

CICLO DE CINE /SEKAI / FICHA DIDÁCTICA

El mago de Oz

Victor Fleming, 1939





Dorothy y su perrito Toto viajan por error al mundo de Oz, donde se enfrentarán a la malvada Bruja del Oeste. Junto al Espantapajaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde, este grupo de amigos inesperados recorrerá el camino de baldosas amarillas en busca del legendario mago de la Ciudad Esmeralda.

Puede que sea la película más influyente de la historia del cine, quizá también la más vista. Cada año, miles y miles de personas regresan a Oz, donde les esperan toda clase de aventuras, canciones inolvidables y una historia que se puede entender de una y mil formas distintas. Si la película sigue teniendo la misma relevancia que hace ochenta años es precisamente por eso: las peripecias de Dorothy significan algo diferente para cada uno de sus espectadores. Algo personal, único. Por eso dejan una huella tan profunda.

Otros mundos de fantasía en imagen real



De izquierda a derecha y de arriba a abajo: *Viaje a la Luna* (Georges Méliès, 1902), *El ladrón de Bagdad* (Raoul Walsh, 1924), *La bella y la bestia* (Jean Cocteau, 1946), *Viaje al centro de la Tierra* (Henry Levin, 1959), *El barón fantástico* (Karel Zeman, 1961), *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977)...



La historia interminable (Wolfgang Petersen, 1984), *Oz, un mundo fantástico* (Walter Murch, 1985), *Dentro del laberinto* (Jim Henson, 1986), *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (Peter Jackson, 2001), *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (Alfonso Cuarón, 2004), *Oz: un mundo de fantasía* (Sam Raimi, 2012), *Pinocho* (Mateo Garrone, 2019), *Wicked* (Jon M. Chu, 2024).



¿Qué es el
cine *isekai*?



01

El cine *isekai*

El *isekai* es un término japonés que designa un subgénero de la ficción en el que el personaje protagonista viaja a un mundo fantástico.

A través de sus aventuras, el personaje vivirá una serie de transformaciones internas y emocionales.



02

El mago de Oz

(Victor Fleming, 1939)

Nacionalidad: Estados Unidos

Duración: 102'

Guion: N. Langley, F. Ryerson y E. A. Woolf,
a partir del libro de L. Frank Baum

Fotografía: Harold Rosson

Montaje: Blanche Sewell

Música: Harold Arlen y Herbert Stothart

Edad recomendada: a partir de 6 años

Palabras clave: fantasía, familia, Hollywood,
amistad, autodescubrimiento, aventuras,
musical, comedia.

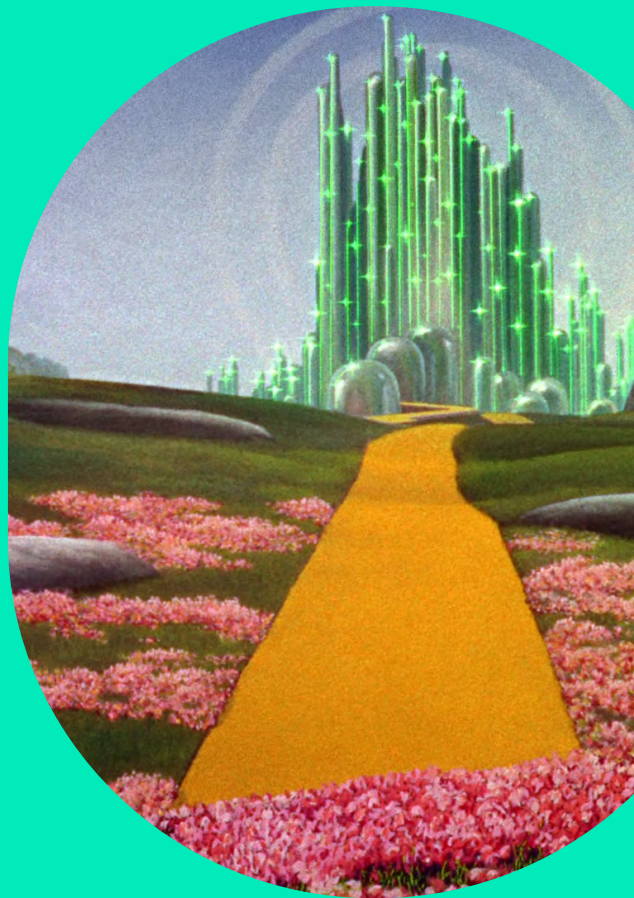


03

Hollywood

Durante las primeras décadas del siglo XX, el cine se volvió la forma de entretenimiento más popular del mundo, y Estados Unidos se puso a la cabeza de esta industria.

Gracias a la abundancia de espacios para rodar y a la amabilidad de su clima, Los Angeles (en California) se convirtió en capital del nuevo arte.



04

El director



Tras haber iniciado su carrera como doble de acción, Victor Fleming se convirtió en un reputado director encargado de los proyectos más espectaculares.

Aunque quizá no sea tan famoso como otros directores del Hollywood clásico, Fleming dejó su huella en al menos dos de las más importantes películas de la primera mitad del siglo XX: *El mago de Oz* y *Lo que el viento se llevó*.

05

El cine musical

Uno de los géneros más populares del Hollywood clásico fue el musical, un tipo de película en que los personajes expresan a menudo sus emociones y deseos a través de canciones y bailes.

Antes de la llegada del cine, Estados Unidos ya tenía mucha tradición de espectáculos musicales: la gran pantalla se convirtió en la nueva meta para multitud de artistas de enorme talento y experiencia, incluyendo gente tan joven como Judy Garland, protagonista de *El mago de Oz*.



86 años de magia

El mago de Oz es una de las películas más influyentes de la historia del cine. No son pocos los artistas que han reconocido que las aventuras de Dorothy tuvieron un gran impacto en su vida, y las obras de arte que la imitan son casi infinitas

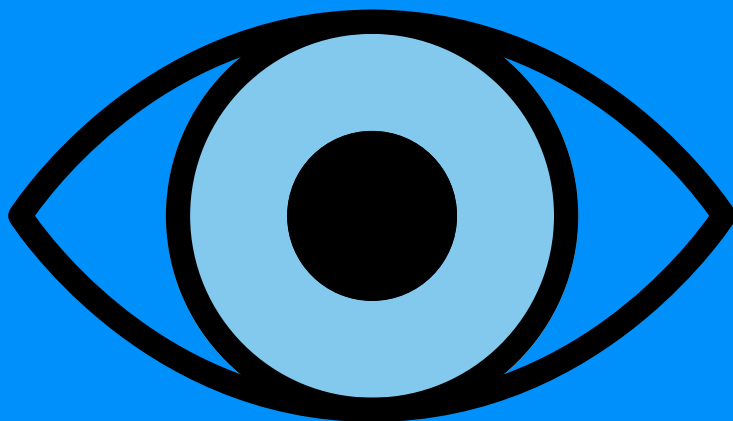
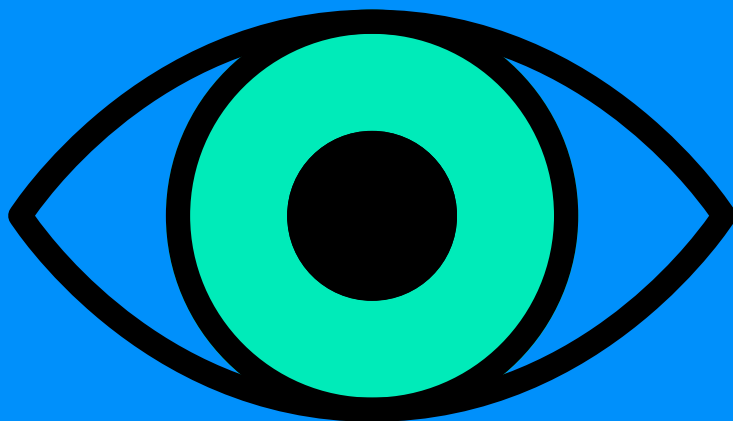
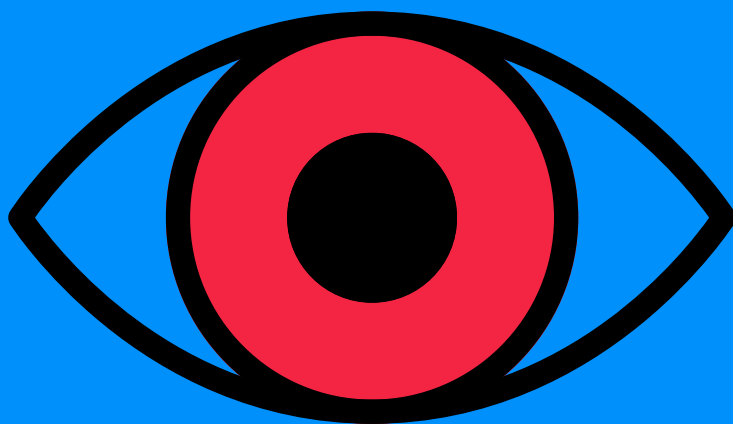
La película ha tenido varias secuelas y revisiones, algunas tan recientes y conocidas como el fenómeno de *Wicked*, pero también ha generado cómics, videojuegos, novelas o juegos de mesa, entre otros.



07

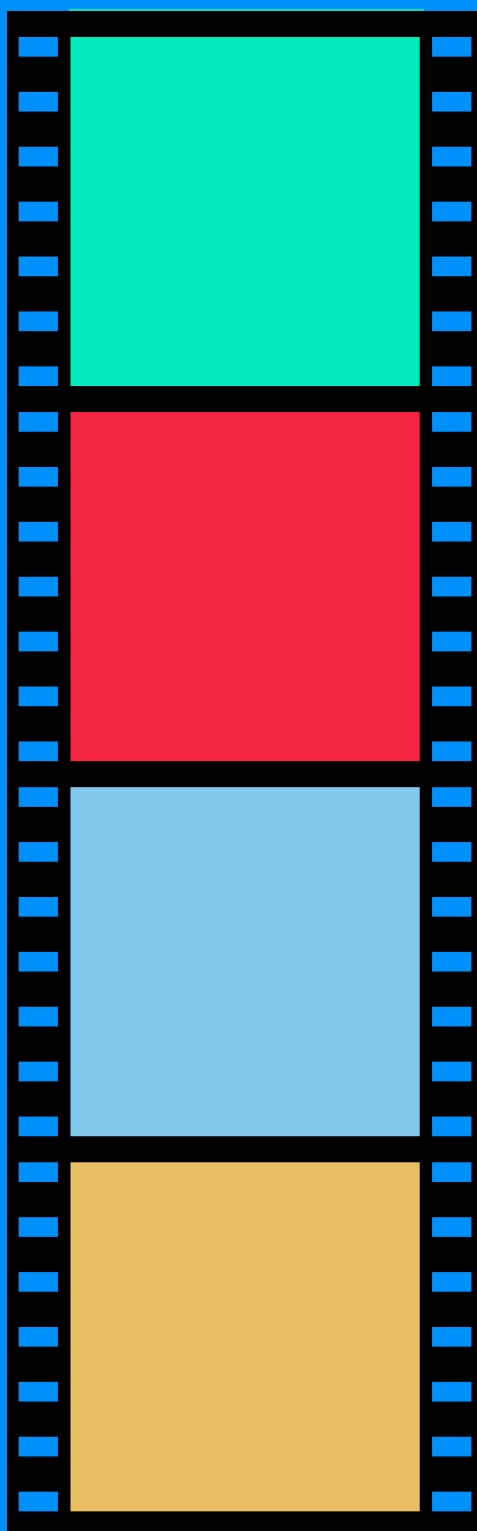
Ficha de visionado

[Descarga en el enlace el archivo en PDF](#)



08

Sobre la película



Persiguiendo a Walt Disney

Metro-Goldwyn-Mayer, la productora de *El mago de Oz*, quería imitar el enorme éxito que Walt Disney había conseguido con ***Blancanieves y los siete enanitos***.



Para ello, pensaron en adaptar la serie de novelas de **L. Frank Baum** en torno al mundo de Oz. Publicadas entre 1900 y 1920, eran enormemente populares entre los lectores estadounidenses.

Un éxito paciente

Aunque mucha gente se acercó a ver ***El mago de Oz*** en los cines durante su estreno, la película se quedó lejos del triunfo de Disney.



Sin embargo, las aventuras de Dorothy y sus amigos se han convertido en un éxito absoluto gracias a las innumerables veces que se ha **repuesto en cines y programado en televisión**.

La Dorothy perfecta

Gracias a *El mago de Oz*, su protagonista, **Judy Garland**, se convirtió en una estrella mundial. Garland, que había empezado su carrera cantando y bailando en los escenarios con solo dos años, tenía dieciséis cuando rodó la película.

Hoy en día resulta difícil imaginar a otra actriz interpretando a Dorothy: su inocencia y energía, además de su enorme talento a la hora de cantar y bailar, han hecho de su trabajo un hito del cine.



Una bruja bondadosa

Margaret Hamilton, la actriz encargada de interpretar a la malvada **Bruja del Oeste**, era todo lo contrario a su personaje en la película. Sin embargo, este fue el papel por el que la reconocieron el resto de su vida.

Lo que más preocupaba a Hamilton era que los niños pensasen que ella era como la bruja, pero aún así estaba encantada de imitar la risa del personaje cuando se lo pedían.



Más allá del arcoiris

Toda las canciones de *El mago de Oz* son muy famosas, pero hay una que se ha vuelto legendaria: **Over the Rainbow**.

Esta melodía, que Dorothy canta cuando sueña con un lugar lejos de su hogar, ha tenido mil y una versiones y sigue siendo reconocible hoy en día. Al fin y al cabo, ¿quién no ha imaginado en algún momento vivir en un sitio sin preocupaciones ni miedos, encontrar ese lugar “más allá de las nubes”?



Un universo infinito

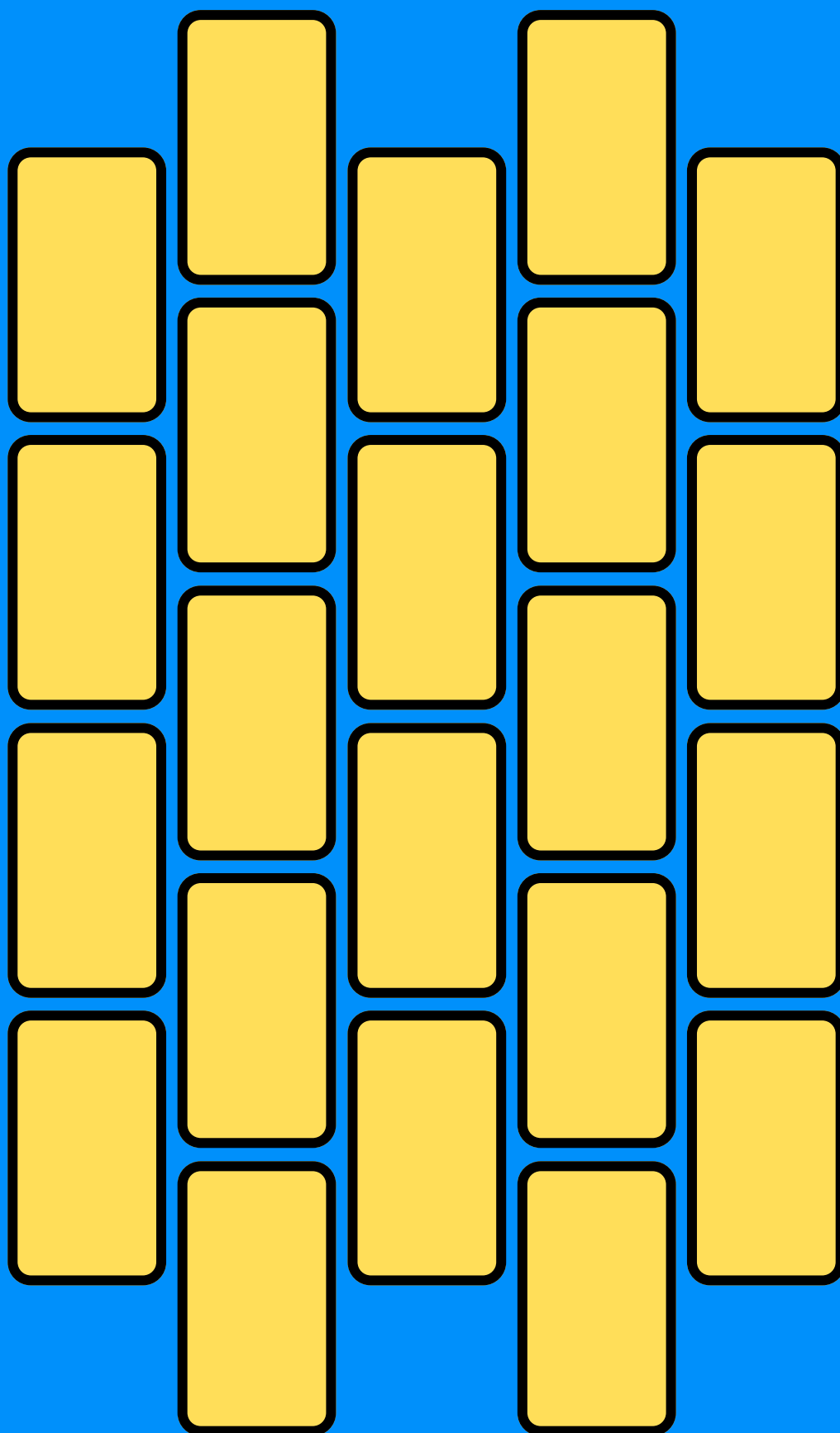
Además de inspirar cientos de obras de arte, la versión cinematográfica de *El mago de Oz* ha contado con varias revisiones y continuaciones. La reciente **Wicked** es quizá la más famosa, pero también son destacables la tenebrosa secuela de los años 80, **Oz, un mundo fantástico**, o la precuela sobre el mago de la Ciudad Esmeralda estrenada en 2012, **Oz: un mundo de fantasía**.

¡El mundo de Oz es tan grande que incluso existe una versión de los 70 protagonizada por **Diana Ross** y **Michael Jackson**!



09

Por el camino de baldosas amarillas





El mago de Oz comienza en **un camino polvoriento de Kansas**. Dorothy, la protagonista, huye de una vecina que ha querido atacar a su perrito.

La mayoría de historias empiezan con **un protagonista feliz al que se le complica la vida**. En *El mago de Oz*, Dorothy está preocupada desde el momento en que aparece en pantalla.



¿Quizá por eso Kansas está **rodada en tonos marrones**, como si le faltará alegría? ¿Es así como ve ella su vida en ese momento?

Algo similar expresa Dorothy con ***Over the Rainbow***: sueña con estar en otro lugar, lejos de allí, donde no tenga las preocupaciones y angustias que tiene ahora, donde pueda estar tranquila con su perrito.



Igual que otras protagonistas de *isekai*, Dorothy viaja al mundo fantástico por **accidente**, cuando se queda inconsciente por culpa de un tornado.

Sin embargo, parece **como si hubiera invocado ese mundo al cantar**, porque lo que encuentra es precisamente un lugar muy lejano y que tiene todos los colores del arcoiris y alguno más.



Al aterrizar en Oz, Dorothy descubre además que ha aplastado sin querer a la malvada **Bruja del Este**. Nadie lo lamenta mucho, la verdad: la bruja tenía aterrorizados a todos los **Munchkin**, que celebran su desaparición con bailes y canciones, acompañados por **Glinda, la Bruja Buena del Norte**.



Pero en ese momento aparece la **Bruja del Oeste**, que está más que enfadada. Al fin y al cabo, una niña ha matado a su hermana y, encima, le ha robado los zapatos.

Glinda protege a Dorothy de la ira de la bruja y le dice que, si quiere volver a casa, debe buscar al **mago de Oz**, un hechicero que vive en la **Ciudad Esmeralda**.



Así que, a partir de este momento, la protagonista ya tiene lo más importante que puede tener un personaje en una historia: **un objetivo**. ¡Y también la forma de alcanzarlo! Dorothy debe recorrer el camino de baldosas amarillas hasta llegar a donde vive el mago. Porque, al final, en eso consisten casi todas las historias: ir de un lugar a otro, superando dificultades, para conseguir lo que se desea.



En los relatos de aventuras, los protagonistas se suelen **encontrar con aliados y enemigos** mientras recorren los senderos. Un poco como le pasa a todo el mundo en la vida real.

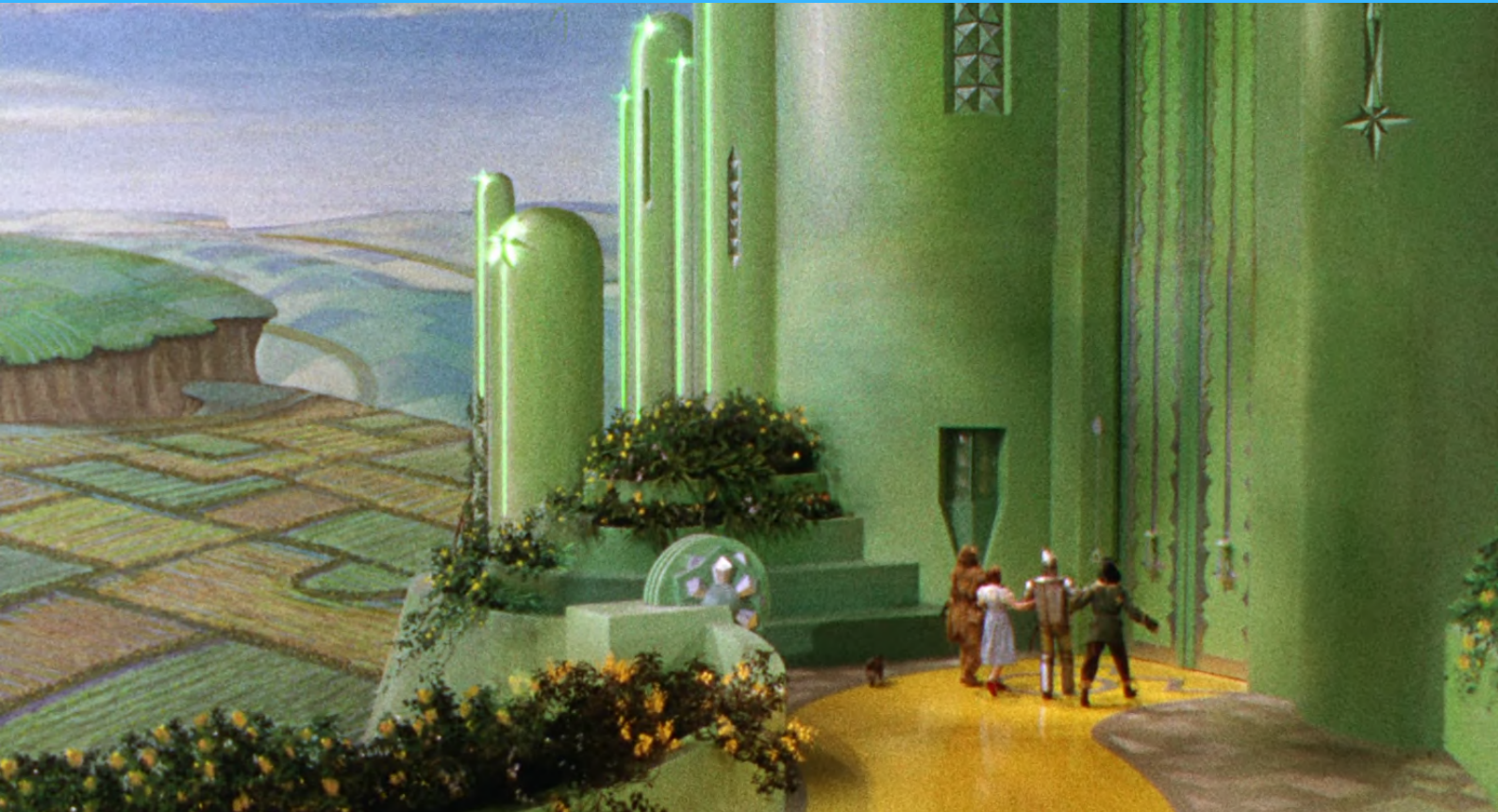
En un cruce de caminos, Dorothy conoce a **el Espantapájaros**, un tipo muy ingenioso que se siente muy acomplexado porque, según dice, en lugar de **cerebro** tiene solo paja.



Algo similar le sucede al **Hombre de Hojalata**, que es encantador pero le falta un **corazón** que lata dentro de su cuerpo de metal. Además, para colmo, tiene la mala costumbre de quedarse oxidado en todas partes. Dorothy no duda ni un segundo en proponer a los dos que la acompañen a la Ciudad Esmeralda: el mago podrá ayudarles a **conseguir lo que les falta y tanto desean**.



Los tres amigos se adentran en un oscuro bosque y allí se encuentran con la más peligrosa de todas las bestias, el mortífero **león**. Solo que, este león en particular, le tiene miedo a todo. En cuanto Dorothy le da un manotazo en la nariz, rompe a llorar como si fuera un tierno gatito. Aunque es cierto que se ha comportado como un abusón, Dorothy se apiada de él y **los cuatro ponen rumbo a la Ciudad Esmeralda**.



¡Por fin, se acabó el camino de baldosas amarillas! Después de no pocas aventuras, Dorothy, Toto y sus amigos llegan a la **Ciudad Esmeralda**. Sin embargo, la Bruja del Oeste les pisa los talones y piensa ponérselo muy difícil. Cuando finalmente les recibe, el mago marca una condición para ayudar al grupo: deberán conseguir **la escoba de la bruja** y entregársela.



Con mucho miedo en el cuerpo, pero toda la confianza que da saberse en compañía de buenos amigos, el grupo parte hacia **el castillo de la Bruja del Oeste**. Por desgracia, por el camino son atacados por los secuaces de la bruja, que secuestran a Dorothy y Toto y los llevan a la fortaleza de la malvada villana. Ahora que se acerca a su final, **la historia se complica y los peligros se multiplican**.



El Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y el León Cobarde ponen en marcha **un ingenioso y atrevido plan para salvar a su querida amiga**. Sin embargo, todo se enreda y los cuatro se ven acorralados en la más alta torre del castillo. En el último momento posible, Dorothy derrota a la bruja con un balde de agua. ¿Cómo puede ser? Sin duda, Oz no es como nuestro mundo.



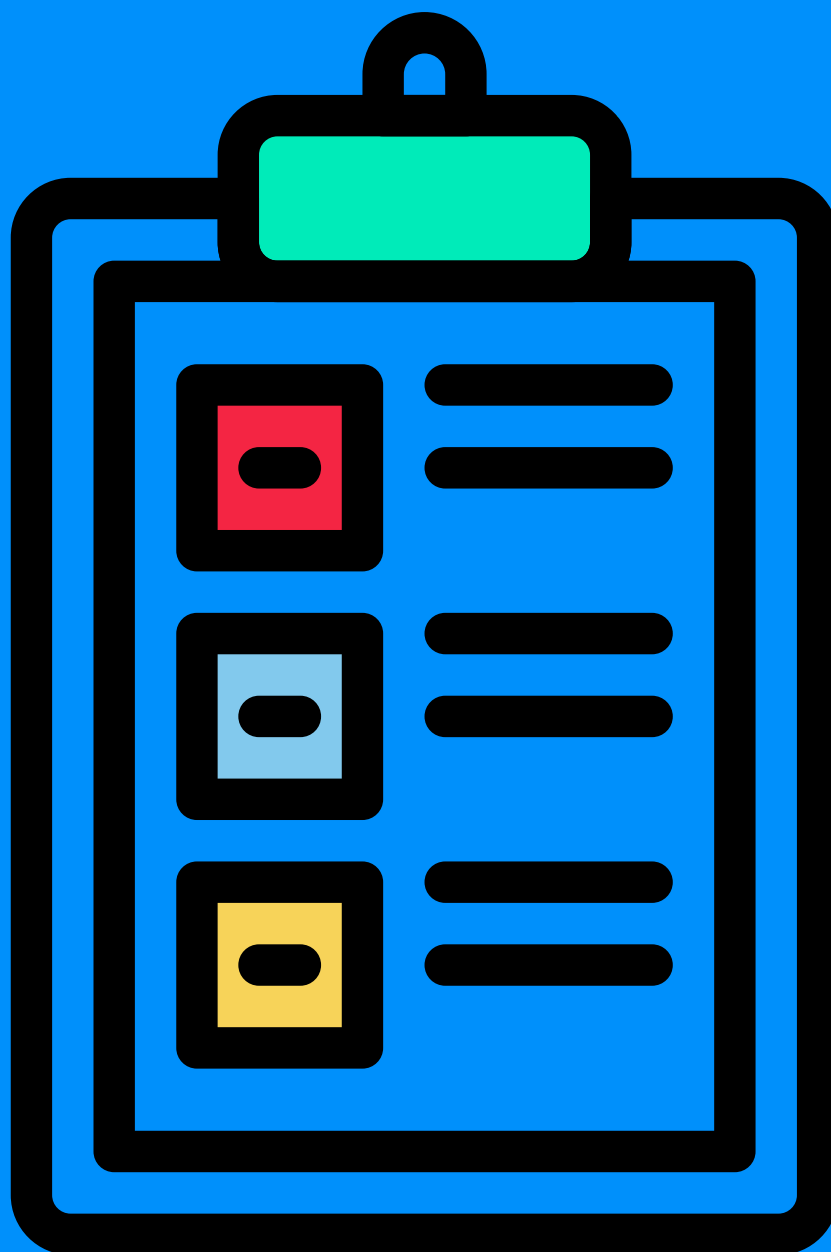
Cuando regresan a la Ciudad Esmeralda, el grupo descubre que el mago de Oz no es otra cosa que **un vendedor de humo sin poder alguno**. Sin embargo, y esto es aún más importante, se dan también cuenta de que **ya tenían todo lo que deseaban**: el Espantapájaros siempre fue listo, el Hombre de Hojalata sentía mil emociones y el León solo tenía que proponerselo para ser valiente.



¡Ha llegado el momento del viaje de vuelta a casa! Gracias a Glinda y a todo lo que ha vivido junto a sus amigos, Dorothy también comprende que siempre tuvo lo que más quería. **Volver a casa es solo cuestión de desearlo de verdad.** Con tres golpecitos de los zapatos, Dorothy regresa a Kansas, donde sus aventuras **no han hecho más que empezar.**

10

Cuestionario rápido



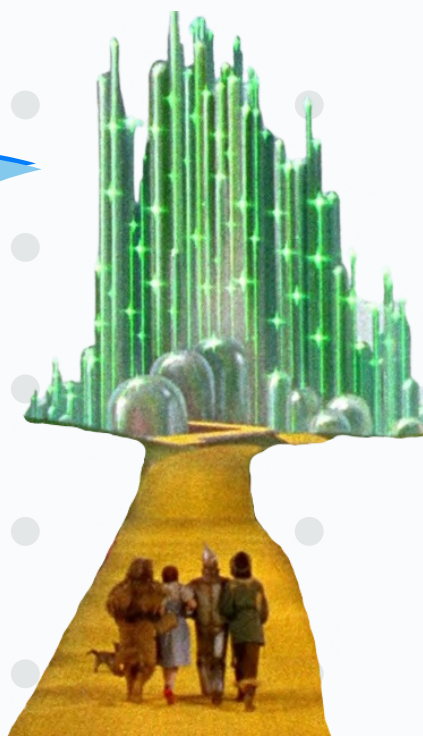


¿Por qué canta Dorothy
que le gustaría
encontrar un lugar
“más allá del arco iris”?



Dorothy viaja por el camino de
baldosas amarillas haciendo
amigos, superando retos y
aprendiendo muchas cosas.
¿A qué se parece ese camino?

¿Por qué deciden acompañar
a Dorothy el Espantapájaros,
el Hombre de Hojalata y el
León Cobarde?





**Al final de la película,
¿por qué dice Dorothy
que “en ningún sitio se
está mejor que en casa”?**



**Las aventuras que vive
Dorothy en el mundo de
Oz, ¿son un sueño o
realidad?**





Dorothy

Edad: 12 años

País: Estados Unidos

Ocupación: estudiante

Le gusta: jugar con su perro Toto, soñar con lugares lejanos y cantar.

No le gusta: los abusones y mentirosos, los tornados y trabajar en la granja de tía Em y tío Henry.

“Toto, tengo la sensación de que ya no estamos en Kansas”



Espantapájaros

Edad: 22 años

País: mundo de Oz

Ocupación: espantar a los pájaros

Le gusta: bailar, los rompecabezas y comer manzanas.

No le gusta: el fuego le pone muy, muy nervioso.

“No tengo cerebro... solo paja”



Hombre de Hojalata

Edad: 26 años

País: mundo de Oz

Ocupación: leñador

Le gusta: hablar con la gente, pasear por el bosque y los días soleados.

No le gusta: la lluvia y en general todo lo que le hace llorar.



“Ahora sé que tengo un corazón porque se me está rompiendo”

León Cobarde

Edad: 32 años

País: mundo de Oz

Ocupación: ser el rey de la selva

Le gusta: las medallas, peinarse la melena y que le llamen “majestad”.

No le gusta: la gente que grita mucho, los fuegos artificiales y los ruidos fuertes.



*“¡Soy un cobarde!
No tengo nada de valor. A veces incluso me asusto a mí mismo”*



Bruja del Oeste

Edad: Menos de la que aparenta

País: Mundo de Oz

Ocupación: Ser malvada

Le gusta: Asustar a la gente, reírse de forma inquietante y comer los domingos con su hermana.

No le gusta: El agua. Ni siquiera se ducha.

“¡Te cogeré, mi querida niña, a ti y a tu perrito también!”



Mago de Oz

Edad: 57 años

País: Estados Unidos

Ocupación: líder de la Ciudad Esmeralda

Le gusta: volar en su globo aerostático, las alubias con salchichas y contar historias.

No le gusta: no se ha atrevido a decírselo a nadie, pero en realidad odia el color verde.

“¡No prestéis atención al hombre detrás de la cortina!”



Toto

Un cairn terrier que lleva con Dorothy desde que ella era muy pequeña. Toto es el más leal de los amigos y no le tiene miedo a nada, pero también está constantemente metiéndose en líos.



Glinda

La Bruja Buena del Norte es la hechicera más poderosa de todo el mundo de Oz, pero no quiere ser una tirana, así que intenta no abusar de sus poderes. Está siempre sonriendo y es muy cariñosa, pero las malas lenguas dicen que en el pasado se portó un poco mal con la Bruja del Oeste.



Tía Em y tío Henry

Una pareja de granjeros de Kansas que cuidan de la joven Dorothy. Pueden ser un poco severos, pero quieren a su sobrina con locura y se preocupan mucho por ella y su futuro.



12

Muestra tu talento



A lo largo de su viaje por Oz, Dorothy cuenta con la ayuda de varios amigos, pero también se enfrenta a muchos peligros. Ahora, imagina que eres tú y no Dorothy quien llega al mundo de Oz.

Primero, piensa en qué tres aliados o aliadas te gustaría tener en tus aventuras. Ponle un nombre a cada uno y describe cómo son en un breve texto similar a las descripciones de personajes que has visto más arriba.

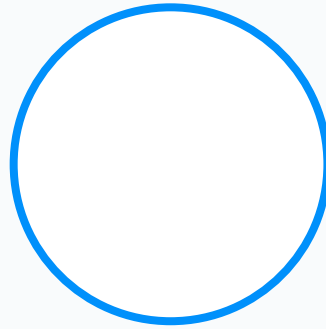
Si lo prefieres, también puedes diseñarlos con un dibujo o incluso creando un disfraz con materiales que tengas por tu casa.

Eso sí, tienen que ser tres, ni más ni menos, y cada uno tiene que buscar algo muy concreto, como un cerebro o un corazón, igual que los personajes de *El mago de Oz*.

Por último, haz lo mismo con tu villano o villana:

¿Quién te pondría toda clase de trabas para que no consiguieses lo que quieres? De nuevo, puedes escribir, dibujar o crear de cualquier otra forma que se te ocurra. Lo más importante es que, al terminar, puedas compartirlo con más gente.

Nombre personaje 1:



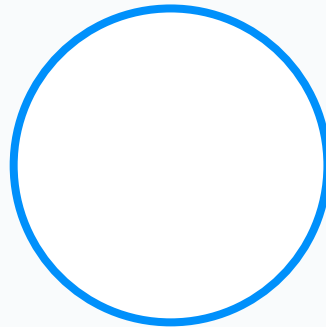
- Edad:
- País:
- Ocupación:
- Le gusta:
- No le gusta:

“ _____

_____”



Nombre personaje 2:



- Edad:
- País:
- Ocupación:
- Le gusta:
- No le gusta:

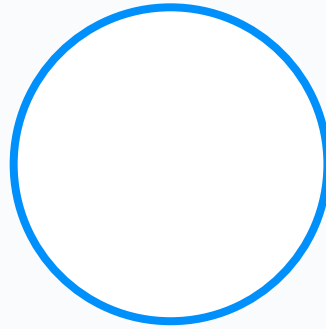
“ _____

_____”



Nombre personaje 3:

- Edad:
- País:
- Ocupación:
- Le gusta:
- No le gusta:



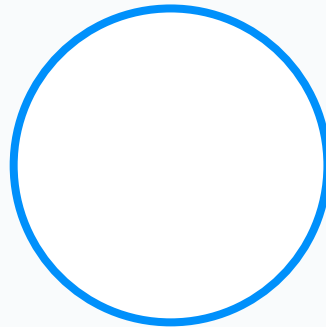
“ _____

_____”



Nombre villano/a:

- Edad:
- País:
- Ocupación:
- Le gusta:
- No le gusta:



“ _____

_____”

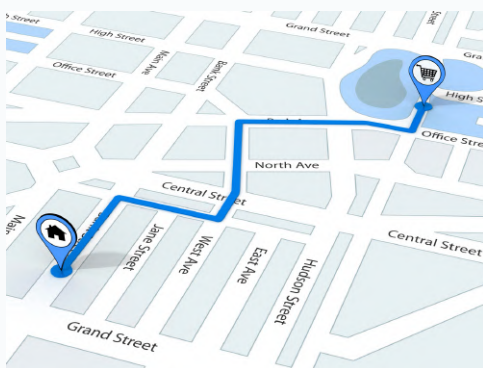


El camino es tan importante como el objetivo

Como dicen en *El señor de los anillos* (otro universo fantástico muy influyente), uno de los “peligros” de salir de casa es que no sabes lo que te va a ocurrir... y eso puede ser muy emocionante.

Con la ayuda de tus padres, busca **tu casa** en un mapa de tu localidad.

Después, elige otro punto del mapa que te llame la atención. Puedes escoger el que quieres, siempre que cumpla estas dos condiciones: **que no hayas estado jamás y que se pueda ir caminando**.



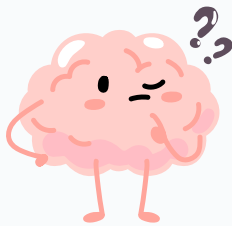
Ahora, prepara una mochila con algo de picar y un poco de agua y ve a ese lugar con tus padres.

¡Recuerda, es fundamental que vayáis caminando!

Aprovecha el viaje para ir apuntando o fotografiando todo lo que te llame la atención o te guste. Si quieres, incluso puedes hacer un pequeño diario de viaje cuando vuelvas a casa.

De la novela al cine: encuentra las diferencias

Para poder hacer esta actividad, hace falta un primer paso un poco largo pero bastante divertido: leerse la novela de *El maravilloso mago de Oz*, de L. Frank Baum. Puedes leerla por tu cuenta o con tus padres, como prefieras. Mientras la vas leyendo, apunta las partes en las que la novela es diferente a la película. Una vez termines de leer el libro, repasa tus apuntes y hazte estas preguntas.



¿Qué diferencias te gustan más y cuáles te gustan menos?
¿Por qué?



¿Por qué crees que los guionistas de la película hicieron esos cambios que has detectado?



Si te encargasen escribir el guion de *El mago de Oz*, ¿qué partes de la novela te gustaría incluir y cuáles dejarías fuera?
¿Por qué?

¿Te ha gustado la novela?

**¡Puedes seguir leyendo el resto de la serie,
hay trece entregas más!**

Créditos de esta guía

Esta guía didáctica forma parte del "Ciclo de cine isekai", comisariado junto al programa educativo Aulafilm

Autor de los textos de la guía didáctica

Pablo López Pérez

Coordinación editorial y diseño gráfico

Helena Fernández

Todas las imágenes de esta guía son propiedad de sus debidos autores y aparecen aquí con fines educativos. Se ha tratado de acreditar debidamente a todas ellas, en caso de error u omisión por favor diríjanse a info@aulafilm.com para su subsanación inmediata.

Queda totalmente prohibido difundir, comunicar o publicar esta guía a través de Internet o de cualquier otro medio equivalente. Cualquier forma de explotación de esta obra, en especial su reproducción, distribución, comunicación pública o transformación, solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Para cualquier uso que se quiera hacer no previsto en la ley, diríjase a: info@aulafilm.com.

© Las Espigadoras S.L. Julio 2025.
Todos los derechos reservados.

LAS ESPIGADORAS



espacioabiertoqm.com
aulafilm.com