GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

UNA GATA VALIENTE



SINOPSIS

Kona, una joven gata del bosque, decide enfrentarse a sus miedos y buscar a su madre desaparecida, que fue secuestrada por unos perros que trabajan para los humanos. Junto a Colin, un cachorro de perro guardián abandonado, y Bernard, un viejo oso de circo que ha huido, emprende un viaje por todo el país en busca de sus familias perdidas. A pesar de sus diferencias, Kona, Colin y Bernard permanecen unidos durante una aventura que cambiará sus vidas para siempre.

DATOS TÉCNICOS

Título	Una gata valiente
Dirección	Gabriel Osorio
País	Chile
Año	2026
Duración	93 minutos
Producción	Punkrobot
Edad recomendada	A partir de 9 años



Gabriel Osorio



Gabriel Osorio es un **director y animador chileno**, cofundador en 2008 del estudio de animación Punkrobot. Alcanzó reconocimiento internacional con el cortometraje *Historia de un oso* (Bear Story) y desde entonces ha desarrollado una trayectoria marcada por historias que combinan **emoción, aventura y temas sociales.**

Junto a Punkrobot ha trabajado también en producciones internacionales como *Star Wars: Visions*, para la que dirigió el episodio *In the Stars*. Su trabajo se caracteriza por unir la animación digital con una cuidada estética artesanal. Una gata valiente es su primer largometraje.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- **La amistad, la confianza y la superación de prejuicios**, y cómo conocer de verdad a los demás puede cambiar nuestra forma de verlos.
- **La familia, los afectos y el recuerdo**, tanto de los seres queridos como de aquellas personas que encontramos por el camino y que pueden llegar a ser muy importantes para nosotros.
- **El perdón y la búsqueda de la verdad**, como formas de comprender lo ocurrido, afrontar situaciones difíciles y poder seguir adelante.
- **Los derechos humanos y la libertad**, con un acercamiento sencillo a cómo la violencia y la falta de libertad pueden afectar a las personas, las familias y las comunidades.



CURIOSIDADES

1.- Un Óscar y varios guiños

Antes de *Una gata valiente*, Gabriel Osorio dirigió *Historia de un oso*, que en 2016 ganó el **Óscar al mejor cortometraje de animación**, ¡el primero para una producción chilena!

Puedes verlo **aquí** para descubrir algunos guiños en *Brave Cat*, por ejemplo, en las dos historias aparece un **oso separado de su familia** y encontramos un objeto muy parecido: el oso del cortometraje guarda la foto de su familia en un **reloj de bolsillo**, mientras que Kona lleva una fotografía con su madre dentro de una **brújula**. Son pequeños detalles que conectan las dos películas y que muestran cómo un cineasta puede recuperar ideas visuales de una obra anterior para contar una historia nueva.

2.- Ocho años de trabajo

Una gata valiente es el **primer largometraje de Punkrobot**, el estudio de animación de Gabriel Osorio. Un estudio es el lugar y el equipo de personas que trabajan juntos para crear una película: animadores, dibujantes, guionistas, técnicos y muchos otros profesionales.

Dar el salto de los cortometrajes a una película tan larga fue todo un reto: *Una gata valiente* necesitó **casi ocho años de trabajo** y, solo para preparar bien la historia, el guion y los diálogos, dedicaron alrededor de cuatro. ¡Hacer una película de animación puede llevar muchísimo tiempo! Mientras tanto, además, hicieron una pausa para participar en *Star Wars: Visions*, una serie de animación ambientada en el universo de *Star Wars*, donde Osorio dirigió el episodio *In the Stars*: un proyecto muy especial antes de regresar para terminar su primera película larga.

3.- Una gata y unos paisajes muy chilenos

La protagonista de Una gata valiente se llama **Kona** y su aspecto está inspirado en la **güiña**, que vive principalmente en los bosques de Chile y es uno de los felinos más pequeños de Sudamérica: tiene el pelo con pequeñas manchas, una cola corta y gruesa, y es muy buena trepando a los árboles.

También los lugares que aparecen en la película están inspirados en Chile. Sus bosques, ríos, montañas y glaciares están inspirados en la **Patagonia**, y el pueblo de Kona recuerda a **Caleta Tortel**, una localidad muy especial: ¡no tiene calles como las nuestras! Sus casas se comunican mediante kilómetros de pasarelas de madera.

Antes de ver la película, puedes buscar imágenes de la güiña y de Caleta Tortel. Después, ¡fíjate bien para descubrir cuánto se parecen a Kona y a los escenarios de ***Una gata valiente***!

CURIOSIDADES

4.- Una ayuda en el camino

En muchas películas de aventuras, los protagonistas se encuentran durante su viaje con **personajes que aparecen solo durante un rato**, pero cuya ayuda resulta muy importante. Les enseñan un camino, les ofrecen refugio, les dan una pista o les ayudan a superar un peligro. Después, se despiden y la aventura sigue sin ellos.

En *Una gata valiente* ocurre algo parecido con el curioso grupo de **personajes enmascarados** que ayuda a Kona, Colin y Bernard en un momento de su viaje. Aunque no se convierten en sus compañeros de aventura, sin su intervención quizá los protagonistas no podrían haber seguido adelante.

Es un recurso que encontramos en muchas otras películas; por ejemplo, en *Buscando a Nemo* las tortugas ayudan a Marlin y Dory a recorrer una parte del océano, pero no los acompañan hasta Sídney. **Son personajes que aparecen en el momento oportuno y pueden cambiar el rumbo de la historia,** aunque después no continúen el viaje.



5.- Una aventura que habla de derechos humanos

¿Tus abuelos te han contado alguna vez historias de cuando eran pequeños o de cosas importantes que les pasaron? Al director de *Una gata valiente* también. Su abuelo, **Leopoldo**, le habló de una etapa muy difícil de su vida: fue encarcelado durante la **dictadura** de Chile (una forma de gobierno en la que las personas tienen menos libertad y no pueden elegir libremente a quienes gobiernan), y después tuvo que abandonar el país y vivir lejos de su familia.

Aquellas historias acompañaron a Gabriel Osorio durante muchos años y le hicieron pensar en lo que significa **estar separado de las personas que quieres.**

Pero *Una gata valiente* no cuenta directamente la historia de su abuelo. El director tomó algunas de esas experiencias y emociones y las transformó en **una aventura protagonizada por animales.** Así, una historia familiar real puede convertirse en una película completamente nueva y ayudar a hablar de temas importantes como la libertad, **la familia, la verdad o el perdón**. Y también de algo **universal: los derechos humanos.** ¿Sabes qué son? Son los derechos que tenemos todas las personas simplemente por ser personas: a ser tratadas con respeto, a vivir con seguridad y libertad o a no sufrir un trato injusto, entre muchos otros.

6.- Un premio elegido por el público

Una gata valiente se estrenó por primera vez en 2026 en el **Festival de Annecy,** una de las grandes citas mundiales del cine de animación. Cada año reúne películas, directores, artistas y estudios de muchos países para descubrir y celebrar nuevas formas de hacer animación. De hecho, el propio festival se considera una referencia mundial para este tipo de cine.

Y *Una gata valiente* salió de allí con una alegría extra: consiguió el **Premio del Público**, un reconocimiento muy especial porque son los propios espectadores quienes eligen su película favorita.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabías que una película hecha por ordenador puede empezar con objetos reales?

Cuando veas *Una gata valiente*, fíjate bien en sus bosques, árboles, rocas, casas o en la ropa de los personajes porque muchos de esos elementos comenzaron existiendo de verdad sobre una mesa de trabajo.

El equipo de Punkrobot construyó maquetas y objetos con materiales reales y también buscó elementos de la naturaleza, como rocas. Después los **escanearon en 3D**: es parecido a hacerles muchísimas fotografías para que el ordenador pueda crear una copia digital con su forma y su textura. Así podían utilizarlos dentro de los escenarios de la película.

Y hay algo todavía más curioso: ¡no querían que todo pareciera perfecto! Dejaron visibles algunas **pinceladas, uniones, trozos de cinta o pequeñas irregularidades** porque esas marcas recuerdan que detrás de una película hay personas construyendo, pintando y creando con sus propias manos. Por eso, aunque *Una gata valiente* está animada por ordenador (**animación 3D**), a veces puede parecer que sus personajes y decorados son pequeñas maquetas que podríamos tocar.

Este aspecto puede recordarnos al **stop-motion**, una técnica en la que se fotografían muñecos y objetos reales muchas veces, moviéndolos un poquito entre cada foto para conseguir que parezcan moverse. En *Una gata valiente* no se utiliza exactamente ese procedimiento para animar la película, pero sus creadores quisieron conservar ese aspecto artesanal.

Antes de verla, mira algún objeto que tengas cerca —un jersey, una piedra, un juguete de madera, un trozo de cartón— y fíjate en su textura, casi como si fueras un detective. Cuando empiece la película, intenta descubrir materiales que te recuerden a cosas del mundo real: lana, papel, madera, pintura… ¡Seguro que encuentras muchos!



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: un objeto desde todos sus lados

Como hemos explicado, en *Una gata valiente*, muchos objetos y elementos se construyeron primero **a mano** y después se **escanearon en 3D**. Así, el ordenador crea una versión digital que mantiene su forma y que puede verse desde todos los lados, como si pudiéramos cogerla y girarla.

Ahora vamos a probar algo parecido con nuestros propios dibujos:

1. Elige un objeto sencillo y una textura interesante: un trozo de tela, una esponja, una caja de cartón, un objeto de madera, una flor...
2. Míralo de cerca y tócalo. ¿Es **suave, rugoso, áspero, blando, tiene líneas, manchas o pequeñas irregularidades**?
3. Ahora dibuja el mismo objeto de **frente, de lado, de espaldas y desde arriba**, intentando que se reconozca también su textura.
4. Coloca al final el objeto y tus dibujos juntos. ¡Será como tener una pequeña ficha de tu objeto para poder conocerlo desde todos sus ángulos!

ANTES DEL VISIONADO...

2. Animales que se convierten en personajes

En los cuentos y en el cine infantil es muy habitual encontrar **animales que se comportan como personas**: hablan, sienten miedo o alegría, tienen amigos, toman decisiones e incluso se enfadan o se preocupan. Seguro que alguna vez has relacionado también a ciertos animales con una forma de ser: un **zorro puede parecernos astuto, una tortuga tranquila y paciente o un león valiente**. Estas ideas nacen de cómo imaginamos a los animales, pero también de todas las historias que hemos escuchado sobre ellos.

Cuando se crea un personaje de animación, esas características pueden mezclarse con muchas otras inventadas. Para conseguir que cada animal tenga **su propia personalidad**, el equipo decide cómo habla, cómo se mueve, qué gestos hace, cómo va vestido o qué objetos lleva consigo. ¡Hasta dos animales de la misma especie podrían parecernos completamente diferentes si tienen otra voz, otra forma de caminar o una expresión distinta!

En *Una gata valiente* conocerás a **Kona, una gata del bosque; Colin, un cachorro de perro guardián; y Bernard, un viejo oso de circo**. Cuando aparezcan en pantalla, fíjate bien en todos esos pequeños detalles. Antes incluso de conocer toda su historia, su aspecto, sus movimientos o su manera de hablar ya pueden darnos muchas pistas sobre **cómo es cada personaje**.



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: el mismo animal, dos personajes

Elige un animal que conozcas bien y piensa primero en **cómo solemos imaginar su forma de ser**. Por ejemplo, quizá pensamos que un león es valiente, que una tortuga es tranquila o que un zorro es astuto.

Ahora dibújalo dos veces como si estuvieras creando el personaje de una película:

1. En el primer dibujo, crea un personaje que tenga esas características que solemos relacionar con el animal que hayas elegido.
2. En el segundo, ¡haz justo lo contrario! Cambia su forma de ser y piensa también qué expresión, postura, ropa u objetos podrían ayudarnos a entender esa nueva personalidad.

Así podrás comprobar que, en el cine, **un mismo animal puede convertirse en personajes completamente diferentes.**

Para terminar, podéis jugar en clase a una versión especial de **“las películas”**. Cada participante piensa en un animal, pero para que los demás lo adivinen **no puede hablar de su aspecto, de lo que come ni del lugar donde vive**. Solo puede dar pistas sobre las características que solemos atribuirle cuando comparamos a una persona con él.

Por ejemplo: «Cuando decimos que una persona es como este animal es porque se asusta con facilidad y no suele atreverse a hacer cosas difíciles». ¿Qué animal podría ser? ¡Una gallina!

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Tres personajes, tres formas de contar una historia

En el cine no siempre conocemos a los personajes de la misma manera. A veces **vemos lo que les ocurre**, otras veces son ellos quienes nos lo cuentan y, en ocasiones, la película utiliza imágenes especiales para enseñarnos algo que pasó hace tiempo. En *Una gata valiente*, las historias de Kona, Colin y Bernard llegan hasta nosotros de tres formas diferentes.

A **Kona** la acompañamos desde que es pequeña y vemos cómo pasa el tiempo hasta que se convierte en la gata adolescente que inicia la aventura. Para mostrar esos años sin tener que contarlos uno a uno primero vemos un dibujo sencillo de su madre colocado en un árbol; después, Kona y su abuela avanzan por el bosque mientras **Kona crece y su abuela envejece**; y, al final, el retrato de su madre aparece mejor dibujado. Con unas pocas imágenes entendemos que ha pasado mucho tiempo. A este salto se le llama **elipsis temporal**: el cine se salta una parte de la historia y nos da las pistas necesarias para que nosotros imaginemos lo ocurrido.



La historia de **Colin**, en cambio, la vamos descubriendo poco a poco gracias a **lo que él mismo cuenta y a lo que sabemos por otros personajes**, como su padre. Es casi como ir reuniendo piezas hasta comprender mejor de dónde viene y qué está buscando.

Y cuando llega el turno de **Bernard**, la película vuelve a cambiar la forma de contarnos el pasado. El oso relata a Kona y Colin cómo fue separado de su familia mientras, junto al fuego, **su historia aparece convertida en sombras sobre la pared**. En lugar de enseñarnos el recuerdo como una escena normal, el cine utiliza las siluetas para representar algo triste que ocurrió tiempo atrás. Si viste *Historia de un oso* antes de la película, quizá este recurso te resulte familiar.



Así, aunque los tres protagonistas terminan compartiendo el mismo viaje, *Una gata valiente* encuentra **una manera distinta de acercarnos a la historia de cada uno**.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: una elipsis con sombras

Como hemos visto, una **elipsis temporal** permite enseñar que ha pasado el tiempo sin tener que contar todo lo que ocurre entre medias. Ahora vamos a probarlo con un pequeño teatro de sombras.

En grupos, inventad una historia muy sencilla en la que pase bastante tiempo. Por ejemplo: una planta que crece, un cachorro que se hace mayor o un árbol que cambia con las estaciones.

Después, preparad **tres siluetas o escenas**:

1. Una para mostrar cómo empieza la historia.
2. Otra para enseñar que algo ha cambiado.
3. Y una última para que entendamos que ha pasado mucho tiempo.

Representadlas con una luz detrás de una tela o papel blanco, **sin explicar con palabras cuánto tiempo ha pasado**. El reto será que los demás lo descubran solo mirando las imágenes… ¡igual que ocurre en el cine!



DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Mirar más allá de las diferencias

En *Una gata valiente*, Kona tiene buenas razones para desconfiar de los perros: fueron unos perros quienes se llevaron a su madre. Por eso, cuando conoce a **Colin**, al principio no le resulta fácil confiar en él. Pero poco a poco descubre que Colin no tiene por qué ser como los demás y que, para saber cómo es de verdad, necesita conocerlo.

A veces a nosotros también nos pasa algo parecido. Podemos pensar que alguien será de una determinada manera **antes de conocerlo bien**. A eso lo llamamos **prejuicio**. ¿Te ha ocurrido alguna vez? Quizá pensaste que una persona no te caería bien y después descubriste que era diferente a como imaginabas. O quizá alguien pensó algo sobre ti sin conocerte y no te gustó. ¿Cómo te sentiste?

La película también habla mucho de **perdonar**. Kona, Colin y Bernard han vivido situaciones que les han hecho daño y necesitan conocer la verdad sobre lo ocurrido. Perdonar no significa olvidar lo que pasó ni decir que estuvo bien. Puede significar intentar dejar atrás el enfado o el dolor para poder seguir adelante, y eso no siempre es fácil.

Piensa: ¿Has tenido que perdonar alguna vez a alguien? ¿Te costó hacerlo? ¿Necesitaste primero que te explicara lo ocurrido, que reconociera su error o que te pidiera perdón? También puede suceder al revés: quizá alguna vez fuiste tú quien tuvo que pedir disculpas.

A lo largo de su viaje, los protagonistas descubren que **conocer la historia de los demás, escuchar y buscar la verdad** puede ayudarnos a comprender mejor a quienes tenemos delante. Y, a veces, también puede ser el primer paso para volver a confiar.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: antes pensaba... ahora pienso...

A veces nos hacemos una idea de alguien o de algo **antes de conocerlo bien**, igual que Kona hace al principio con Colin. Piensa en alguna ocasión en la que te haya pasado: una persona que creías que no te iba a caer bien, una comida que pensabas que no te gustaría, una actividad que parecía aburrida…

Completa estas dos frases:

- **Antes pensaba que…**
- **Después descubrí que…**

Como ves, **pensar algo por primera vez no hace que sea verdad**. Con las personas ocurre algo parecido: antes de decidir cómo es alguien, es mejor conocerlo, escucharlo y darle la oportunidad de sorprendernos.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

3. ¿Todos los finales tienen que acabar bien?

Al final de *Una gata valiente*, Kona descubre una verdad muy triste: su madre murió cuando estaba en el circo. No consigue encontrarla como esperaba, y eso hace que el final también nos dé pena. Pero una película puede terminar con **esperanza aunque no todo salga como queríamos**.

Kona logra conocer la verdad, aprende a perdonar y empieza a aceptar la pérdida de su madre. Cuando dice que **"ella forma parte de mí como las gotas son parte del océano"**, comprende que alguien a quien queremos puede seguir presente en nuestros recuerdos y en todo lo que nos ha enseñado.

Por eso, quizá este no sea un "final feliz" como el de los cuentos en los que todo se soluciona, sino un **final esperanzador.** El cine también puede hablarnos de situaciones difíciles que forman parte de la vida, como perder a alguien querido, y mostrarnos que sentir tristeza, recordar, hablar de lo ocurrido o apoyarnos en otras personas puede ayudarnos a seguir adelante.

Piensa: ¿te gusta que las películas para niños también hablen de **cosas difíciles o que pueden dar pena**? Al final de la película, **¿qué ha perdido Kona y qué ha encontrado durante el viaje?** Después de todo lo que ha vivido, ¿crees que *Una gata valiente* acaba bien? ¿Por qué?



SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2026

Codirectores SEMINCI	Mariona Viader Javier Estrada
Educación SEMINCI	Laura Barciela Eva Alcaide
Contacto Educación SEMINCI	E-mail: educacion@seminci.com T. 983 426 074 (de septiembre a octubre) M. 618 150 982 (de septiembre a octubre) T. 983 426 460 (centralita) Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a:

ORGANIZA: Ayuntamiento de Valladolid

CON EL APOYO DE: Gobierno de España · Ministerio de Cultura · ICAA · Europa Creativa MEDIA · Diputación de Valladolid · Junta de Castilla y León · Young 4 Film Moving Cinema

CON EL PATROCINIO DE: Ribera del Duero · Nos Impulsa · Junta de Castilla y León · Renault Group · Unicaja · rtve · El Norte de Castilla · recoletas salud · FUNDOS · Universidad de Valladolid