización y análisis de los contenidos cinematográficos de los que es partícipe, los cuales son muy sustanciosos teniendo en cuenta la sociedad audiovisual actual. Es por esta misma razón, por la que queremos dar visibilidad al cine de animación como material y recurso didáctico en las aulas, buscando el trabajo en valores, el desarrollo de las emociones, la importancia de la familia o el cuidado al Medio Ambiente. Y, para ello, proponemos la filmografía de los *Studios Ghibli* y Hayao Miyazaki como base para este aprendizaje, ya que se trata del estudio cinematográfico con más profundidad y potencial educativo de todo el mundo.

Palabras clave: Educación Infantil, cine, cine de animación, *Studio Ghibli*, educación de la mirada, educación en valores, Hayao Miyazaki

ABSTRACT

*The students of Early Childhood Education lack, almost entirely, a qualified mentor or guide who helps them in the task of learning how to use and analyze films as an educational resource, when Cinema has become a formative tool of paramount interest in the present audio-visual society. So, it is our aim to promote animation films as a privileged teaching material in the classroom, indispensable for Education in Values, as well as for the development of positive emotions. Moreover, these films can be used for teaching another topics of interest, as family relationships and the protection of environment. As a basis of this task, we will enlighten the films produced by Studio Ghibli, and mainly Hayao Miyazaki's *Tonari no Totoro*, as the basis for a significant learning, as they have become one of the most prominent animated film studios in the world, and one of the most inspiring for educational and formative purposes.*

Key words: Early Childhood Education, cinema, animation, *Studio Ghibli*, look education, Hayao Miyazaki

2. LA MAGIA ATEMPORAL DEL CINE

2.1. CULTURA DE LA IMAGEN: MIRANDO SE APRENDE. EL CINE

El cine es un espectáculo de masas, una imagen en movimiento de la larga trayectoria de la humanidad a lo largo de su historia. El cine ha servido durante siglos para crear nuevos modos de comunicarnos, es un instrumento que, en sí mismo, tiene la capacidad de transmitir y mostrarnos los dramas humanos. Sus temas y tramas pueden utilizarse como elementos reflexivos y, por consiguiente, actuar como mediadores y moderadores de los comportamientos humanos. El cine ocupa un lugar relevante en la vida personal y social, por lo que es lógico que preocupe abordar su naturaleza, comprenderlo e interpretarlo.

Hoy día, los medios de comunicación y el cine son entendidos como transmisores de la gran mayoría de los valores o contravalores sociales. Por ello, Ambrós y Breu (2011) nos afirman que el cine “potencia la reflexión, sensibiliza, hace tomar posiciones y fomenta opiniones ante una historia de vida.” Nuestra cultura actual es fundamentalmente audiovisual, por lo que podemos asegurar que el cine propaga modas y hábitos, pero además es un influyente mecanismo de educación social, que contribuye a formar ciudadanos críticos y activos, siempre y cuando estén lo suficientemente preparados para saber analizar e interpretar esas imágenes.

Algo evidente, es el hecho de que todos aprendemos más y mejor a través de mecanismos o medios que nos resultan más atractivos y que nos despiertan más interés, y es por esto que el cine resulta tan sumamente beneficioso en esta cuestión, utilizando lenguajes que resultan atrayentes, convirtiéndose, así, en un excelente medio didáctico (Gubern, 2007). Todo aquello que captamos a través de la visión es mucho más significativo y perdura más tiempo en nuestra memoria que cualquier otra información que podamos escuchar; Pla Vall (2007) nos dice que representa “un vehículo capaz de provocar emociones y reacciones con una intensidad que es imposible encontrar en casi ninguna otra manifestación. No aprovechar su potencial es renunciar a un caudal casi inagotable de conocimiento, disfrute, emoción y reflexión, las bases de lo que solemos llamar educación”. Como afirma Méndez (2001), los medios de

comunicación, y en especial el cine, “actúan como educadores informales”, es decir, que tras su dimensión lúdica esconden una faceta formativa, y si se poseen las herramientas y los criterios adecuados se pueden concebir con un objetivo educativo, siendo “víctimas” de la pedagogía del cine.

En los tiempos que corren, vivimos en un mundo en el que las series, las películas y los programas de televisión se han convertido en uno de los pasatiempos más populares para los niños y niñas, y que, por tanto, pueden afectar de muy diversas formas a los espectadores. Cuando la sociedad ha sido verdaderamente consciente de este hecho, la preocupación de la comunidad en general (y la educativa en especial) sobre la influencia del cine y la televisión en los más pequeños ha ido en aumento. Ahora, más que nunca, es nuestro deber tenerlo en cuenta desde los primeros años de escolaridad; es necesario dar a nuestros niños y niñas una correcta y buena tutorización, de manera que puedan llegar a ser receptores activos de las imágenes que se les transmiten, volviéndose espectadores críticos y no meros pasivos audiovisuales.



2.2. EL CINE, UN RECURSO DESAPROVECHADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

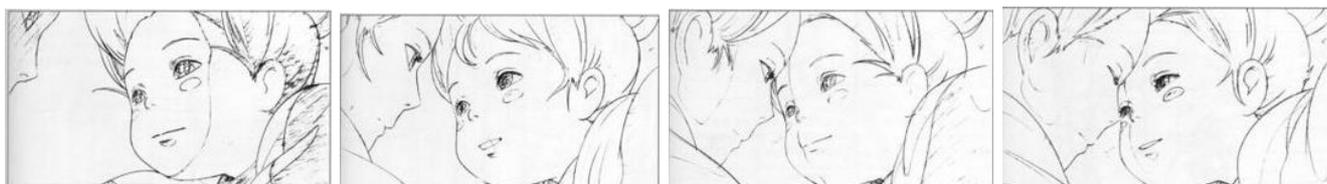
El cine siempre ha sido visto por la sociedad como una diversión y no como una herramienta de aprendizaje. Ha sido catalogado como un medio de entretenimiento, lo cual nos hace perder una multitud de oportunidades pedagógicas. Se trata de un poderoso agente cultural con amplitud de aplicaciones educativas y con una innegable carga motivadora para los alumnos y alumnas (Ambrós, 2007; Buckingham, 2002; Fedorov, 2010; Huerta, 2009).

La Escuela es un lugar en el que se prepara a los niños y niñas para ser ciudadanos del siglo XXI, pero no podemos olvidar que la pantalla también es un recurso cargado de poder e influencia sobre ellos. Si en ningún momento se les enseña cómo hacer frente al avasallamiento publicitario, de los medios de comunicación y del cine, el currículum de Educación estará carente de un pilar fundamental para formar futuros ciudadanos activos: la formación de miradas críticas, que vean más allá de la superficie de las cosas, discriminar información, lo que es importante de lo que no lo es, propiciando una perspectiva selectiva frente al mundo que les rodea.

Contando con el potencial formativo y educativo que nos ofrece el cine, la educación ha pasado totalmente por alto la necesidad de incorporar este instrumento a las prácticas pedagógicas cotidianas, sobre todo, teniendo en cuenta que el cine es uno de los elementos (junto con los cuentos) que llegan con mayor facilidad y rapidez a los niños y niñas de edades más tempranas; “Dicho simple y brevemente: las películas entretienen y enseñan a la vez” (Giroux, 2003). A pesar de que los estudiantes, acumulan grandes cantidades de exposición audiovisual, los currículos y reformas educativas incluyen los contenidos de medios audiovisuales de maneras transversales o como mero entretenimiento, creando una total desconexión entre los programas educativos y la realidad fuera de las aulas. Estos prejuicios impiden poder avanzar en el tratamiento del cine como un gran recurso didáctico. La presencia del cine y de lo audiovisual forma parte fundamental de la sociedad en la que vivimos, por lo que, inevitablemente, el Sistema Educativo no puede quedarse al margen de esta circunstancia. Dentro del profesorado sí existe un deseo por introducir el cine en sus aulas, sin embargo, la falta de tiempo o las restricciones curriculares suponen un impedimento para su generalización de uso dentro de la actividad escolar.

Los niños y niñas sienten gran predilección por el cine de animación, se trata de una técnica con la que están profundamente familiarizados y que posee numerosos aspectos que lo posicionan muy arriba en las preferencias de los más pequeños, esto es debido, en gran parte, a su carácter teatral, la creatividad que

pueden llegar a sugerir y su ritmo frenético. Por lo tanto, desechando uno de los tópicos más comunes en materia de cine, hagámonos esta pregunta: ¿el cine con el que se aprende debe ser siempre documental o, asignándole un término, “serio”? Algo que todos damos por supuesto, es el hecho de que el cine de animación encanta a los niños y niñas, luego, ¿por qué motivo, si les encanta, no utilizarlo como herramienta didáctica? La motivación derivada de este uso podría ser la clave del cine, no solo como mero entretenimiento infantil, sino como modo de aprendizaje: la cotidianidad como referente de aprendizaje. Por lo tanto, no hemos elegido una animación al azar, sino que proponemos utilizar la colección de *anime*¹ de Hayao Miyazaki conocida a través de los Studios Ghibli, tratando de transmitir el por qué es tan idónea para trabajar en las aulas de Educación Infantil.



Buscamos ese uso del cine de animación, como dice McLuhan (1974), no solo como el mero visionado de películas, sino como herramienta que complementa conocimientos e integra lenguajes de muy distinto tipo; a través de él, podemos conseguir que nuestros niños y niñas comprendan y se sumerjan más, a su vez, en el teatro o la literatura, pilares fundamentales del propio cine. De este modo, al querer impulsar el cine de animación en Educación, será necesario proponer también unos procedimientos metodológicos y didácticos adecuados para un aprendizaje reflexivo: aprendizajes cooperativos, trabajo colectivo, la creación de debates guiados, trabajo por proyectos... todos ellos adaptados a la etapa de Educación Infantil, y siempre bajo un planteamiento educativo debidamente fundamentado. Como ya hemos mencionado anteriormente, existe una amplia gama de razones por las que incorporar al currículum una educación para el cine y los medios de comunicación, pero entre ellas destacaremos:

¹ *Anime*: sustantivo con el que designamos a todos aquellos dibujos de procedencia japonesa y que se caracterizan por la técnica de dibujo de personajes a mano con la animación por ordenador y cuya historia suele proceder, generalmente, de cómics japoneses o *mangas*.



- La profunda inclusión y actividad emocional que se establece frente a las imágenes.
- Su disposición para relatar de manera diferente al relato oral.
- Se trata de una herramienta que motiva los aprendizajes y tiene la capacidad de captar la atención y la curiosidad mucho más que cualquier otro medio.
- Posibilita el acercarse a una amplia variedad de conocimientos y temáticas.
- Transmite actitudes y valores sociales y culturales, tanto a nivel individual como colectivo, desarrollando la sensibilidad y la empatía. Además, promueve el desarrollo de habilidades sociales, fomentando la participación y el debate en clase.
- Enseña conceptos difíciles de explicar mediante procedimientos verbales, es decir, una sola imagen o escena puede representar en sí misma numerosos conceptos teóricos difíciles de comprender para los niños y niñas.
- Potencia en gran medida la interdisciplinariedad educativa y el principio de globalización. No limita su capacidad de enseñanza a un nivel o áreas de conocimiento concretas, sino que puede afectar a todas ellas conjuntamente, lo cual, lo hace idóneo para el tratamiento del currículum escolar.
- Guía a los alumnos y alumnas en la resolución de conflictos. Al presentarles situaciones, reales o ficticias, y las relaciones que se establecen en ellas, les ayuda a reflexionar sobre las decisiones y sus consecuencias.
- Favorece y engrandece la creatividad de los niños y niñas gracias a su cantidad de imágenes y a la gran variación de estímulos, provocando asociaciones de ideas y propiciando nuevas formas de pensamiento.
- “El lenguaje vivo del cine permite presentar a los estudiantes estrategias que los pueden llevar desde la percepción global, pasando por el análisis y la síntesis, hasta la creación de algo distinto, la verdadera síntesis creativa”. (Aguiar, M. V. Y Farray, J. I., 2005).

Pero para que todo esto sea posible, es necesario que existan profesionales de la docencia capaces de utilizar este recurso que es el cine, como un elemento educativo de primer orden. A pesar de la facilidad de acceso al conocimiento que permiten las nuevas tecnologías, los alumnos necesitan de un mediador, una figura que sirva de nexo entre ellos y la información que entrañan y esconden las películas. Para ello, el maestro deberá fomentar en sus alumnos el gusto por el cine, presentándoles materiales que susciten su interés, siendo sencillos y divertidos, y que respondan a las necesidades esenciales en su desarrollo, como por ejemplo el trabajo en equipo o la educación emocional, haciéndolo de un modo apropiado a su edad, y todo ello debe hacerse de maneras que despierten su motivación. Esta motivación es el elemento primordial del aprendizaje, sin ella no puede haber adquisición de conocimientos, y conseguirla es responsabilidad del docente y de la Escuela.

Hace falta, por tanto, que la Escuela se adapte a los nuevos modelos de aprendizaje, que reelabore sus proyectos educativos, acercándolos a la realidad de sus niños y niñas, buscando recursos que lleven a la integración de los espacios donde éstos se desarrollan: familia, Escuela y sociedad. Solo entonces surgirá la figura del cine y la educación de la mirada, y su importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil. Debemos procurar que, al igual que el resto de artes, como la música, la literatura o la pintura, el cine sea tenido en cuenta e integrado en las aulas, educarse en él y con él, pues constituye uno de los medios de expresión más populares y utilizados en el mundo.

2.3. EL CINE COMO PROMOTOR DEL DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL

Una de las características más desaprovechadas del mundo del cine en Educación Infantil es su inmenso potencial para transmitir sensaciones. Como ya hemos dicho, el cine es un perfecto instrumento para educar a los alumnos y alumnas y transmitir emociones de una manera entretenida y cercana. Tristemente, hoy día vivimos una “crisis de valores”, que se hace evidente en edades muy tempranas y abarca la ausencia de determinados valores humanos y sociales que son estrictamente necesarios para una convivencia pacífica. Su



fomento ha de ser una prioridad en el mundo de la Educación. El cine puede ser ese medio tan válido para la educación, transmisión, fomento y enseñanza de esta recuperación en valores, por esto, es función primordial de la Escuela transmitir los valores adecuados sirviéndose del cine como medio para esa transferencia.

Los niños y niñas llegan a establecer conexiones con los personajes y con las situaciones que aparecen en las películas, reflexionando sobre lo que ocurre, mostrando diferentes grados de empatía (o no) con esos personajes y, por lo tanto, aprendiendo de lo que han visto en mayor o menor medida. El cine resulta una inagotable fuente de valores, todos ellos de distinto ámbito, tanto cultural y social, como de valores educativos y emocionales.

Actualmente, podemos disponer de múltiples fuentes donde poder investigar *a priori* qué valores van a recibir nuestros niños y niñas a través de las películas o series de animación (blogs, artículos, libros, visionado de trailers...), por lo que merece el esfuerzo invertir nuestro tiempo para comprender más y mejor qué es lo que los niños reciben durante esos estímulos cinematográficos. De esta manera, podemos afirmar que, como transmisora de valores, destaca la ya mencionada filmografía del Studio Ghibli; todos sus largometrajes permiten la conexión y la integración de aspectos esenciales e inherentes al ser humano que serán recogidos a través de valores emocionales sobre la familia, la amistad y la tradición, entre otros. Su cine nos ayuda a educar en valores a nuestros niños y niñas, siendo una herramienta única para desarrollar su empatía y futuro espíritu crítico. Por ejemplo, *Mi Vecino Totoro* resalta valores como la diversidad y la integración, el cuidado de la naturaleza, la solidaridad y el espíritu colectivo; *El Viaje de Chihiro* trabaja aspectos como el materialismo, lo importante de conocerse a uno mismo, la integración social o el valor del esfuerzo y el sacrificio; y en *Arrietty y el mundo de los Diminutos* se transmite la frustración por las limitaciones de la realidad y el que nunca hay que perder la esperanza.

Esta conexión entre el niño y el personaje es posible gracias a que el cerebro es empático por naturaleza (neuronas espejo), y eso afecta de manera inevitable a



nuestro visionado del cine; de modo que los niños, al ver imágenes, se ven proyectados a sí mismos, aunque las historias que se relatan sean inverosímiles o diferentes a su realidad. El poder identificarse con los personajes y buscar estrategias para resolver sus problemas, es muy beneficioso, ya que facilita y agiliza los procesos mentales y emocionales del niño para poder proyectarse y verse a sí mismo desde fuera en esas mismas circunstancias; esto le ayudará a poder entenderse a sí mismo y a los demás, y a establecer relaciones con los conflictos o emociones propias, teniendo un mayor control sobre ellas. El poder identificarse con el personaje que ellos elijan en función de las cualidades que se le atribuyen, ayuda al niño o niña a mostrar, nombrar y explicar sentimientos que serían mucho menos tolerables al sentir excesivo miedo, tristeza o excitación; por lo que esto le permite expresarlos sin tener que sufrirlos de primera mano.

El cine es una gigantesca fábrica de emociones, por lo que, si estamos viviendo en un mundo donde las pantallas ya son un modo de vida, debemos preocuparnos porque nuestros niños y niñas puedan seguir siendo capaces de disfrutar y aprender viendo cine. El cine es, pues, como una ventana abierta, a través de la que ir configurando un modo propio de aprender, mediante el juego simbólico y la capacidad de imaginar; se trata de darles ejemplos sobre la bondad y la maldad, y aprender a distinguirlas, que se les muestren realidades que no están relacionadas con su zona de confort y que sean capaces de enfrentarse a ellas. Gracias a lo magnífico del cine, los niños son capaces de identificarse y fantasear, desarrollar su creatividad y poder iniciar metas personales, como ser astronauta, arqueólogo, científico o soldado. El cine es donde los niños y niñas pueden aprender sobre la vida humana y sus dramas, adentrarse en ella e investigarla a través de los distintos puntos de vista de sus personajes, esos personajes a los que atribuyen deseos, miedos o sueños que les son propios, jugando con los odios y los amores a esos personajes, y analizándose a ellos mismos por el camino. El cine puede ser para ellos un placer y un refugio al mismo tiempo, un momento durante el cual pueden permitirse ser otros al mismo tiempo que construyen su propia personalidad.



3. EL STUDIO GHIBLI, LA OTRA CARA DE DISNEY

El objetivo primordial de nuestro trabajo es dar a conocer el cine animado como recurso educativo, más concretamente, el género *anime*, un elemento de la cultura visual de primer orden. Nuestra propuesta es seguir una filmografía específica, basada en una recopilación de películas de Studio Ghibli del director de cine Hayao Miyazaki. Él e Isao Takahata fueron los fundadores del estudio en 1985, desde entonces, Japón pasó a convertirse en uno de los países en producir uno de los cines de animación de mayor calidad, huyendo de las etiquetas occidentales y mostrando un Japón más puro. El trabajo de este estudio nipón es capaz de entretenernos y maravillarnos con sus creaciones, al tiempo que sus películas marcan la diferencia, por la clase de animación, por sus raíces folklóricas, por sus técnicas y estilo propio, por sus personajes protagonistas y por el enfoque/objetivo que persigue cada una de ellas. Por lo que se ha elaborado un Proyecto basado en algunas de ellas, las más recomendables para la etapa de Educación Infantil, centrándonos, sobre todo, en una en especial, *Mi Vecino Totoro*, que se analiza más profundamente en el apartado 4 de este documento.



Con este proyecto queremos dar a los más pequeños la oportunidad de conocer otro tipo de cine, uno que puede sobrepasar las barreras de otros estudios como pueden ser Disney o Pixar; un cine que nos transmite un ideario basado en el cuidado a la naturaleza, el acercamiento y respeto a la gente mayor, y un aventurado paseo por las realidades de la infancia. Distanciado de estereotipos y tópicos, toma forma desde la imaginación más desprejuiciada; un cine que nos

abre las puertas a diferentes tipos de familias y de comunidades; un cine abierto a un mundo más global. Tiene que ver con la imaginación más desbocada, en la que impera algo que sobrepasa la lógica y en la que se despliegan universos quiméricos, plagados de insectos gigantes, castillos que vuelan, brujas anatómicamente imposibles y un tiempo que fluye casi con voluntad propia. Eso es Studio Ghibli.

3.1. HAYAO MIYAZAKI, UN PERSONAJE MÁS DE LA TRAMA

Dentro de los Studios Ghibli y del mundo de la animación y la ilustración, hay que destacar la figura de Hayao Miyazaki. Hay varios aspectos que han tenido una gran influencia sobre él y sobre sus obras:

- La primera influencia fue su madre, por la que sentía una gran admiración, sus personajes femeninos suelen tener un carácter fuerte y mucho temperamento, algo bastante poco habitual en la animación en general y en la forma de pensar de los japoneses en particular. Además, la enfermedad que ésta sufrió durante nueve años marcó profundamente la infancia de Miyazaki, dato que podemos ver reflejado en *Tonari no Totoro* o *Mi Vecino Totoro*.
- La segunda fue el trabajo de su padre y su tío, ambos dirigían un negocio en el que se creaban timones para un avión de guerra. Desde muy temprana edad, Miyazaki sintió una enorme fascinación por el mundo de la aviación, de los tanques y los barcos, de manera que, a lo largo de toda su trayectoria cinematográfica, cuando la ocasión es propicia, aprovecha para incluir algún artefacto volador, en varias ocasiones, inventado por él mismo.
- Otra de sus influencias estuvo marcada por la figura de Osamu Tezuka, catalogado como el *Dios del Manga*. Fue el que sentó las bases del manga moderno, y Miyazaki, como fruto de su admiración, se aficionó a dibujar.
- La última de las influencias, y que cobra una enorme importancia en el devenir de las obras del director, es la religión y el folklore nipones. Dentro de este movimiento de expansión cinematográfica, es fundamental destacar el papel de



Studio Ghibli y, en especial, de Miyazaki en la difusión y reconocimiento a nivel mundial no solo de la animación japonesa, sino también de la propia cultura y costumbres niponas, representadas de diversas maneras visuales y narrativas a lo largo de sus películas. Por lo tanto, vemos necesario otorgar unas nociones básicas sobre la religión en Japón.

En esta ocasión no podemos hablar de la religión japonesa como un concepto definido, ya que en el continente nipón no se cree en una única religión, sino que se da un sincretismo religioso, es decir, se conjuntan y armonizan diferentes doctrinas de pensamiento. Las dos más importantes y practicadas son el budismo y el sintoísmo, en ese orden.

El sintoísmo o shintoísmo es considerado como la primera religión surgida en Japón, y comparte las creencias de que existen divinidades o seres espirituales, llamados *kami*, que habitan todos los elementos de la naturaleza, ya estén vivos o no. La idea que persigue es la de que el alma permanece unida al cuerpo aun después de la muerte y puede regresar al mundo de los seres vivos y llegar a convivir con ellos en cierta armonía. No posee una deidad única o predominante, ni reglas establecidas para la creencia, aunque sí cuenta con narraciones míticas que explican el origen de la humanidad y del mundo de acuerdo a cuatro principios: tradición y familia, amor a la naturaleza, purificación y conmemoración de las festividades populares.

Por otra parte, el budismo comprende una diversa variedad de tradiciones, creencias religiosas y prácticas espirituales. Fundamentalmente, contempla el estudio de las escrituras budistas, observar los principios morales y renunciar a lo material; pero también representa una filosofía, un método de entrenamiento espiritual para lograr la última meta en la vida, el alcanzar “la iluminación” o el Nirvana, un estado supremo de felicidad plena en la ausencia total de dolor. Fue el Emperador Shomu (701-756) el que aceptó esta religión como la oficial en el Estado de Japón, pero sin dejar de lado el sintoísmo o prohibiendo su práctica, debido a que las dos religiones coexistían pacíficamente, continuando así en la actualidad.



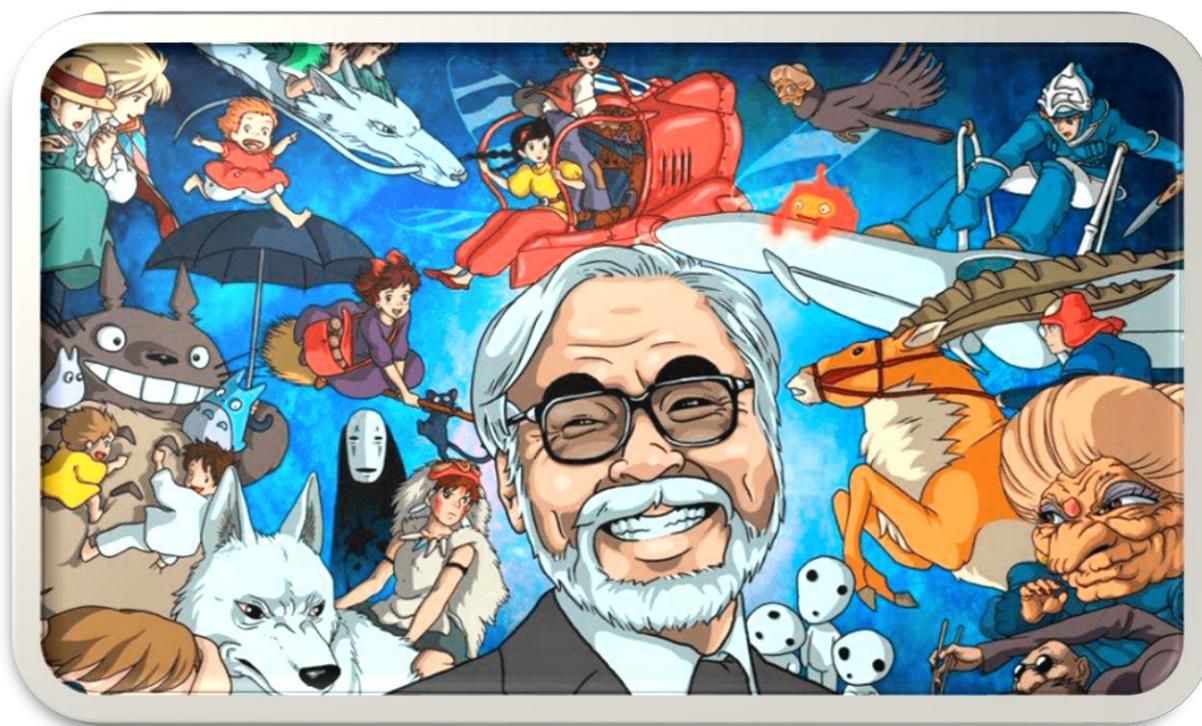
El sintoísmo es el que más vibra en sus tramas, con el ya conocido posicionamiento de Hayao Miyazaki de que formamos un todo con la naturaleza. La conexión divina que existe entre todos los seres está presente en el profundo respeto que los personajes de Miyazaki profesan por cada criatura, árbol y lugar del mundo. En *La Princesa Mononoke* podemos verlo en los gigantescos dioses del bosque que coexisten con los humanos; en *Mi Vecino Totoro* podemos verlo igualmente en el *totoro* dios del bosque, en el Gatobús, inspirado en un demonio japonés llamado *bakeneko*, solo visibles para las almas inocentes de los niños y niñas o en el alcanforero (*kusu no ki*), que representaría a ese objeto capaz de convertirse en el hábitat de un *kami*, llamados *yorishiro*; y en *El Viaje de Chihiro* puede verse en multitud de ejemplos a lo largo de toda la película, apareciendo figuras como la del Dios del Río, los *ishi no hokora*, que son altares para que la gente rece, los *Kasuga-sama*, que son unas deidades sintoístas, las vestimentas de las *miko* de algunos personajes, nombre por el que se conoce a las sacerdotisas sintoístas, o el propio *Haku*, espíritu acuático que puede adquirir la forma de un dragón.

Estos son solo algunos de los muchos ejemplos que podrían encontrarse del sintoísmo en las obras de Miyazaki, sin olvidarnos de los otros muchos que podemos encontrar relacionados con el budismo.

El pensamiento social de este director también juega un papel crucial dentro de sus films, es un aspecto que tiene que ver con la propia estructura de la sociedad japonesa. En el país nipón, y en la cultura asiática en general, lo que prima no es el individuo, sino la estructura social en su conjunto. Ese pensamiento de fuerza e importancia de cada miembro de la comunidad es el que utiliza para poder hacer frente al consumismo y al deterioro del medio ambiente. Por otro lado, su decisión de centrarse casi exclusivamente en protagonistas femeninas es un signo de rebeldía contra esa misma estructura social, poco o nada acostumbrada a mujeres de esta índole, por su combinación de valentía, fortaleza y ternura, una complejidad que se traslada al resto de personajes de la trama.



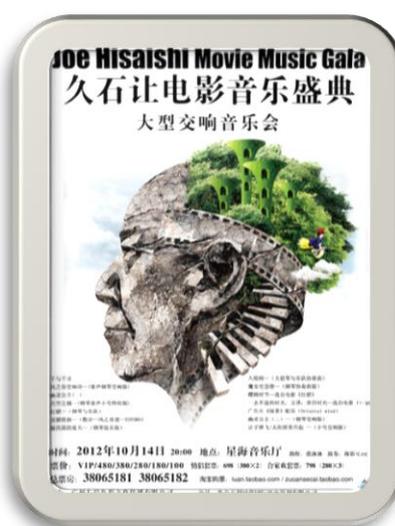
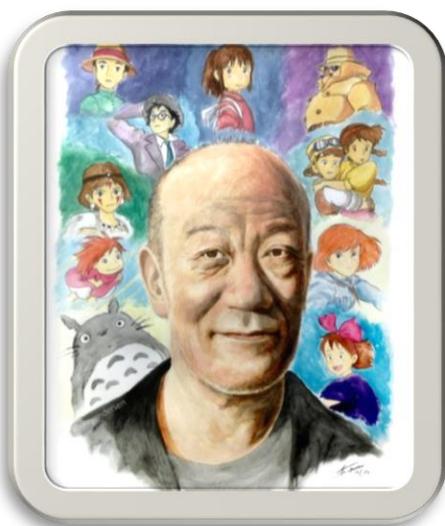
Hemos propuesto la filmografía de Hayao Miyazaki, ya que él ha sabido atraer a públicos de todas las edades y culturas a lo largo de toda su carrera profesional. La calidad técnica de sus obras le ha calificado como el “Disney nipón”, probablemente por la exquisita atención al detalle de sus diseños y animaciones. Estéticamente, su animación palpita con una vida única, alejada de Disney y del *anime* más típico, ya que Miyazaki sigue realizando sus trabajos mayormente a mano, con una escasa intervención de las nuevas tecnologías de ilustración; todo eso, se refleja de manera especial en una animación viva y que respira. Todo ello va acompañado de una serie de valores y acciones educativas muy válidos para todos, que acaban conmoviendo nuestras implicaciones como individuos. Por todo ello, Hayao Miyazaki es, probablemente, el director de cine de animación más relevante a nivel mundial.



Por último, no podemos hablar de Hayao Miyazaki sin mencionar a Joe Hisaishi. Si bien es cierto que Hisaishi no ha sido el compositor de todas las bandas sonoras de los proyectos de Studio Ghibli, se puede decir sin temor a equivocarse que es el más destacable de todos los músicos que han trabajado para el estudio. A día de hoy, podemos decir que una película dirigida por Hayao Miyazaki está íntimamente ligada a una banda sonora de Joe Hisaishi, o

Mamoru Fujisawa (su verdadero nombre, ya que Joe Hisaishi es solo un seudónimo). Juntos durante más de 25 años, han realizado fantásticos trabajos que no han hecho más que mejorar con el paso del tiempo. No fue hasta principios de los 80 que empezó a destacar, coincidiendo con su trabajo en la banda sonora de *Nausicaä del Valle del Viento*. En ese momento se desveló el fenómeno Hisaishi y desde entonces no ha parado de crecer, convirtiéndose en uno de los mejores compositores japoneses de todos los tiempos, y estando su carrera asociada a la de Studio Ghibli prácticamente desde sus inicios.

En la banda sonora de *Tonari no Totoro*, que es la que más nos ocupa, es en la que más temas cantados aparecen y la mayoría son cantados por niños, pero a pesar de ello, Joe Hisaishi vuelve a hacer un trabajo sensacional, con alegres melodías en la mayoría de casos y temas que evocan el mundo imaginario creado por Miyazaki para la ocasión, pudiendo ser muy beneficiosos también para el desarrollo emocional de nuestros alumnos.



3.2. GHIBLI. TRES DÉCADAS DE VALORES Y EDUCACIÓN

Por lo comentado anteriormente y otras razones que daremos a lo largo de este apartado, entendemos a los Studios Ghibli como uno de los mejores estudios del cine de animación del mundo en la actualidad y una de las fuentes de emociones visuales y temáticas más intensas del cine moderno. ¿Cómo? Todas sus películas se caracterizan por unos rasgos comunes, los cuales, las hacen



idóneas para la Educación y que conforman la columna vertebral del estudio y del propio Miyazaki, tristemente ya retirado. Hay una gran variedad de películas de animación a día de hoy, pero muy pocas de las que se pueda decir que trabajen la educación emocional y los valores tanto como lo hace Ghibli. Los rasgos más relevantes del estudio y de nuestro proyecto son los siguientes:

LA EDAD. HACERSE MAYOR

Studio Ghibli da cabida a todas las etapas de la vida del ser humano, desde la más tierna infancia, hasta la vejez. Ésta primera, podemos considerarla como uno de los temas más primordiales del cine de Ghibli. Más allá de transmitir un sencillo retrato de la niñez, el estudio se enfrenta, a menudo, a unas reflexiones mucho más complejas acerca de las primeras experiencias en la vida de los niños y niñas.

Es un tema presente en casi todo el cine de la productora, en el cual, muchos de sus personajes son niños o adolescentes, pero podemos verlo especialmente en la película *Nicky, la aprendiz de bruja*, en la que una niña hechicera deberá pasar un año lejos de su hogar para poner a prueba sus poderes y descubrir su don. La pequeña sabrá salir adelante, encontrándose ciertos problemas por el camino, para los cuales tendrá que buscar nuevas soluciones que le ayuden a superarlos. La amistad y el esfuerzo son algunos de los temas que se trabajan en esta película. Así que, si hay que madurar, mejor que sea con Ghibli.

Películas como esta, tienen una gran y beneficiosa influencia en la etapa de Educación Infantil, ya que ayudan a nuestros estudiantes a mirar hacia el futuro, a darse cuenta de que los obstáculos pueden superarse si somos constantes y responsables, y que debemos de conseguirlo de manera autónoma.



PROTAGONISTAS FEMENINAS INDEPENDIENTES

Ghibli ha insistido siempre en la idea de resaltar el protagonismo y carácter de sus personajes femeninos, a diferencia de otros estudios occidentales, donde las protagonistas son mujeres completamente indefensas, sin poder, fuerza o personalidad necesarias, y para las cuales es absolutamente indispensable la intervención de un hombre. Miyazaki y Ghibli, por su parte, proponen su propia visión de la feminidad: independiente, con el toque justo de agresividad, el mismo que se espera siempre de los protagonistas masculinos. El estudio optó por dar a sus féminas el valor, la fuerza, la independencia y la persistencia necesarias para defender la idea de que las chicas pueden salir adelante gracias a sus propias acciones y convicciones. Estas mujeres demuestran que están igual o más capacitadas para hacerle frente a cualquier peligro o amenaza, de lo que lo pueden llegar a estar los protagonistas masculinos.

Así, nos encontramos con protagonistas tan entrañables, carismáticas y resolutivas como Satsuki de *Mi Vecino Totoro*, quien debe hacerse cargo de su hermana y las responsabilidades de la casa mientras su padre trabaja y su madre esta enferma en el hospital; Ponyo de *Ponyo en el Acantilado*, una niña pez que hará frente a su padre para convertirse en niña y vivir con los humanos; Nicky de *Nicky, la aprendiz de bruja*, que debe abandonar su hogar para independizarse y saber ser una hechicera adulta; Sheeta de *El Castillo en el Cielo*, que deberá impedir que una antigua piedra mágica caiga en malas manos; o Chihiro en *El Viaje de Chihiro*, que tendrá que trabajar muy duro para poder salvar a sus padres y salir del mundo en el que se ha quedado atrapada.



Mientras Disney nos daba princesas, Studio Ghibli nos llenaba de historias sobre mujeres fuertes, diversas y complejas, todas ellas (más las que no aparecen en nuestros Proyecto), cada cual, a su manera, pueden enseñar a nuestras alumnas que, sean cuales sean los problemas, se les puede hacer frente mediante la confianza en sí mismas, la tenacidad, la sinceridad y la responsabilidad. Y a

nuestros alumnos a que las mujeres son igual de capaces que ellos para enfrentar las situaciones difíciles, siendo fuertes, luchando por sí mismas y a favor de las causas que son justas.

LA BONDAD DE LAS VILLANAS

Si analizamos este aspecto femenino de Ghibli, es inevitable darse cuenta de que los personajes antagonistas a estas protagonistas femeninas son, generalmente, también mujeres. Pero ni siquiera nuestras villanas tienen una sola dimensión, sino que tienen sus sombras y sus luces, sus claroscuros.

Las villanas Ghibli marcan de nuevo la diferencia con las acciones y la humanidad que demuestran. Estos malvados y malvadas han demostrado ser capaces de evolucionar, y dejar atrás los estereotipados “malos de película” para dar paso a cualidades propias, demostrando con ello su humanidad y sensibilidad interior. Tienen un “algo” que las distingue del resto de villanos habituales: su humanidad, por pequeña que sea, pero que al final termina por salir a la luz de un modo u otro, casi siempre impulsado por las acciones de las heroínas. Podemos entenderlo como el *yin* y el *yan* de las villanas Ghibli.

Podemos ver esta dualidad con las gemelas brujas de *El Viaje de Chihiro*, Yubaba y Zeniba. Yubaba es la líder dentro de una estructura piramidal, actuando mezquina y cruelmente con todos los que están por debajo de ella y sin mostrar ninguna piedad por la protagonista. Pero, a pesar de las apariencias,

Chihiro conseguirá franquear esa parte inhumana de Yubaba para descubrir que, también ella, tiene sensibilidad y ternura. Por otro lado, Zeniba también utiliza su magia con propósitos malvados, pero podemos ver también que ella posee la bondad y la amabilidad que tanto le faltan a su hermana. Por tanto, podemos concluir que ambas hermanas representan el *yin* y el *yan* que comentábamos antes: en la maldad de



Yubaba se puede entrever algo de bondad, mientras que en la bondad de Zeniba se puede atisbar una pizca de maldad.

Este ejemplo es, quizás, el mejor para utilizar en las aulas de Infantil, ya que la relación que termina forjándose entre las dos villanas y la protagonista puede asemejarse al de las “abuelitas”, como las denomina ella al final de la película. Con ello podemos mostrar a nuestros estudiantes que las personas nunca son realmente malas, y que siempre se pueden solucionar nuestros problemas con los demás.

EL CUIDADO Y RESPETO AL MEDIO AMBIENTE

En cuarto lugar, Studio Ghibli y, sobre todo, Hayao Miyazaki, nos muestran la estrecha relación mantenida entre el hombre y la naturaleza. La contaminación se trata, una vez más, como un habitual enemigo a batir en el estudio cinematográfico, y se recalca la importancia del respeto hacia la naturaleza tratando de concienciar sobre el cuidado del medioambiente.

La finalidad es mostrarles a nuestros alumnos y alumnas, lo fundamental de cuidar y valorar el paisaje natural y lo malo que puede llegar a ser destruirlo y las consecuencias que ello puede atraer. Por ende, nace la necesidad de transmitir un mensaje de concienciación hacia la naturaleza que los ayude a empatizar con ella, así como con todos los animales, plantas y formas de vida que forman parte de la tierra.

En *El Viaje de Chihiro*, por ejemplo, podemos verlo muy claramente cuando la protagonista ayuda al Dios Pestilente, descubriendo que en su interior acumula cientos de objetos que los humanos arrojan irresponsablemente a los ríos y mares. Finalmente, terminarán por descubrir que se trata del Dios del Río, que representa el descuido y desinterés del ser humano por la naturaleza, quien sufre las consecuencias en silencio sin poder hacer nada.

Otro ejemplo de ello, lo encontramos en *Ponyo en el Acantilado*, donde el propio padre de nuestra protagonista, Fujimoto (el cual fue humano en el pasado, pero





decidió vivir en el mar repugnado por la insolencia de su propia especie), señalará directamente al hombre como el responsable de ensuciar las aguas de manera arrogante y descuidada y de faltarle al respeto al océano. Esto nos transmite que el mar tiene vida propia y que puede llegar a sufrir tanto como cualquier otro ser vivo si se le trata inadecuadamente.

Por otra parte, el Studio Ghibli también ha querido mostrarnos de muy hermosas maneras el día a día de aquellos que viven en el campo y se dedican plenamente a él y sus cultivos, remarcando los múltiples beneficios que este estilo de vida nos proporciona. El estudio resalta la vida rural ante la vida urbana.

En *Mi Vecino Totoro*, por ejemplo, veremos como dos hermanas descubren y aprenden a través de la vida en el campo, respetando y colaborando con la comunidad, mediante el cultivo de la huerta y de los campos de arroz. Al mismo tiempo, conocerán lo beneficiosa que puede resultar esta naturaleza para las personas, preservando su inocencia e imaginación.

En definitiva, Studio Ghibli nos ayuda a preservar en nuestros niños y niñas sentimientos de cuidado y respeto por toda la naturaleza, recordándonos que el bienestar del medio ambiente es responsabilidad de todos nosotros. La etapa de Educación Infantil es primordial para este tipo de aprendizajes, ya que nuestros estudiantes están más en contacto con la naturaleza y los espacios exteriores que en cualquier otra etapa de su vida; aprovechar esa circunstancia es lo que marcará la diferencia para conseguir un aprendizaje significativo.



MODELOS DE FAMILIA

Lo siguiente que podemos observar, es cómo en cada uno de los trabajos aparecen diferentes modelos familiares. En algunas ocasiones es el padre el que cuida de sus hijas debido a la enfermedad y hospitalización de la madre (*Mi Vecino Totoro*); otras, es la madre sola cuidando de su hijo debido a la ausencia por trabajo de su padre (*Ponyo en el Acantilado*); podemos encontrarnos con el modelo familiar tradicional (*Nicky, la aprendiz de bruja*); o por el contrario podemos encontrarnos en la situación opuesta de orfandad (*El Castillo en el Cielo*); o también podremos ver que los padres aparecen juntos, pero con una actitud un tanto irresponsable (*El Viaje de Chihiro*). Este aspecto de Studio Ghibli puede resultar muy beneficioso, debido a que las sociedades (aunque no todas) han evolucionado y, con ellas, las maneras de ver y entender los nuevos modelos de familia. Este cambio, es algo que cualquiera de nuestros niños y niñas podría vivir en su día a día dentro de su situación familiar, de modo que estas películas se pueden convertir en un sólido puente para trabajar este aspecto, darle visibilidad y normalizarlo todo lo que se pueda.



AULAS INTERCULTURALES

En sexto y último lugar, sabemos que son muchos los maestros y maestras que intentan abrir las puertas de su aula a un mundo más intercultural, sin embargo, es una ardua tarea el encontrar materiales lúdicos y de calidad de otros países y que, además, se puedan incluir en la programación curricular ya prediseñada. El mundo es muy grande, y es importante intentar llevarlo a nuestras clases, y para ello, Studio Ghibli nos presenta un país, unas costumbres y una cultura que, muy probablemente, nuestros niños desconocen. Por lo que puede ser una gran oportunidad para salir de nuestra zona de confort y conocer una nueva.

Estos seis puntos señalados, hacen del cine Ghibli una herramienta muy potente y valiosa para nuestros estudiantes, ya que se trata de rasgos muy característicos difíciles de encontrar en otras producciones de animación. Además, todas ellas son películas que nos ayudan a trabajar en la asimilación de todos esos valores sociales y emocionales analizados en el apartado 2.3., proponiendo nuevas soluciones y alternativas para esa crisis de valores.

4. TOTORO: UNA NUEVA HERRAMIENTA PARA HACER PEDAGOGÍA

Más que ninguna otra película de Miyazaki, y en contrapunto a su hermana de rodaje *La Tumba de las Luciérnagas* de Isao Takahata, este hermoso largometraje indaga profunda y sensiblemente en los misterios, a menudo no tan brillantes como parecen, y a veces inclusive hasta lóbregos, que envuelven y caracterizan a la más esencial y primordial de las etapas vitales: esa que llamamos infancia. Miyazaki entiende la niñez como ese paradigma o esa utopía de completa y absoluta libertad, no solo vista desde un plano social o físico, sino más bien desde un concepto imaginativo, casi espiritual; Miyazaki nos presenta a los más pequeños como exclusivos e irrepetibles poseedores y receptores del mundo tal y como es, y no como los adultos quieren que sea, conociendo y desvelando todos sus secretos e incertidumbres ocultos. En esta obra podemos encontrarnos **cuatro aspectos fundamentales a trabajar en el aula** con los niños y niñas de Educación Infantil:

4.1. UNA SUPERACIÓN DE LOS MIEDOS

El primero de ellos es el hecho de que ser niño no es fácil. Partiendo de esta verdad, podemos afirmar que la infancia no está libre de oscuridad o de momentos en que creemos no ver la luz al final del túnel, como les ocurre a Chihiro en *El Viaje de Chihiro* o a Sosuke en *Ponyo en el Acantilado*, lo que para Miyazaki constituye un símbolo representativo y grandioso de la niñez; una oscuridad o, incluso, una desesperación, como consecuencia de circunstancias pertenecientes a la vida de los infantes como son, en este caso, un cambio de residencia ligado a su vez a la lejanía y enfermedad de su madre.

Estos **traumas o miedos** que podrían desencadenar problemas futuros para las dos niñas son superados gracias a la ayuda, en primer lugar, de un padre bondadoso y atento, divertido y tierno, aunque también despistado, que las ayuda a sobrellevar los miedos más vistosos y palpables, como el miedo a la oscuridad, disfrazado de “conejos nocturnos” o “duendes del polvo”; o el miedo a los fuertes vientos que recorren la casa de noche.



Una de las escenas más emotivas de la película esta relacionada con este apartado. Se trata de la primera noche que la familia Kusakabe pasa en la casa nueva; mientras el padre y las dos hijas se están bañando, el viento sopla fuertemente, golpeando las contraventanas y el tejado de la casa, provocando extraños ruidos en la vivienda. El padre se da cuenta del miedo que esto está despertando en sus hijas y, de repente, estalla en carcajadas. Las niñas, al principio, no saben cómo reaccionar, pero entonces su padre dice: “¿A qué estáis esperando? ¡Hay que reírse para espantar a los fantasmas!”; y entonces las dos hermanas también empiezan a reír con su padre, dando lugar a una emotiva y enternecedora escena familiar. Aquí queda reflejada una de las maneras que encuentra el padre para hacer que el miedo que estaban sintiendo sus hijas desapareciera.

Este es uno de los ejemplos que nuestros niños y niñas de Infantil puede interiorizar para cuando sientan alguno de sus miedos, pudiendo llevar la solución a cualquier otra situación o circunstancia. Este es un aspecto muy positivo para ellos, pero también, y sobre todo, para las familias, que son las que más habitualmente se enfrentan a los miedos de sus hijos e hijas; películas como estas pueden mostrarles ciertas estrategias o soluciones a algunos de los miedos de sus hijos, como en este caso, el miedo a las tormentas.



Y, en segundo lugar, estos miedos se verán más fácilmente superados gracias a la actuación de los buenos *Totoros* y de su inseparable amigo el *Gatobús*; éstos representan, en cierto sentido, una paradoja tanto espacial como temporal, ya que solo pueden ser vistos por las niñas (como si todo lo que vivieran con ellos en realidad no hubiera sucedido para los demás), actuando también como energía liberadora de su aprendizaje emocional, ya que les ayuda a sobrellevar esas situaciones, dificultades y miedos, dotándolos de unas vivencias infantiles más benévolas y conmovedoras.

Uno de los ejemplos que nos encontramos sobre estas situaciones es la escena en la parada del autobús. En ella, Satsuki y Mei se acercan a la parada del autobús para esperar a su padre y llevarle su paraguas, ya que esta diluviando. Sin embargo, el tiempo pasa y el autobús no llega, es de noche, llueve y las dos niñas están solas. De repente, Satsuki se percata de cómo una especie de animal se ha parado a su lado: es Totoro. Satsuki le presta el paraguas que habían cogido para su padre, lo que provoca gran placer y diversión en el enorme animal cuando las grandes gotas de agua caen sobre él. Pasados unos instantes, llega el Gatobús, el transporte de Totoro, y como regalo para las hermanas a cambio de haberle dejado el paraguas, les da una bolsita llena de semillas. Nada más marcharse el Gatobús, las niñas ven acercarse, por fin, el autobús de su padre.



De esta manera podemos ver cómo una situación que, en principio, asustaba a las hermanas, se transformó en un momento de descubrimiento y diversión, aplacando el miedo. Además, nuestros alumnos también pueden ver cómo el ser amable con los demás, como prestarle el paraguas, siempre tiene recompensa, el llevarse un regalo, el saquito de semillas, lo que a su vez provoca un sentimiento de curiosidad, ayudando a que las niñas piensen y se diviertan con otras cosas para no pensar tanto en los problemas de los adultos. Este aspecto es útil tanto para los docentes como para las familias, ya que, en nuestro caso, el cine puede ser ese elemento nuevo que provoque curiosidad en los más pequeños y, además, les entretenga y les enseñe al mismo tiempo.

Si bien es cierto, que son personajes que en ciertas ocasiones podrían ocasionarnos desagrado, e incluso miedo (debido a esas sonrisas tan siniestras de Totoro, o a esos ojos amarillos del Gatobús), las hermanas crearán un vínculo único con ellos que les ayudará en su devenir del día a día, el cual no siempre es fácil. De esta manera, todos esos momentos en los que las niñas pueden llegar a verse desbordadas debido a las experiencias que las rodean, se ven reconfortados con la presencia de nuestro extraño espíritu Totoro.



Estos encuentros con los espíritus tendrán consecuencias para la vida de las dos pequeñas hasta que su madre abandone el hospital y su núcleo familiar se haya vuelto a unir, entonces las niñas no volverán a ver a Totoro, pero el haberlo conocido contribuirá a la superación de un momento anímico muy difícil para ellas. Podría decirse entonces, que Totoro es el salvador de la niñez de las dos pequeñas, habiéndolas ayudado a descubrir los secretos de la naturaleza, a superar la enfermedad de su madre y sus miedos sin la necesidad de dejar de lado su dulce espíritu de infancia.

4.2. LOS VALORES SOCIALES Y FAMILIARES EN LA COMUNIDAD

El segundo aspecto que podemos trabajar en el aula es el fomento de los **valores sociales y familiares**. Un aspecto significativo de la historia es el tipo de comunidad a la que se marcha a vivir la familia. Hablamos de una comunidad en la que sus habitantes se conocen entre sí y colaboran entre ellos sin pedir nada a cambio. Además, se muestra una preocupación sincera de los unos por los otros, lo que se muestra perfecta y apasionadamente cuando Mei desaparece y todo el pueblo contribuye y se entrega por completo a su búsqueda. Esto ha quedado prácticamente obsoleto en la sociedad actual en la que vivimos, por lo que la película alaba, en cierta manera, a estas comunidades solidarias y colectivas, ya casi erradicadas en el mundo moderno. De este modo, en la película nos encontramos diversos valores inculcados por las personas de la comunidad y llevados de manera llana y sencilla a la educación de los niños, como el respeto por la naturaleza (de lo que hablaremos más adelante) y la convivencia pacífica entre animales y personas, pero también de la convivencia entre las propias personas, del respeto y ayuda hacia las personas mayores o la autosuficiencia de los niños, así como el respeto a una infancia y a un modo de vida más colectivo.



Es “un canto a la vida rural y a los orígenes”, tal como lo define Anna Junyent, autora del libro *Mujeres de Ghibli: La Huella femenina de Miyazaki en el Anime* (2018); Miyazaki nos presenta un paisaje verde y rebotante de vida, sin el atronador y típico ruido de las grandes ciudades. Nos aporta valores sin tener

la necesidad de adoctrinar, sin forzar las situaciones, explora y expone un entorno más cercano y, sobre todo, más íntimo al costumbrismo de los paisajes y pueblos de un Japón ideal de los años cincuenta, sin los rastros de la guerra, alejándose de la acción y las aventuras. Nos plantea su característico mensaje de concienciación y cuidado del medio ambiente, pero permaneciendo en un enfoque más sereno, familiar e intimista.

Por otra parte, la autenticidad de los personajes hace que sus hazañas y sus acciones lleguen con mayor intensidad a nuestros alumnos y alumnas al otro lado de la pantalla. En esta ocasión, el primero de estos personajes es la figura paternal, imaginativa, tierna, cercana y de mente extraordinariamente abierta, encarnada por el encantador profesor Kusakabe. El padre de las inocentes niñas resulta siempre agradable, amoroso y educado, tanto en su diseño como en su comportamiento, lo cual ayudará mucho a las niñas a sobrellevar la difícil situación que les toca vivir: la enfermedad de su madre.

Otro ejemplo de transmisión de valores familiares es uno de los *clichés* favoritos del director, la anciana, a quien siempre le otorga un tratamiento especial en sus films, normalmente interpretando roles de sabiduría, fortaleza y saber hacer. En este caso, tenemos a Nanny, la encantadora y adorable anciana que cuida de las dos hermanas cuando su padre no está, y que les enseña a partir de pequeños detalles, como el cuidado de los alimentos que nos da la tierra, o que les consuela y ayuda cuando los demás no pueden hacerlo, como cuando Satsuki se derrumba por la recaída de su madre y no hay nadie salvo ella para consolarla.



Por todo esto, y seguramente más, podemos concluir que, en relación a este apartado, Totoro nos entrega una entrañable lección para cuidar a las personas, no solo a la familia y al entorno más cercano, sino a todas aquellas que conviven en menor medida para, así, darse cuenta de que todo lo que se hace con buenas y sinceras acciones es reconocido por los que se tienen alrededor. Se trata de una manera sencilla de acercar a los estudiantes a unas actitudes de entrega por los demás, enseñándoles que se puede ayudar para obtener una recompensa, pero también sin la necesidad de recibir un premio por ello.

4.3. LA EMOCIÓN DE LA VIDA DIARIA COMO PROMOTORA DEL APRENDIZAJE EN LA INFANCIA

El tercer aspecto didáctico que nos muestra la película es la de la emoción de la **vida diaria** como promotora del aprendizaje en la **infancia**. Centrándonos en la historia, esta se limita a mostrarnos las aventuras y desventuras de las dos hermanas en un nuevo lugar donde todo a su alrededor parece mágico y sorprendente. Su día a día es lo más importante, las visitas a su madre, la relación que tienen con su padre, los juegos en el jardín, etc. Cosas que en un primer momento parecen nimias para estas niñas se transforman en un mundo completamente distinto, el cual se presenta de una manera excepcional y novedosa gracias a nuestro vecino y amigo Totoro.

Un acierto del director es la caracterización tan increíblemente real que se le ha dado a las niñas, ambas rebosantes de entrañable naturalidad. Mei es un personaje real, que llora, se enfada, ríe, grita, cualquier niño podría identificarse con ella. Lo que consiguen transmitir estos personajes de *Mi Vecino Totoro*, con esa naturalidad incesante, es que, de algún modo, los niños y niñas “ya son” Mei o Satsuki, son niños completamente normales que viven vidas normales a los que les pueden ocurrir cosas mágicas y extraordinarias. Busca entretener a su manera, y lo consigue no con acción espectacular, sino con la vida diaria, haciendo que los niños se identifiquen de verdad con las protagonistas, porque son como ellas. Para ellos, Totoro podría encontrarse en cualquier jardín, detrás de un arbusto o escondido en el tronco hueco de un árbol. La historia es tan realista que a cualquiera de ellos podría ocurrirle en su vida día a día. Un aspecto



de Totoro que puede pasar desapercibido es su capacidad de volar; los niños no pueden hacerlo por sí mismos, pero sí pueden volar con Totoro, que les muestra su propia realidad, pero un poco más fantástica y positiva.

Miyazaki tiene la capacidad de conectar fácilmente con el mundo infantil gracias a las representaciones que hace en sus películas de detalles cargados de entusiasmo e inocencia que definen las creativas ocurrencias y los sinceros sueños de los niños. Esta obra retrata en mayor profundidad este universo infantil sembrado de pequeños matices, como la emoción ante el descubrimiento, como la que embarga a las dos hermanas cuando ven su nuevo hogar por primera vez y corren por el río, el jardín o por todas las habitaciones de la casa; o la sensación de poder transformar cada instante en un juego, como la escena en la que Mei trata de atrapar a los duendes del polvo; o la capacidad de ilusionarse por los pequeños detalles, tal y como vemos en los juegos de la más pequeña cuando recoge flores y bellotas. Todo ello forma parte de lo que Miyazaki considera una infancia ideal: vivir rodeado por la naturaleza, jugando, divirtiéndose y aprendiendo con ella, y haciendo siempre uso de la creatividad y la imaginación infantil en la vida diaria.

Es una película para niños y sobre niños. Sobre cómo viven, cómo sienten, cómo ven la vida, cómo se emocionan, cuáles son sus miedos, sus alegrías. No hay tramas imposibles ni malos que luchen contra los buenos...pero, a cambio, hay fantasía, magia, inocencia, amor, ilusión... ¿No son estos temas para niños? Es una película que puede ayudar a los adultos a entender mejor a los infantes; donde los niños no pretenden ser adultos y los adultos no se vuelven idiotas.



4.4. POR LA PRESERVACIÓN Y EL RESPETO DEL MEDIO AMBIENTE

El último aspecto que podríamos llevar al aula con esta película, es la preservación y el respeto por el **medio ambiente**. Desde el inicio de la película, con la llegada y mudanza de la familia al pueblo, hasta el final de esta, encontramos un elemento esencial, prioritario y presente en todas y cada una de las escenas: la **naturaleza**.

Como en la inmensa mayoría de las películas de Miyazaki (y del estudio), la Madre Tierra representa un papel principal e inconformista: no es solo vista como un escenario en el que se desarrollen los acontecimientos mientras unos personajes acaparan el centro de atención de la trama, sino como un espacio ideal para que se desarrolle la vida, algo a lo que querer, respetar y, por encima de todo, proteger. En esta película se nos presenta como una estampa del campo apacible y acogedora, un lugar de descubrimiento permanente y de preservación de la inocencia, la imaginación y la creatividad que se posee cuando se es niño y que, tristemente, irá desapareciendo conforme vamos creciendo...pero como dice Miyazaki en *El Viaje de Chihiro* (2001) “*nada de lo que sucede se olvida, incluso si ya no lo recuerdas*”.

Mei y Satsuki juegan y disfrutan en el campo, en armonía con él, sin necesidad de dañarlo; el film nos enseña los beneficios de cuidar y convivir con la naturaleza, no las consecuencias de maltratarla. En este caso, la relación de las hermanas con la naturaleza viene representada en la existencia de los Totoros; ambas niñas establecen una bonita amistad con estos seres, a pesar de su peculiar e incluso siniestro aspecto y su raro comportamiento; con ello, podemos ver con total claridad la actitud de convivencia pacífica y respeto mutuo entre ambas partes.

Dos de las escenas más importantes y memorables de esta película están relacionadas con este apartado. La primera de ellas, se sitúa casi al principio de la historia: Mei esta jugando en el jardín, mientras que su hermana mayor se encuentra en la escuela y su padre trabaja dentro de casa. Mei esta recogiendo flores hasta que encuentra una bellota. Entonces se da cuenta que las bellotas



salen de un saquito que lleva un animalillo, una especie de conejo, y que además de ese, también hay otro, pero más pequeño. Se divierte persiguiéndolos un rato por el jardín, hasta que ambos se adentran en el bosque; Mei, en vez de tener miedo, los sigue a través de los arbustos, llegando hasta el alcanforero que hay dentro del bosque, al lado de su casa. Al asomarse por un agujero que hay en el tronco hueco, la pequeña se cae en su interior, descubriendo que es la madriguera de lo que también parece ser un conejo, pero esta vez mucho más grande que los otros dos. La niña, feliz y contenta juega durante un rato con él, hasta que, finalmente, cae dormida.

Esta es una escena que nos muestra la actitud que todos y cada uno de nuestros niños y niñas debe de aprender a tener hacia la naturaleza. Se trata de un parque de juegos lleno de elementos nuevos, a los que no hay que temer y con los que se puede convivir. En ella viven animales y plantas de muy distinto tipo, y tienen que aprender a cuidarlos, pero eso no significa que no podamos explorarlos; la naturaleza y sus pobladores no deben ser un impedimento para los más pequeños, sino que debe actuar como promotora de su aprendizaje, su autonomía y su imaginación. Conseguirlo, es función de la Escuela y Totoro una manera fácil de transmitirlo.



La segunda escena se encuentra más hacia el final de la película. Satsuki y Mei hace días que plantaron las semillas que les dio Totoro en la parada del autobús, y esperan a que germinen. Una noche, las niñas se despiertan y ven como los tres Totoros están bailando alrededor de las semillas, por lo que deciden salir y hacer lo propio. Entonces, mientras están bailando, una tras otra, las semillas

empiezan a florecer y las plantas empiezan a crecer, más y más hasta formar un árbol enorme. Después de conseguir el nacimiento de las plantas, las pequeñas se van a dar un paseo volador con los tres animales, descubriendo que también Totoro es el que hace soplar el viento. A la mañana siguiente, las niñas despiertan, el árbol que nació la noche anterior ha desaparecido, pero en su lugar han nacido los primeros brotes de las semillas que habían plantado.



Esta escena nos demuestra el amor más incondicional que puede llegar a tener un niño hacia la naturaleza: el de ver cómo algo plantado por él mismo germina. Estas imágenes nos ayudan a entender cómo pequeños detalles como este pueden ayudar a los alumnos y alumnas a “olvidarse” por unos momentos de aquellas cosas que puedan preocuparles, y cambiarlas por la emoción y la ilusión de otros aspectos que sí tienen que interesarles en su infancia. La vida en el campo puede ofrecernos experiencias tan didácticas como esta, a través de las cuales los estudiantes aprenden el ciclo de la vida, el del agua o lo difícil que es cuidar de otra forma de vida. Todo ello les enseña a ser responsables, y no solo con la naturaleza, sino también en otros aspectos de su vida diaria, a la vez que lo disfrutan y se divierten.

5. TODO UN ENSAYO PARA LA INFANCIA. LOS STUDIOS GHIBLI, ¿UN OCTAVO ARTE? CONCLUSIONES.

La programación de actividades cinematográficas en el aula puede ayudar a los alumnos a educar sus miradas para formar espectadores críticos con el mundo que les rodea. El valor del cine en las aulas dependerá de la aplicación que le demos, por lo que el maestro debe mostrar a los niños y niñas una perspectiva distinta, seleccionando temáticas y películas adecuadas para ellos. El cine representa una herramienta educativa privilegiada, capaz de despertar en los alumnos y alumnas la motivación y participación necesarias, un recurso idóneo para aprender y un apoyo pedagógico fantástico para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Y para llevarlo a cabo, no hay una mejor opción que las películas de nuestro estimado Studio Ghibli, el cual nos hace reflexionar acerca de conceptos como la felicidad, la sostenibilidad, la educación en valores, la igualdad de género y el progreso. Las películas de Studio Ghibli son totalmente diferentes a lo que se ve por parte de otros estudios y nos han dado material para pensar y analizar durante largo tiempo, así como disfrutar de una nueva mirada del mundo. Esto, favorece su empleo como instrumento didáctico, ya que su uso puede llevar a la provocación de respuestas activas en los alumnos, estimulando sus sentimientos y emociones, motivando, así, que puedan experimentar estas vivencias en su propia realidad. En especial, la película de *Mi Vecino Totoro* puede enseñar a los niños a contar y aceptar sus temores, a comunicarse con los demás, a hacerlo con sinceridad y sin miedo a expresar lo que sienten, permitiendo de esta manera una mayor facilidad y fluidez para establecer y estrechar relaciones sociales y familiares. En ella no se suaviza la verdad, no se guarda lo malo para que nuestro propio mundo parezca más bonito, sino que, de la mano de la magia y los colores llamativos, hay esperanzas y enseñanzas.

Podemos considerarla como una de las mejores películas de animación, y no solo japonesas, sino de todos los tiempos, referente tanto a la composición de la película como a los contenidos que retransmite la misma. Lo fácil sería recurrir a las normales y estereotipadas películas de animación, pero hay veces, que el



arriesgar también puede ser una buena alternativa. Algunos de los estudios de cine occidentales deberían aprender de la madurez del cine japonés: en ocasiones es preferible sacrificar planteamientos cinematográficos más asequibles, en detrimento de poder cargar las historias con otras temáticas que rebose fuerza y crítica a las problemáticas sociales.

Por todo esto (y más), cabe decir que el Studio Ghibli rompió absolutamente con todos los esquemas tocando techo con unas obras memorables y emocionantes que no dejarán a nadie indiferente, pero sí que dejarán a más de uno fascinado y con ganas de más. Ghibli es pasión, entrega, inspiración, un cine que te atrapa y te demuestra que hay mucho que ver más allá de los límites de Disney. Los largometrajes de Ghibli pueden ser bastante mágicos, la magia no es tan “bibidi bobidi booh” por falta de un mejor término, pero desde luego es mágica y memorable para todos aquellos que llegan a disfrutarla. De ningún modo estamos infravalorando o, mucho menos, criticando a Disney, sin embargo, no es menos cierto que las películas del estudio de Mickey, sobre todo las primeras producciones, no dejan de ser dulcificaciones de unos relatos que poco tienen que ver con el mundo real y que en nada ayudan a los niños y niñas para enfrentarse a la vida en sociedad.

Llegados hasta aquí sobra decir, ¿llegarán a ser las películas de Ghibli tan populares como las de Disney? Tristemente, hemos de dudar mucho. Disney es una descomunal máquina de animación con personal y recursos frente a los cuales el Studio Ghibli tendría serios problemas solo para intentar emparejarse. Sin embargo, no tienes que ser una máquina para hacer una gran animación, película tras película, personaje tras personaje, universo tras universo, Ghibli continúa demostrándonos que “*la magia del cine*” no es una frase hecha.



6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA

Fuentes textuales y webgrafía

Ambrós, A.; Breu, R. 2007. *Cine y educación*. Barcelona: Graó.

Batalla, J. 2019. *Viaje al cine animado de Miyazaki y cómo Studio Ghibli obligó a Disney a cambiar de rumbo*. Infobae. Recuperado de: <https://www.infobae.com/americas/cultura/2019/10/13/viaje-al-cine-animado-de-miyazaki-y-como-studio-ghibli-obligo-a-disney-a-cambiar-de-rumbo/>

Bruner, J. (1996). *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.

Cabero, J. 2003. Educación en valores y cine. *Revista Making of Cuadernos de cine y educación*, 20, pp. 16-30. ISSN 1137-4926

Cabrillo, I. 2015. *Magia a la luz del umbral: el cine de Miyazaki en el aula*. Santos, A. (dir.). Trabajo final de Grado, Universidad de Cantabria. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/6867>

Cantabria. 2008. Decreto 79/2008, de 14 de agosto por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Cantabria. *Boletín Oficial de Cantabria*, 25 de agosto de 2008, 164, pp. 11543-11559

Carpenter, E.; McLuhan, M. 1972. *El aula sin muros*. Barcelona: Laia. ISBN: 84-7222-267-5

De la Torre, S.; Pujol, M. A.; Rajadell, N. 2005. *El cine en un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine*. Madrid: Narcea



Escuder, P. A. (1998). ¡Nos gusta tanto hacer pedazos el cine!. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 11, pp. 21-25. ISSN: 1134-3478

Filmaffinity. 2002. Mi Vecino Totoro, ficha (Consulta 15/03/2020). Disponible en: <https://www.filmaffinity.com/es/film646631.html>

García Amilburu, M. (2009), *Mil mundos dentro del aula: Cine y educación*. Madrid: Universidad de Educación a Distancia. ISBN: 978-84-362-5901-8

Hernández, F. (2004). Pasión por el proceso de conocer. *Cuadernos de Pedagogía*, volumen 332

Huerta, R. (2012). Aprender a ser docentes con el cine de Miyazaki. *Archivos de Ciencias de la Educación*. 6, pp. 69-79. ISSN 2346-8866. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4669532>

Junyent, A., (2018), *Mujeres de Ghibli. La huella femenina de Miyazaki en el anime*, Madrid, Diábolo Ediciones S.L. ISBN: 978-84-949449-2-5

López, A. 2017. *Hayao Miyazaki: el corazón del niño que creía que podía cambiar el mundo*. El salto diario. Recuperado de: <https://www.elsaltodiario.com/el-baul-de-kubrick/hayao-miyazaki-el-corazon-del-nino-que-creia-que-podia-cambiar-el-mundo>

López Martín, A., García Villar, M., (2017), *Mi vecino Miyazaki*, Madrid, Diábolo Ediciones S.L. ISBN: 978-84-947700-4-3

Loscertales, F.; Núñez, T. (2001). *Violencia en las aulas. El cine como espejo social*. Barcelona: Octaedro.

Lugo, M. 2019. *La felicidad vs. la realidad: un análisis de Disney y Studio Ghibli*. Playerone. Recuperado de: <https://www.playerone.vg/2019/06/04/disney-studio-ghibli-analisis/>

Macwilliams, M. W. (2008), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. New York: M.E. Sharpe. ISBN: 9-7807-6561-6012

Martínez, I. 2018. *[3 décadas de valores y educación Ghibli] Vol. 1: Protagonistas femeninas*. Cinemanía. Recuperado de: <https://cinemania.20minutos.es/noticias/3-decadas-de-valores-y-educacion-ghibli-vol-1-protagonistas-femeninas/>

Martínez, I. 2019. *[3 décadas de valores y educación Ghibli] Vol. 2: El respeto por la naturaleza*. Cinemanía. Recuperado de: <https://cinemania.20minutos.es/noticias/3-decadas-de-valores-y-educacion-ghibli-vol-2-el-respeto-por-la-naturaleza/>

Martínez, I. 2019. *[3 décadas de valores y educación Ghibli] Vol. 3: La bondad de las villanas*. Cinemanía. Recuperado de: <https://cinemania.20minutos.es/noticias/3-decadas-de-valores-y-educacion-ghibli-vol-3-bondad-villanas/>

Martínez Rodríguez, H. 2011. *El cine como recurso didáctico*. Fernández Ulloa, T. (dir.) Trabajo final de Grado, Universidad de Cantabria. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/1699>

Martínez-Salanova Sánchez, E. (2002). *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*. Huelva, Grupo Comunicar Ediciones. Recuperado de: https://issuu.com/aularia/docs/aprender_con_el_cine_aprender_de_pe

Martínez-Salanova Sánchez, E. 2003. El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 20,

pp. 45-52. Recuperado de:
https://educomunicacion.es/articulos/valor_cine_aprender_ensenar.htm

Martínez Salanova Sánchez, E. 2011. Cine, multiculturalidad y desarrollo: Educación para el desarrollo a través de los audiovisuales. *Revista Pueblos*. Recuperado de: www.revistapueblos.org/old/spip.php?article2214

Massanet, A. 2009. "Mi vecino Totoro", el hermoso misterio de la infancia. Espinof. Recuperado de: <https://www.espinof.com/animacion/mi-vecino-totoro-el-hermoso-misterio-de-la-infancia>

Miró, F. 2019. *Treinta años y tres razones para redescubrir 'Mi vecino Totoro' en pantalla grande*. El Diario. Recuperado de: https://www.eldiario.es/cultura/cine/Treinta-razones-redescubrir-vecino-Totoro_0_853564957.html

Montero Plata, L. (2012), *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*, T. Dolmen Editorial. ISBN: 978-84-15296-60-7

Montero Plata, L. (2012). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki memoria, fantasía y didáctica*. A. Elena Díaz, A. (dir).; Ortega Álvarez, M. L. (dir). Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid.

Montero Plata, L.; Pérez-Guerrero, A. M. 2015. Sincronías y sinergias animadas: la visión de la industria de la animación de Pixar y Ghibli. *Con A de animación*. (5) pp. 26-37. ISSN 2173-3511. Disponible: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5628685>

Napiers, S. J. (2005), *Anime: from Akira to Howl's Moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan: ISBN: 1-4039-7051-3



Odell, C.; Le Blanc, M. (2009), *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Londres: Kamera Books. ISBN 13: 9781842432792

Pereira, C. 2005. *Los valores del cine de animación. Propuesta pedagógica para padres y educadores*. Barcelona: PPU

Pla Vall, E. 2007. Las relaciones peligrosas: Cine y enseñanza, algo más que buenos propósitos. *Con-Ciencia Social*, 11, pp. 35-54. ISSN 1697-3127

Renedo Uriarte, E. 2016. *La cultura de la imagen en la escuela: La ausencia pedagógica del cine en el aula*. Gómez, A. L. (dir). Trabajo final de Grado, Universidad de Cantabria. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/8825>

Reyes, R. 2016. *Por qué es importante el desarrollo de los niños*. El mundo. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/sapos-y-princesas/2016/07/19/578e1db5e2704e27238b460e.html>

Robles, M. (2010), *Antología del Studio Ghibli de Nausicaä a Mononoke (1984-1997), volumen 1*, Manga books. ISBN: 978-84-92458-63-9

Rubio Prats, L.; Jiménez Ordóñez, J. A. 2015. *El folclore y mitología japonesa en las películas de Studio Ghibli. Los casos de "El viaje de Chihiro" y "Mi Vecino Totoro"*. Mas López, J. (dir). Trabajo final de Grado, Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible en: <https://docplayer.es/22886284-El-folclore-y-mitologia-japoneses-en-las-peliculas-de-studio-ghibli.html>

Sabater, V. 2019. *El cine, fábrica de emociones*. La mente es maravillosa. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/el-cine-fabrica-de-emociones/>

Santos, A., (2017), *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine.*, Madrid, Cátedra. ISBN: 978-84-376-3698-6



Santos García, E. 2016. *Educación para el desarrollo humano a través del cine: análisis de "Binta y la gran idea"*. Romero Morante, J. (dir.) Trabajo final de Grado, Universidad de Cantabria. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/8643>

Thompson, M. 2018. *Hayao Miyazaki, el director que entiende a la perfección la esencia del ser humano*. Chilango post. Recuperado de: <http://www.chilangopost.com/noticias/2016/4/6/hayao-miyazaki-el-director-que-entiende-a-la-perfeccion-la-sensibilidad-del-humano>

Tones, J. 2016. *Las claves estéticas y temáticas de Studio Ghibli, el mito de la animación japonesa*. Magnet. Recuperado de: <https://magnet.xataka.com/nuestro-tsundoku/las-claves-esteticas-y-tematicas-de-studio-ghibli-el-mito-de-la-animacion-japonesa>

Filmografía

Miyazaki, H. (Dirección). (1986). *Tenkû no Shiro Rapyuta* (El castillo en el cielo). Japón: Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (Dirección). (1988). *Tonari no Totoro* (Mi Vecino Totoro). Japón: Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (Dirección). (1989). *Majo no takkyûbin* (Nicky, la aprendiz de bruja). Japón: Studio Ghibli

Miyazaki, H. (Dirección). (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi* (El Viaje de Chihiro). Japón: Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (Dirección). (2008). *Gake no Ue no Ponyo* (Ponyo en el acantilado). Japón: Studio Ghibli.

7. ANEXOS

ANEXO 1. FICHA TÉCNICA DE *MI VECINO TOTORO*

Título original: *Tonari no Totoro*

Año: 1988

Duración: 86 minutos

País: Japón

Dirección: Hayao Miyazaki

Guion: Hayao Miyazaki

Música: Joe Hisaishi

Fotografía: Animación, Hisao Shirai

Reparto: Animación

Productora: Studio Ghibli

Género: Animación. Fantástico. Infantil/Infancia. Años 50. Película de culto. Cine familiar. Vida rural. Realismo mágico.

Grupos: Studio Ghibli (y obras relacionadas)

Sinopsis: En los años 50, una familia japonesa se traslada al campo. Las dos hijas, Satsuki y Mei, entablan amistad con Totoro, un espíritu del bosque. El padre es un profesor universitario que estimula la imaginación de sus hijas relatándoles fábulas e historias mágicas sobre duendes, fantasmas y espíritus protectores de los hogares, mientras la madre se encuentra enferma en el hospital.

ANEXO 2. GUÍA DIDÁCTICA DE *MI VECINO TOTORO*

La Unidad Didáctica “*Mi Vecino Totoro*” esta diseñada para trabajar en el aula a través de una herramienta tan cercana y accesible como es el Cine. Éste resulta ser un medio perfecto, y además entretenido, para trabajar y transmitir valores a los alumnos. Una buena película o, simplemente, fragmentos de ella, nos pueden ser de gran utilidad para analizar un tema concreto, permitiéndonos también trabajar sobre aspectos o realidades que son, o no, cercanos a nosotros, a nuestros alumnos o a las aulas, sin salirnos de nuestra zona de confort.

En este caso, esta Unidad puede ser trabajada en las aulas de Educación Infantil, principalmente para alumnos de 4 y 5 años; el alumnado de 3 años también podría perfectamente trabajar los contenidos de la película, el problema a abordar sería la dificultad de que los niños soportaran el visionado completo de la película, por lo que, una solución podría ser el utilizar únicamente escenas concretas de la película para trabajar el punto de interés (que igualmente puede aplicarse a los otros dos niveles). En ella, los alumnos y alumnas trabajarán sobre la aceptación de miedos, la importancia de la familia y de la comunidad en nuestra vida diaria y del cuidado de la naturaleza, además de que su simple visionado favorece la imaginación de los infantes.

La Unidad Didáctica formará parte de un Proyecto de Centro para el ciclo de Educación Infantil destinado al cine: “UN AULA “DE CINE” ”. El proyecto se llevará a cabo a lo largo de, más o menos, tres meses, desde octubre hasta enero, obviando el mes de diciembre que estará destinado al Proyecto de Navidad; en él, además de la Unidad de “*Mi Vecino Totoro*”, habrá otras cuatro unidades relacionadas con otras cuatro películas del estudio (cada una de las cuales tendrá sus propios objetivos, competencias y actividades): “*Ponyo en el Acantilado*”, “*Nicky, la aprendiz de bruja*”, “*El Castillo en el Cielo*” y “*El Viaje de Chihiro*”, respectivamente. Por lo que se dedicará una media de dos semanas a cada película y cada semana se realizarán cinco actividades relacionadas con ella, 10 actividades en total, una por día, sin contar las que implican diálogos, reflexión en grupo o asamblea.



	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
09:00	Inglés	Tutoría	Psicomotricidad/ Tutoría	Tutoría	Psicomotricidad/ Tutoría
10:00	Tutoría	Inglés	Tutoría		Tutoría
11:00		Tutoría			
11:30	RECREEO				
12:00	Tutoría	Tutoría	Biblioteca	Tutoría	Religión/ Alternativa
13:00	Religión/ Alternativa		Tutoría		Tutoría

(Siguiendo este ejemplo de calendario extraído de uno de mis períodos de prácticas, las actividades menos laboriosas se han reservado para los lunes y los miércoles, ya que, la distribución de las clases conlleva menor tiempo con el grupo clase al completo).

De este modo, luego cada uno de los docentes podrá trabajar independientemente en su aula: visionando la película lo primero y realizando las actividades después; realizando las actividades, viendo la película y después llevando a cabo una reflexión en gran grupo... Eso quedará a cargo de cada docente y de cada grupo-clase. Para la presente unidad realizaremos:

Actividades previas al visionado de la película

Introduciremos el nuevo proyecto mediante una asamblea con toda la clase, hablaremos de cine, de las películas favoritas de los niños, de qué dibujos suelen ver, etc. Les explicaremos qué películas vamos a utilizar y por qué. Y para acompañar a esta primera toma de contacto realizaremos la Ficha 1.

En segundo lugar, aprenderemos una canción relacionada con la película. Los días anteriores la habremos puesto en clase durante el juego por rincones y el almuerzo para que los alumnos y alumnas se fueran familiarizando con ella. Una vez la conocemos, realizaremos la segunda actividad, la Ficha 2.



Y, por último, presentaremos a los niños la Ficha 3. Su elaboración esta estrechamente relacionada con la Ficha 9; ambas constarán del mismo tipo de elaboración para ver el progreso de los niños y niñas en cuanto a su contenido.

Actividades durante el visionado de la película

Debemos recordar que la película no se verá por completo en un solo día, sino que se hará en unos cuatro días aproximadamente, pudiendo después visualizar de nuevo las escenas más relevantes o que más hubieran llamado la atención de los niños y niñas.

Por lo tanto, durante estos cuatro días (o más) de visualización se realizarán las Fichas 4, 5, 6 y 7, como siempre, acompañadas de debates, diálogos y asambleas en grupo. Además de las fichas, también se llevarán a cabo otras actividades, pero no directamente relacionadas con la película: por ejemplo, durante el juego por rincones, el de la pintura estará reservado para realizar un mural sobre la película, o el del ordenador tendrá un juego para conocer otros países como es, en este caso, el nipón.

Actividades posteriores al visionado de la película

Y para finalizar la Unidad Didáctica de Totoro, se realizarán las tres últimas fichas, la 8, la 9 y la 10. Una vez terminadas todas las fichas y finalizada la película, se llevará a cabo una reflexión en gran grupo donde los niños y niñas puedan expresar qué es lo que han aprendido con ella, de manera que el maestro o maestra pueda también finalizar su evaluación de la unidad.

Formulación de objetivos y competencias. Materiales didácticos, metodología y planificación.

Objetivos:

- Suscitar la curiosidad sobre el medio ambiente a través del cine.
- Descubrir las relaciones que se establecen entre las diferentes formas de vida y su entorno.
- Aprender cómo son los bosques y los beneficios que aportan.



- Aprender a cuidar y a proteger los bosques.
- Fomentar la imaginación y la creatividad a través del cine.
- Promover el descubrimiento en el medio natural y en la vida diaria.
- Iniciar a los alumnos en una educación de la mirada.
- Aprender a superar los miedos en la infancia mediante distintas estrategias.
- Valorar la comunidad en la que se vive.
- Aprender a convivir en sociedad.
- Destacar la importancia del núcleo familiar.

Competencias:

- **Conceptuales:**
 - Definición y vida en el bosque.
 - Flora y fauna de los bosques.
 - Beneficios que nos aportan los bosques.
 - Cuidado y protección de los bosques.

- **Procedimentales:**
 - Exploración libre.
 - Experimentación guiada por preguntas.
 - Promoción del juego en el medio natural.
 - Representaciones verbales, gráficas y plásticas.
 - Iniciación a la identificación de miedos personales.
 - Participación activa en la vida diaria de su comunidad.
 - Participación activa en la vida diaria de su núcleo familiar.

- **Actitudinales:**
 - Deseo de observar y saber.
 - Concienciación sobre la importancia del cuidado de los bosques.
 - Colaboración y participación activas.
 - Reconocimiento de miedos personales.
 - Respeto hacia los demás y hacia uno mismo.



Materiales Didácticos:

- Fichas elaboradas por el profesorado, cada una de las cuales se elaborará con distintas clases de materiales.
- Plataformas virtuales de Juego Educativo, muy utilizadas en los últimos años para el tratamiento del Medio Ambiente de una forma lúdica y efectiva.
- Internet, para distintos y variados usos, como por ejemplo la búsqueda de imágenes.
- La Biblioteca del Colegio.
- Espacios exteriores.
- Película “*Mi Vecino Totoro*”

Metodología: durante el desarrollo de esta Unidad Didáctica el profesorado se guiará por varios principios:

- Supremacía de la educación sobre la instrucción: es más importante educar que solo instruir. Los maestros están en las aulas para educar en más materias además de la lecto-escritura, la lógico-matemática, la fonética... y la educación medioambiental, social o emocional son tan importantes como necesarias.
- Socialización: el niño es social por naturaleza y no es desconocido que los niños trabajan mejor cuando se hace en grupos o con todo el grupo-clase; es una gran oportunidad para realizar dinámicas de grupo como debates, narración de experiencias, juegos, otras lecturas, búsquedas de información en grupo... Se trata de una herramienta con infinitud de posibilidades que, puede ser de gran utilidad para que los niños no tengan miedo a abrirse y a compartir sus preocupaciones, ya que se dan cuenta de que todos los demás también pueden tenerlas, e incluso, compartirlas.
- Creatividad: ser espontáneo. Capacidad expresiva durante los diálogos en grupo. Soluciones novedosas ante ciertos problemas que puedan plantearse durante las clases.
- Aprendizaje significativo: se llevará a cabo mediante salidas al aire libre y las tertulias en grupo se realizarán en las mismas, ya que está más que



comprobado el hecho de que de este modo la retención de los conocimientos en los alumnos es más profunda y duradera. Además, se parte de una base muy cercana a los alumnos, que no es otra que su propia vida diaria, su familia, su barrio y sus preocupaciones del día a día.

- Principio de globalización: integrando los distintos tipos de conocimientos de los diferentes ámbitos educativos mediante los centros de interés de la Unidad Didáctica.

Planificación: el Proyecto dentro del cual se engloba esta Unidad Didáctica, como habíamos dicho anteriormente, durará un período de aproximadamente tres meses, desde octubre hasta finalizar el mes de enero, pero excluyendo el mes de diciembre, que estaría destinado a trabajar en los contenidos de la Campaña de Navidad (que también podría reforzarse mediante películas). La ubicación de la unidad “*Mi Vecino Totoro*” tendrá lugar durante el primer mes de Proyecto, al igual que la de “*Ponyo en el Acantilado*”, aprovechando que aún no ha finalizado del todo el buen tiempo para poder realizar salidas al patio u otros espacios naturales que fomenten la motivación por los centros de interés.

Procedimientos y criterios de evaluación: alumnado, trabajo y profesor.

Evaluación del Alumnado:

Al tratarse de una Unidad Didáctica integrada y globalizada en el Segundo Ciclo de Educación Infantil, no se calificaría como tal. Sin embargo, al ser una unidad destinada a la reflexión, al diálogo, a la inventiva, a la solución de problemas de forma creativa, a la sinceridad con los demás... los criterios de evaluación valorarán enormemente la participación de cada uno de los alumnos de manera individualizada, aunque la mayoría de las actividades se hayan llevado a cabo de forma grupal; de igual manera, las actividades que son manuales e individuales (las fichas), no serán calificadas, sino solo tomadas en cuenta en relación a ciertos aspectos del desarrollo: nivel de dibujo, prensión del lápiz, nivel de invención... Además, aquí también podremos comprobar los mecanismos verbales y de comunicación que posee cada uno de los niños y niñas y, en aquellos casos en los que no hayan sido capaces de expresarse, se valorarán



los modos, estrategias o herramientas que hayan sido capaces de utilizar para lograrlo.

La creatividad en la realización de las actividades también será punto de evaluación de los alumnos, pero en esta ocasión sí que se valorará el trabajo grupal, ya que a raíz de una idea individual pueden nacer muy buenas ideas conjuntas, por lo que se considerará un trabajo grupal.

El modo más sencillo de llevar a cabo estas evaluaciones es con las conocidas “rúbricas” en las que quedan plasmados aquellos criterios que se tienen que haber conseguido a lo largo de la totalidad del desarrollo de la unidad, y el grado de satisfacción en el que han logrado dichos criterios. La rúbrica de evaluación de este Proyecto esta reflejada en el ANEXO 3.

Evaluación del Profesorado:

Se llevará a cabo al finalizar la Unidad Didáctica, y valorará criterios como estos, entre otros muchos:

- Motivación inicial para los alumnos.
- Planteamiento de situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar.
- Mantenimiento del interés del alumnado durante toda la duración de la UD.
- Comunicar la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad, aplicación real...
- Relacionar los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos (aprendizaje significativo)
- Plantear actividades que aseguren la adquisición de los conocimientos
- Proponer actividades variadas e innovadoras
- Utilizar recursos didácticos creativos y variados
- Fomentar el respeto por las ideas y la colaboración entre los alumnos
- Tener en cuenta el nivel de habilidad de los alumnos, sus ritmos de aprendizaje, las posibilidades de atención, etc., y adaptarse a los mismos.



Un último criterio para la evaluación del profesorado será la opinión de sus propios alumnos. A menudo, es un colectivo que nos olvidamos que también puede valorarnos y, además, muy positivamente, porque son los que más tiempo pasan junto a nosotros en el aula y para los que, al final, te esfuerzas en ser y trabajar mejor. Por lo que una óptima manera de evaluarnos a nosotros mismos es preguntar directamente a nuestros alumnos: qué les ha gustado, qué no, cómo lo mejorarían, qué otras cosas nuevas podrían hacerse...y aprender de ello.



ANEXO 3. RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

Nombre del Alumno/a:				
Curso:				
Proyecto: UN AULA "DE CINE"				
CRITERIOS	EXCELENTE 	BUENO 	ADECUADO 	POCO 
PARTICIPACIÓN	Participa de forma muy activa en los diálogos grupales, expresando sus ideas y opiniones	Participa con asiduidad en los diálogos grupales, expresando sus ideas y opiniones	Participa muy pocas veces en los diálogos grupales expresando ideas y opiniones	No suele participar y no aporta ninguna idea u opinión
ESCUCHA ACTIVA	Escucha a sus compañeros y acepta los acuerdos tomados por la mayoría.	Escucha a todos los compañeros, pero no acepta los acuerdos tomados por la mayoría.	No escucha las intervenciones de los demás, expresando sus ideas por encima del resto.	No escucha las intervenciones de los demás ni muestra interés en ellas ni en el diálogo general.
EXPRESIÓN ORAL	Habla de forma clara y sin errores, con un vocabulario muy amplio.	Su habla es clara y adecuada. Vocabulario apropiado.	Su habla no es del todo clara, presentando errores. No incluye vocabulario de la unidad.	Su habla no es clara y a menudo no se le puede entender. Usa pocas palabras.
EXPRESIÓN ESCRITA	Escribe las palabras perfectamente.	Aunque no escribe la palabra correcta en su totalidad, es entendible.	Aparecen letras, aunque no sean las correspondientes de la palabra a escribir.	En lugar de letras hace garabatos.
ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN DE LA TAREA	Realiza la actividad atendiendo a todas las indicaciones del maestro.	Realiza la actividad correctamente solo a algunas indicaciones del maestro.	Realiza la actividad, pero no sigue el proceso indicado.	No realiza la actividad de forma satisfactoria. No sigue el proceso ni el orden establecido.



ANEXO 4. CUADERNILLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DE MI VECINO TOTORO

FICHA 1.



Materiales: pinturas de palo y plastidecor, rotuladores, ceras, papel celofán de color negro, tijeras y pegamento de barra.

Desarrollo: los alumnos deberán colorear la ficha al gusto. Lo único que tendrán que seguir serán las instrucciones para decorar el carrete de cinta ubicado en la esquina superior izquierda de la ficha: para ello tendrá que recortar pequeños pedazos y, con el pegamento, rellenar toda la cinta de cine. De esta manera, los niños trabajan la creatividad, ya que aún no han visto la película y pueden divagar en cuanto a de qué color será el pelaje de Totoro o el pelo de Mei, y la motricidad fina, con el uso de los diferentes materiales, las tijeras en especial.



FICHA 2.

**CANCIÓN: MI VECINO
TOTORO**

TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO

A ESCONDIDAS SE ACERCA YA...
UNA NUEZ ENTIERRA EN EL CAMINO
QUE AL BROTA...SORPRENDERÁ...
UNA CONTRASEÑA HALLARÁS Y ASÍ AL BOSQUE PODRÁS ENTRAR
ESTA AVENTURA EMPIEZA AQUÍ

MI VECINO TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO
VIVE EN EL BOSQUE DESDE HACE MUCHO TIEMPO ATRÁS

MI VECINO TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO,
SOLO PUEDES ENCONTRARLE CUANDO ERES UN NIÑO AÚN
ESTE SUEÑO VIVIRÁS

VUELVE A LLOVER Y ALLÍ ESTA ÉL
MOJADO EN LA PARADA DEL AUTOBÚS
AL DESPLEGAR...TU PARAGUAS
ÉL A CABIO TE OFRECERÁ UN PASAPORTE PARA ENTRAR
LA MÁGICA PUERTA SE ABRIRÁ

MI VECINO TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO
TOCA LA OCARINA BAJO LA LUNA LLENA

MI VECINO TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO
SI ALGUNA VEZ LO ENCUENTRAS UNA ENORME FELICIDAD
LLEGARÁ A TU CORAZÓN

TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO
VIVE EN EL BOSQUE DESDE HACE MUCHO TIEMPO ATRÁS

MI VECINO TOTORO, TOTORO,
TOTORO, TOTORO
SOLO PUEDES ENCONTRARLE SI ERES UN NIÑO AÚN
ESTE SUEÑO VIVIRÁS

TOTORO, TOTORO
TOTORO, TOTORO...



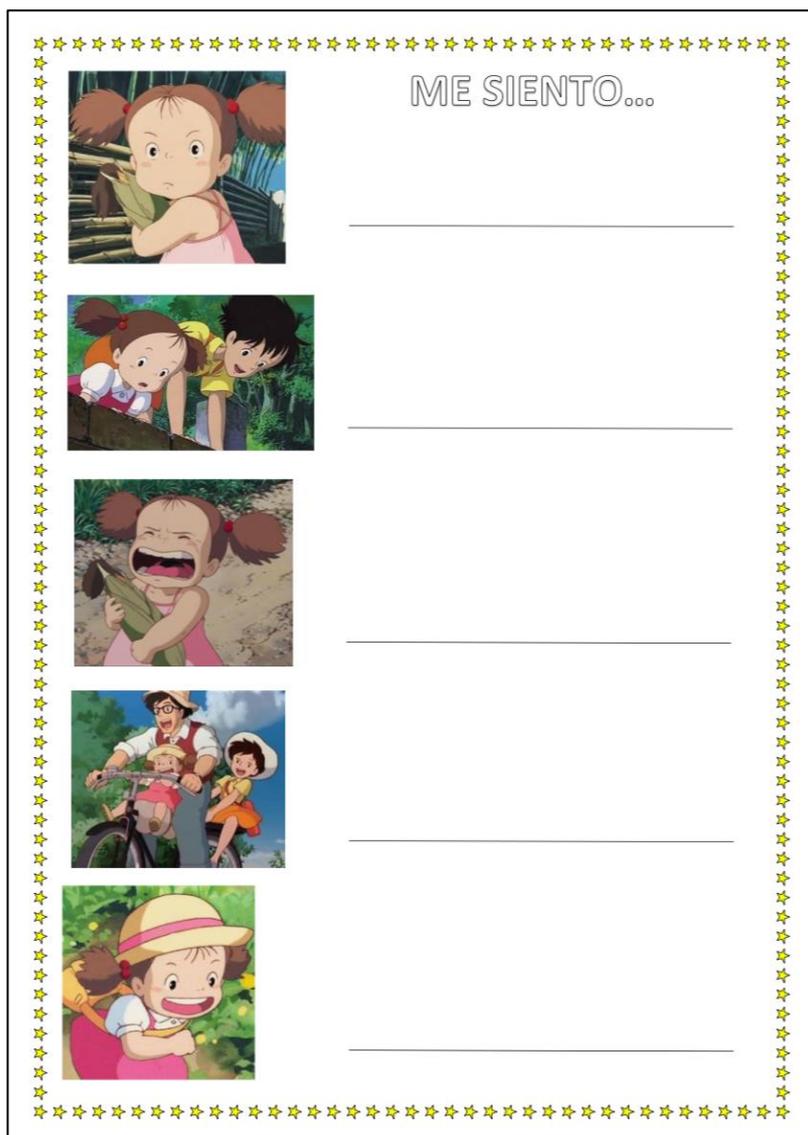
Materiales: pinturas de palo y plastidecor, rotuladores, ceras, gomets, gomaeva de purpurina de colores, lana de colores, tijeras y pegamento de barra.

Desarrollo: al igual que en la ficha 1, los alumnos y alumnas tendrán que colorear todos los elementos de la hoja, título incluido, de manera que tendrán que realizar la forma de las letras con rotulador (de esta manera es mucho más sencillo que, por ejemplo, con plastidecor). Se les proporcionarán los gomets, la gomaeva y la lana por si quisieran utilizarlos para decorar, por ejemplo, el Gatobús con lana, o el paraguas con gomaeva.



FICHA 3.

ME SIENTO...



Materiales: lápiz, goma y rotuladores.

Desarrollo: los niños y niñas tendrán que escribir en la línea correspondiente a cada imagen cómo creen que se siente cada uno de los personajes que aparecen en ellas. Aún no ha tenido lugar el visionado de la película, por lo que los resultados esperados se orientan a adjetivos más bien básicos como contento o triste. Después de haberlo escrito a lápiz, deberán repasarlo con los rotuladores, de este modo, trabajarán no solo la motricidad fina, sino también la escritura y la caligrafía, y les ayudaremos con el modo correcto de sostener el lapicero o el rotulador.



FICHA 4.

EL PERSONAJE CON EL QUE ME IDENTIFICO ES

_____ PORQUE _____

Materiales: lápices, goma, pinturas de palo, plastidecor, rotuladores o ceras.

Desarrollo: la finalidad de esta ficha es, por supuesto, fomentar la creatividad de los alumnos y alumnas mediante el dibujo libre (siempre relacionado con el centro de interés). Pero, al mismo tiempo, el maestro o maestra podrá hacerse una idea más aproximada sobre qué rasgos de la personalidad se apropia cada uno de los niños y niñas a sí mismo, lo que puede ser muy beneficioso para ayudarles en su desarrollo emocional.

Por lo tanto, tendrán que elaborar dos cosas: escribir el personaje con el que más se han identificado hasta el momento y el por qué de ello, trabajando así la lecto-escritura y la motricidad fina; y dibujar y colorear lo más completamente posible ese personaje al que hayan citado, con rasgos propios y un espacio en el que desenvolverse, trabajando como ya hemos dicho la imaginación y la creatividad, además de la experimentación con los materiales, ya que cada tipo de pintura puede utilizarse para dar personalidad a cada uno de los objetos.



FICHA 7.



Materiales: lápices, tijeras, cartón, lana negra y gris, ojos móviles y cola transparente

Desarrollo: esta es una actividad que, en principio, necesitará de mucha ayuda por parte del maestro o maestra, ya que el procedimiento, a pesar de parecer sencillo, no lo es, y mucho menos si queremos que salga bien. El procedimiento para elaborar cualquiera de los dos pompones es el mismo: los niños y niñas recortarán dos trozos de cartón con forma de disco (previamente el maestro o maestra habrá elaborado varios discos para que los niños los perfilen con el lápiz sobre el cartón, y los alumnos irán pasándose los discos), para el orificio del medio el maestro o maestra ayudará haciendo una incisión para que ya ellos puedan introducir la tijera con mayor facilidad. Después de eso, dependiendo del pompón, se elegirá la lana correspondiente y los estudiantes deberán cubrir todo el cartón con la lana como se ve en las imágenes; posteriormente cortamos la lana y extraemos el cartón; por último, pegaremos los ojos a los pompones. En el caso del Totoro, elaboraremos unas orejas con cartón que pintaremos de gris y también pegaremos al pompón, y un trozo de lana negra a modo de nariz.



FICHA 9.

	ME SIENTO... _____
	_____
	_____
	_____
	_____

Materiales: lápiz, goma y rotuladores.

Desarrollo: al igual que en la ficha 3, los niños y niñas tendrán que escribir en la línea correspondiente a cada imagen cómo creen que se siente cada uno de los personajes que aparecen en ellas. Los niños y niñas ya han visto la película y han trabajado sus contenidos en el aula, por lo que, esta vez, se espera que los resultados vayan más allá de los obtenidos en su predecesora, como sorprendidas o emocionadas. Igualmente, después de haberlo escrito a lápiz, deberán repasarlo con los rotuladores.

FICHA 10.



Materiales: lápiz, goma, pinturas de palo y plastidecor, rotuladores, ceras, papel pinocho de color marrón, algodón, tijeras y pegamento de barra.

Desarrollo: en primer lugar, los niños y niñas deberán escribir a lápiz las palabras que faltan dentro de la frase, vista y trabajada en clase, para después repasar todo el texto con los rotuladores, como ya hemos hecho en otras de las actividades. Posteriormente, colorearán a su gusto toda la ficha con los diferentes materiales. Y por último, utilizaremos el papel pinocho y el algodón: el papel pinocho se utilizará para la rama del árbol, por lo que los alumnos podrán elegir si recortar trozos pequeños y pegarlos, enrollar el papel y pegar una sola pieza, pegar varias capas...lo que ellos prefieran; y el algodón se utilizará para rellenar la barriga del Totoro grande y del mediano, de modo que podrán hacer bolitas pequeñas y pegarlas o, por el contrario hacer una bola grande (para el pequeño Totoro, obviamente, deberá de ser de pequeño tamaño para que se le vea). Así, continuaremos trabajando la motricidad, la lecto-escritura y la caligrafía, pero esta vez experimentando un poco más con los materiales.

