

MINIMINCI

GUÍA DIDÁCTICA

SESIÓN DE CORTOS

PROGRAMA +9 “CUENTOS DE LA HOJA DE ARCE”

70 SEMINCI. SEMANA INTERNACIONAL DE CINE DE VALLADOLID



INTRODUCCIÓN

Las seis películas que componen esta sesión nos invitan a mirar el mundo con curiosidad, imaginación y sentido del humor. Todas ellas han sido producidas por la **National Film Board of Canada (NFB)**, un estudio público canadiense reconocido internacionalmente por su compromiso con la educación, la diversidad cultural y la experimentación en animación.



A través de estilos y técnicas muy diferentes —desde la animación con arena hasta el dibujo a mano o la tinta china—, sus protagonistas viven pequeños viajes de descubrimiento: un niño que convierte el aburrimiento en aventura, una niña que aprende a volar, un castillo que nace de la cooperación o una princesa dormida en un cuento al revés.

Aunque las historias ocurren en lugares y tiempos distintos, todas hablan de lo mismo: de crecer, de mirar las cosas con otros ojos y de descubrir que lo extraordinario puede esconderse en lo más cotidiano.

Estas propuestas ayudan a **entender cómo el cine puede contar grandes ideas con imágenes sencillas**, y a explorar, después del visionado, los temas comunes de la sesión: la imaginación, la libertad, el paso del tiempo, la colaboración y la relectura de los clásicos.



Orientaciones didácticas

Antes del visionado, es útil recordar que esta sesión reúne cortos muy distintos entre sí, pero unidos por un mismo hilo: todos nos hablan del paso del tiempo, del crecimiento y de la imaginación como forma de entender el mundo. Las orientaciones que siguen pueden ayudar al profesorado a enfocar el trabajo en el aula, relacionando las películas con los contenidos artísticos, emocionales y narrativos propios de la etapa de Primaria.

1. **Reflexionar sobre el paso del tiempo** y los cambios que acompañan al crecimiento personal.
2. Reconocer cómo el cine puede expresar emociones y contar historias sin **necesidad de palabras**.
3. Explorar la relación entre la **imaginación y la realidad** a través de los recursos visuales de la animación.
4. Valorar la **cooperación y el trabajo en equipo** como parte del proceso creativo y de la vida cotidiana.
5. Analizar cómo los directores **reinterpretan leyendas y cuentos clásicos** desde miradas contemporáneas.
6. Comprender la animación como un **arte que combina dibujo, sonido y ritmo** para crear movimiento.
7. **Fomentar la curiosidad** cultural a través del conocimiento de la National Film Board of Canada (NFB) y su papel en la historia del cine de animación.
8. **Desarrollar la creatividad** personal mediante actividades plásticas y narrativas inspiradas en los cortos vistos

Propuesta de actividades antes del visionado

Los cortos de esta sesión nos mostrarán muchas formas de contar una historia en muy poco tiempo. En el cine, un cortometraje no es una versión “reducida” de una película larga, sino un formato con su propio ritmo, donde cada imagen y cada sonido cuentan. Antes del visionado, podemos experimentar cómo se construye una historia breve y qué ocurre cuando aprendemos a “recortar” lo que no es esencial.

Contar en poco tiempo

Entre todos, inventad una historia sencilla con principio, desarrollo y final (por ejemplo, “un niño pierde algo importante y sale a buscarlo”). Primero contadla con todos los detalles posibles: descripciones, personajes, lugares, emociones...

Después, intentad reducirla **paso a paso**, eliminando lo que no sea imprescindible para entender la idea principal.

- Versión 1: historia completa (2 minutos).
- Versión 2: historia resumida (1 minuto).
- Versión 3: historia muy breve (30 segundos).

Comentad entre todos:

- ¿Qué partes fueron necesarias para que la historia siguiera teniendo sentido?
- ¿Qué cambió cuando la hicisteis más corta?
- ¿Fue más difícil elegir qué dejar fuera o qué mantener?

Así aprendemos que en un cortometraje el tiempo es limitado, pero cada decisión —una imagen, un sonido, un silencio— puede tener mucha fuerza.

SUNDAY



SINOPSIS

Siguiendo la tradición dominical, después de la misa una familia acude a casa de los abuelos, donde la caótica conversación pronto se asemeja a una estridente reunión de cuervos encaramados a los cables de alta tensión. La fábrica del lugar ha cerrado sus puertas y, como es natural, los adultos no pueden evadirse de sus problemas económicos. En este domingo tan gris, un niño deja caer una moneda, por puro aburrimiento, sobre unas vías de tren cercanas a la casa. Al recogerla después de que un tren haya pasado por encima de ella, descubre con asombro que se ha producido una transformación asombrosa...

DATOS TÉCNICOS

Título	Sunday
Dirección	Patrick Doyon
País	Canadá
Año	2011
Duración	10 minutos
Producción	Marc Bertrand, Michael Fukushima

BIOGRAFÍA DEL DIRECTOR



Patrick Doyon

Patrick Doyon es un director e ilustrador canadiense. Estudió diseño gráfico en la Universidad de Quebec en Montreal y, mientras iba al cine cada jueves para ver películas de animación de autor, descubrió que quería contar sus propias historias dibujando. Antes de dirigir *Sunday*, realizó varios cortos y trabajó en series animadas para televisión. Le gusta el dibujo hecho a mano, con lápiz y papel, y cree que los trazos sencillos pueden transmitir muchas emociones. En sus películas mezcla lo cotidiano con lo imaginario y mira el mundo con los ojos de un niño curioso, lleno de preguntas y asombro.

UNA CURIOSIDAD

Para crear *Sunday*, Patrick Doyon dibujó a mano cada fondo, personaje y objeto antes de digitalizarlos, como si fueran las páginas de un cuaderno que cobran vida. Usó lápiz, acuarela y tonos suaves para que la historia pareciera un recuerdo. El estilo recuerda a los dibujos que podría hacer un niño, pero detrás hay un trabajo muy preciso: cada trazo y cada sombra ayudan a mostrar cómo se siente el protagonista. Doyon quería que el espectador se metiera en su cabeza y viera el mundo con la misma mezcla de aburrimiento, imaginación y descubrimiento que él experimenta durante un domingo cualquiera.

El resultado fue tan especial que *Sunday* llegó a estar **nominado al Óscar al mejor cortometraje de animación en 2012**, situando a su joven director entre los nombres más destacados de la animación internacional.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Cuando lo imposible parece real

En *Sunday*, un niño vive un domingo cualquiera en su pueblo, entre el aburrimiento de los adultos y la búsqueda de algo que le sorprenda. Con solo una moneda y mucha imaginación, transforma un día gris en una experiencia mágica.

Después de ver el corto, piensa en cómo tú también llenas los momentos de aburrimiento. ¿Qué haces cuando parece que no hay nada que hacer? ¿Cómo transforma tu imaginación lo que te rodea?

1. El domingo más largo

Dibuja una escena de un domingo cualquiera en tu casa, pero añádele un detalle imaginario que cambie por completo la historia: puede aparecer un tren, un animal extraño o un objeto que cobre vida. Escribe una frase que empiece por “*Todo cambió cuando...*” y úsala como título para tu dibujo.

Todo cambió cuando

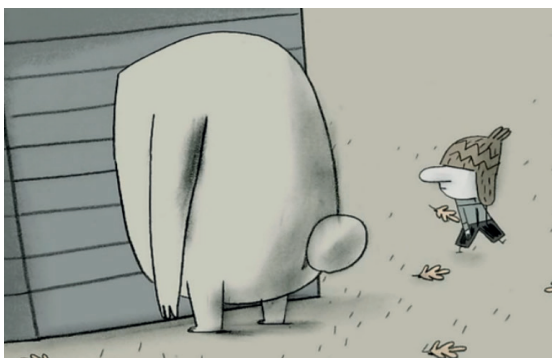
DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. ¿Verdad o imaginación?

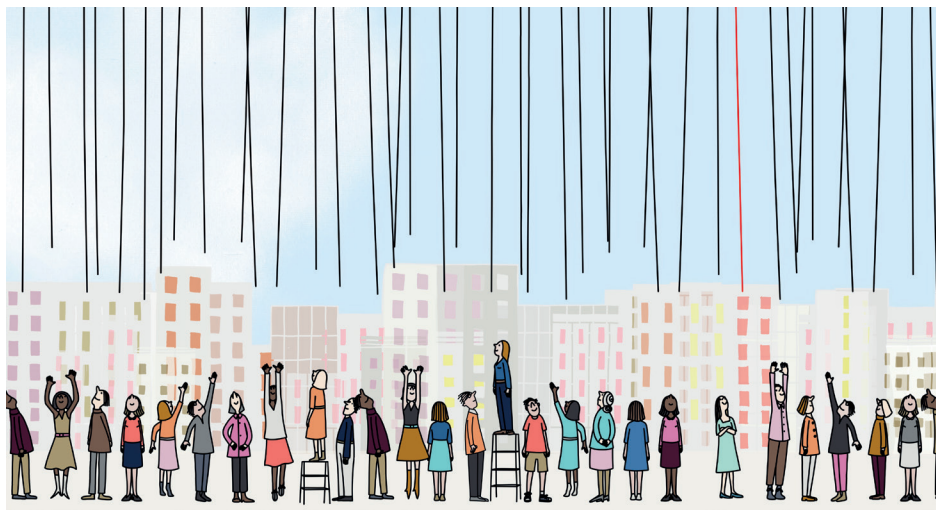
En *Sunday* hay cosas imposibles que parecen de lo más naturales, como ese oso que mete la cabeza en el comedor mientras la familia sigue su día con total tranquilidad. Juega con tus compañeros a contar pequeñas historias: cada uno inventará o recordará una anécdota que puede ser real o imaginada.

Al terminar, los demás deberán adivinar si lo que ha contado ocurrió de verdad o es una invención.

Para hacerlo convincente, piensa en cómo lo narrarías si fuera cierto: usa detalles, gestos o expresiones que ayuden a que los demás duden. Así descubrirás, igual que en el corto, que la línea entre lo real y lo imaginario puede ser muy fina... ¡y muy divertida!



THREADS



DATOS TÉCNICOS

Título	Threads
Dirección	Torill Kove
País	Canadá
Año	2017
Duración	9 minutos
Producción	Marc Bertrand, Michael Fukushima

BIOGRAFÍA DE LA DIRECTORA



Torill Kove

Torill Kove es una directora, animadora e ilustradora nacida en Noruega y afincada en Montreal (Canadá). Antes de dedicarse al cine estudió Urbanismo, pero pronto descubrió que lo que realmente le apasionaba era contar historias con dibujos. Se formó en animación en la Universidad de Concordia y comenzó a crear cortometrajes que combinan humor, sensibilidad y una mirada muy personal sobre la familia, la memoria y el paso del tiempo. Ha dirigido películas tan conocidas como *Mi abuela planchó las camisas del rey* o *El poeta danés*, con la que ganó el Óscar al mejor cortometraje de animación en 2007. También fue nominada al premio por *Me and My Moulton* y *Threads*. Su estilo se reconoce por los trazos finos, los colores suaves y la capacidad de emocionar con gestos pequeños y sencillos.

UNA CURIOSIDAD

Torill Kove dibujó la película con un estilo minimalista, en blanco y negro con algunos toques de rojo que representan el hilo que une a los personajes. Ese color, tan sencillo y potente, se convirtió en la clave visual del corto.

La directora cuenta que trabajar sin voz en off fue un reto, pero también una liberación: podía dejar que el ritmo y la emoción surgieran solo de los movimientos y de la música. Para crear esa atmósfera suave y envolvente, grabó más de cinco horas de melodías hasta dar con la combinación perfecta que acompañara cada gesto y cada mirada.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Los hilos que nos unen

En *Threads*, Torill Kove nos muestra cómo el amor y los vínculos entre las personas pueden representarse con algo tan sencillo como un hilo. Sin palabras, la directora logra que entendamos emociones complejas —el cariño, la distancia, el paso del tiempo— solo a través del movimiento y el color.

Después de ver el corto, piensa en las personas que forman parte de tu vida: aquellas que te han enseñado, acompañado o ayudado a crecer. A veces esos lazos no se ven, pero están ahí, igual que en la película.

1. Mi hilo invisible

En una cartulina o folio, dibuja una figura que te represente (puedes usar solo una silueta o un símbolo). Luego, traza con lana, hilo o lápiz rojo las conexiones que te unen a las personas importantes para ti: familia, amigos, profesores, compañeros... Puedes colocar sus nombres o pequeños dibujos que los identifiquen.

Al final, observa tu dibujo: ¿cuántos hilos tienes?, ¿hay alguno que se haya alargado, roto o vuelto a unir con el tiempo? Habla con tus compañeros sobre cómo cambian los vínculos igual que en la película.

2. La red de los hilos

Sentados en círculo, formad una red con un ovillo de lana. La primera persona sujeta el extremo del hilo, dice en voz alta algo positivo sobre otra persona del grupo (por ejemplo, *“me hace reír”*, *“me ayudó con los deberes”*, *“me cae bien porque siempre escucha”*) y le lanza el ovillo.

Esa persona lo sujeta, deja un trozo de hilo tenso y repite el gesto con otra. Poco a poco, veréis cómo entre todos se forma una red de hilos que simboliza los lazos del grupo.

Al terminar, observad la red: ¿cómo cambia si alguien la suelta o si otro se une? Igual que en *Threads*, los hilos muestran que estamos conectados y que cada gesto, por pequeño que parezca, puede reforzar o transformar los vínculos entre nosotros.

THE SAND CASTLE



SINOPSIS

Un hombrecito de arena, único ser vivo en un espacio desértico, se apresura a dar forma a extrañas criaturas que emprenden juntas la construcción de un castillo de arena.

DATOS TÉCNICOS

Título	The sand castle
Dirección	Co Hoedeman
País	Canadá
Año	1977
Duración	13 minutos
Producción	Gaston Sarault

BIOGRAFÍA DEL DIRECTOR



Co Hoedeman

Co Hoedeman es un director y animador nacido en los Países Bajos que más tarde se trasladó a Canadá, donde comenzó a trabajar en películas de animación. Le fascina construir mundos en miniatura con materiales sencillos, como papel, cartón o arena, y darles vida a través de la técnica del *stop motion*, grabando imagen a imagen el movimiento de sus figuras.

UNA CURIOSIDAD

Para crear *The Sand Castle*, Co Hoedeman utilizó la técnica de *stop motion*, con pequeñas figuras recubiertas de arena que movía milímetro a milímetro entre una foto y otra. Cada gesto, cada ola de viento y cada grano de arena se animaron a mano, fotograma a fotograma, en un trabajo paciente que duró meses.

El resultado fue una película sin palabras, llena de ritmo y movimiento, en la que los personajes parecen surgir de la propia tierra. A través de ellos, el director quiso hablar de cómo las personas y la naturaleza están unidas, y de que todo en la vida —igual que el castillo de arena del título— cambia con el tiempo. *The Sand Castle* ganó el Óscar al mejor cortometraje de animación en 1978 y sigue siendo un ejemplo de cómo la creatividad puede transformar algo tan simple como la arena en una historia sobre la cooperación, la fragilidad y la belleza de empezar de nuevo.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

El juego de las criaturas de arena

En *The Sand Castle*, las criaturas surgen de la arena y, trabajando juntas, construyen un castillo que solo puede existir gracias a la colaboración de todas (¡igual que en los equipos de cine que trabajan en las películas!). Cada una tiene su forma, su tarea y su manera de moverse, pero todas comparten un mismo objetivo: crear algo común antes de que llegue el viento.

Vamos a jugar a imaginar cómo sería nuestro propio castillo de arena y qué criaturas lo habitarían.

1. El creador de arena

Se elige a un alumno o alumna para ser el creador de arena. Será quien dé las instrucciones al resto del grupo. El creador divide a la clase en pequeños equipos y les pide que inventen distintos tipos de criaturas:

- “Criaturas que construyen”
- “Criaturas que cavan”
- “Criaturas que decoran”
- “Criaturas que protegen”
- “Criaturas que observan el viento”

2. Nuevos equipos, nuevas mezclas

Una vez que todas las cartas están listas, se crean grupos nuevos formados por criaturas diferentes (una de cada tipo). En cada grupo, los jugadores imaginan qué tipo de castillo podrían construir juntos si todas esas criaturas cooperaran.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

3. Construir con el dibujo

En una gran cartulina, cada participante dibuja el castillo solo como lo haría su criatura: si es excavadora, hace túneles; si es decoradora, añade detalles; si protege, dibuja muros; si observa el viento, añade banderas o ventanas. Durante el proceso pueden intercambiar cartas y transformarse en otra criatura.

4. Puesta en común

Al terminar, todos los grupos muestran sus castillos y explican cómo ha sido el trabajo en equipo:

- ¿Qué parte aportó cada criatura?
- ¿Cómo cambió el castillo cuando alguien se transformó?
- ¿Qué pasaría si el viento soplara sobre él?

Veréis que, igual que en *The Sand Castle*, lo más importante no es que el castillo permanezca, sino lo que ocurre cuando muchas manos e ideas diferentes se unen para construir algo juntos.

THE MOUNTAIN OF SGAANA



SINOPSIS

Un joven pescador navega por una costa escarpada cuando aparece ante sus ojos un ratoncito vestido con el atuendo ceremonial de la nación haida que comienza a tejer una manta. A medida que la manta crece, se desarrolla una historia que ilustra el antiguo relato de Naa-Naa-Simgat, maestro cazador de los mares de los haida, y su amada, Kuuga Kuns. Cuando una SGAana (la palabra haida para la orca asesina) captura al cazador y lo arrastra a un mundo sobrenatural, la valerosa Kuuga Kuns parte con el propósito de salvarlo. ¿Conseguirán los amantes escapar de la montaña submarina de SGAana o se convertirán también en parte del mundo de los espíritus haida para siempre?

DATOS TÉCNICOS

Título	The mountain of SGAana
Dirección	Christopher Auchter
País	Canadá
Año	2017
Duración	10 minutos
Producción	Shirley Vercruysse

BIOGRAFÍA DEL DIRECTOR



Christopher Auchter

Christopher Auchter es un director y animador nacido en el archipiélago de **Haida Gwaii**, en la costa oeste de Canadá, un lugar lleno de bosques, islas y leyendas que inspiran todas sus películas. Desde pequeño le gustaba dibujar lo que veía en la naturaleza y escuchar las historias de su pueblo, los **haida**, una comunidad indígena con una gran tradición oral. Estudió arte y animación en Canadá y hoy crea películas que combinan las técnicas digitales con los símbolos y formas del arte haida.

UNA CURIOSIDAD

En *The Mountain of SGAana*, la historia no empieza con palabras, sino con una manta que una pequeña ratona comienza a tejer. Cada hilo que añade se transforma en imágenes: olas, barcos, peces, personas... así es como nace la narración. La manta es un símbolo muy importante en la cultura haida: representa la unión entre generaciones, el arte de contar y el cuidado de la memoria, de hecho, Christopher Auchter explicó que la manta representa **el acto mismo de narrar**: cada punto tejido equivale a una palabra o a una memoria que se recupera, por eso quiso que el tejido fuera la “pantalla” donde se desarrolla la leyenda, uniendo el mundo real con el mundo de los espíritus. Al verla crecer, entendemos que cada historia se construye hilo a hilo, igual que una manta, y que cada narrador —como la pequeña ratona— ayuda a mantener viva la tradición de su pueblo.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Historias de nuestro mundo

En *The Mountain of SGAana*, Christopher Auchter recupera una leyenda tradicional del pueblo haida y la convierte en una historia animada para que otros la conozcan. Las leyendas no solo existen en lugares lejanos: también forman parte de nuestro entorno más cercano y se transmiten de generación en generación.

Cada persona guarda alguna historia que merece ser contada: un recuerdo familiar, una costumbre, una tradición del barrio o un relato que se escuche en vuestro pueblo o ciudad.

1. Busco una historia

Piensa en una historia que te hayan contado en casa o que conozcas por vivir donde vives. Puede ser una leyenda, una anécdota familiar, una fiesta popular o una creencia curiosa (¿hay algún sitio al que se le atribuya un misterio o una costumbre especial?).

2. La dibujo y la comparto

En una hoja o cartulina, dibuja esa historia con tu propio estilo. No hace falta que aparezcan palabras: deja que las imágenes hablen, igual que en la película.

Cuando termines, añade un pequeño título y una frase que resuma lo que enseña o recuerda esa historia.

3. Puesta en común

Colocad todos los dibujos juntos en el aula para formar una exposición colectiva. Veréis cómo, al igual que las historias del corto, vuestras tradiciones y recuerdos también hablan de identidad, imaginación y pertenencia a un lugar.

Películas como *Coco* (Lee Unkrich y Adrian Molina, 2017) o *Vaiana* (Ron Clements y John Musker, 2016) muestran, igual que *The Mountain of SGAana*, cómo la animación puede conservar y reinventar las leyendas. En ellas, las tradiciones se transforman en color, música y movimiento: una forma de mantener vivas las historias que nos explican quiénes somos y de dónde venimos.

WINDS OF SPRING



DATOS TÉCNICOS

Título	Winds of Spring
Dirección	Keyu Chen
País	Canadá
Año	2017
Duración	6 minutos
Producción	Marc Bertrand

BIOGRAFÍA DE LA DIRECTORA



Keyu Chen

Keyu Chen es una directora y animadora nacida en China. Estudió animación en Pekín y más tarde se trasladó a Canadá, donde completó sus estudios en arte y creación digital. En su trabajo combina técnicas tradicionales y digitales para contar historias íntimas, centradas en los pequeños gestos y las emociones cotidianas.

Tras participar en varios proyectos de animación, ganó el concurso **Cinéaste recherché(e)** del National Film Board of Canada, lo que le permitió dirigir su primer cortometraje profesional, *Winds of Spring*.

UNA CURIOSIDAD

Al final de *Winds of Spring*, la niña se transforma en un pájaro y sale volando por la ventana. Esa imagen representa la libertad: el momento en que uno se atreve a dejar el hogar y a seguir su propio camino. De ahí viene también la expresión “**ser libre como un pájaro**”, que usamos para hablar de quien puede decidir por sí mismo y moverse sin límites. En el cine y en la literatura, volar casi siempre significa eso: abrir las alas, crecer y descubrir el mundo desde una mirada nueva.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

El trazo del viento

En *Winds of Spring*, las líneas parecen moverse con el aire. Su directora, Keyu Chen, se inspiró en la pintura tradicional china con tinta, donde cada trazo tiene ritmo y energía.

1. Conozco la técnica

Observa algunas imágenes de pintura con tinta china. Fíjate en cómo cambian los trazos: algunos son finos, otros anchos; unos parecen ligeros, otros más densos.

2. Experimento

En una hoja blanca, con pincel y tinta negra (o témpera muy diluida):

- Practica líneas rápidas, lentas, curvas y rectas.
- Sopla suavemente con una pajita o con tu propio aliento para ver cómo se expande la tinta.
- Si quieres, añade pequeños toques de color para mostrar cómo cambia el paisaje con las estaciones.

3. Creo un paisaje del viento

Dibuja una escena que muestre movimiento: hojas que vuelan, nubes que se mueven, el aire entre los árboles. No hace falta que sea realista: lo importante es representar la sensación del viento.

SLEEPING BETTY



SINOPSIS

En un lujoso palacio situado en el primer piso de una casa de un barrio obrero de Montreal, la princesa Isabelle está sumida en una fuerte crisis narcoléptica. Junto al lecho donde duerme está el rey, quien, para ayudarla, acude a su tío Enrique VIII, a su tía Victoria, a un extraterrestre, a una bruja muy moderna y a un apuesto príncipe.

DATOS TÉCNICOS

Título	Sleeping Betty
Dirección	Claude Cloutier
País	Canadá
Año	2007
Duración	9 minutos
Producción	Marcel Jean

BIOGRAFÍA DEL DIRECTOR



Claude Cloutier

Claude Cloutier es un animador, ilustrador y cineasta canadiense conocido por su estilo único, que combina el humor absurdo con un dibujo minucioso hecho a mano. Antes de dedicarse al cine de animación, trabajó como autor de cómics, lo que marcó para siempre su manera de narrar: cada imagen parece salida de una historieta, con trazos finos y expresivos y un gran sentido del detalle.

Ha trabajado durante muchos años en la **National Film Board of Canada (NFB)**, donde ha realizado cortos que mezclan ironía, crítica social y homenajes a los clásicos.

UNA CURIOSIDAD

En *Sleeping Betty*, Claude Cloutier transforma el cuento clásico de *La bella durmiente* en una parodia llena de anacronismos y situaciones disparatadas. En su mundo conviven dragones con coches antiguos, reyes con aire de oficinistas y brujas que parecen salidas de una tira cómica. Todo está dibujado a mano, sin ordenador, con tinta y acuarela sobre papel, como si cada plano fuera una viñeta de cómic.

El resultado es una historia que se ríe de los cuentos tradicionales mientras les rinde homenaje, demostrando que los clásicos pueden reinventarse una y otra vez desde el humor y la imaginación.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Mi cuento al revés

En *Sleeping Betty*, Claude Cloutier se divierte transformando el cuento clásico de *La bella durmiente*. Mantiene algunos elementos del original —una princesa dormida, un palacio, un dragón—, pero los combina con otros completamente inesperados, como coches antiguos, camas que se mueven solas o un rey con teléfono. El resultado es una historia absurda y divertida donde los cuentos de siempre se miran con ojos nuevos.

Piensa ahora en un cuento que conozcas bien (*Caperucita Roja*, *Los tres cerditos*, *Cenicienta* o cualquier otro). Imagina que ocurre en otro lugar o en otra época:

- ¿Y si Caperucita viviera en una gran ciudad?
- ¿Y si los tres cerditos fueran astronautas?
- ¿Y si el zapato de Cenicienta fuera una zapatilla deportiva?

Dibuja una escena de ese nuevo cuento y cambia solo un detalle que transforme toda la historia. Cuando termines, ponle título y compártelo con la clase. Veréis cómo un pequeño cambio puede convertir un cuento conocido en algo completamente distinto, igual que hace *Sleeping Betty* con *La bella durmiente*.





SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2025

Director Seminci José Luis Cienfuegos
Educación Seminci Laura Barciela
Eva Alcaide

Contacto Educación Seminci E-mail: educacion@seminci.com
T. 983 426 074 (de septiembre a octubre)
M. 680 601 635 (de septiembre a octubre)
T. 983 426 460 (centralita)
Horario telefónico: De 09h a 15h

Dossier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a la colaboración de:

Organiza:



Colabora:

