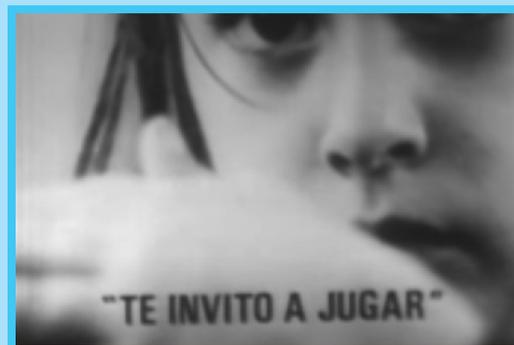


# Cine en la escuela

“Cine en la escuela” es un proyecto del Área educativa de Casa de la Literatura Peruana que busca introducir el cine como recurso pedagógico en el aula. Para ello creamos un repositorio con cortometrajes peruanos de diferentes géneros y épocas acompañados por actividades de mediación. A través de estas actividades buscamos aproximarnos a las diferentes maneras que tiene el cine para contar historias. Las películas seleccionadas en el repositorio dialogan con la literatura desde la adaptación literaria hasta la experimentación poética. Asimismo, nos interesa difundir el cine peruano y contribuir a educar la mirada, acercándonos al lenguaje audiovisual.



## TE INVITO A JUGAR

### Nora de Izcue

#### FICHA TÉCNICA

Documental

Lima, 1976

Dirección: Nora de Izcue

Productora: Kinoks. Producciones Cinematográficas

Participan: Carmen Caro y Juan Piqueras

Canción: "Te invito a jugar" de Jorge Chiarella, interpretada por Tania Helfgott

Música incidental: Luis David Aguilar

#### SINOPSIS

La película muestra a los artistas Juan y Carmen Piqueras dando clases de teatro en varios colegios de Lima, así muestran las posibilidades para la imaginación y creación en la enseñanza de este arte en la escuela pública.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=lof71b6qCFI>

#### COSAS QUE MIRAR

Al inicio, la película evoca al cine silente (cine mudo) con dos mimos que se proponen recitar un poema. Inclusive se usan carteles entre las imágenes y acompañamiento musical, como se usaron en los inicios del cine. Estos mimos nos muestran el juego de la representación que luego comparten en clases de educación artística con niños de escuelas públicas de diferentes realidades de Lima: desde la ciudad, pasando por el desierto hasta el valle de Lurín. La película nos muestra detalles de los gestos en los rostros y cuerpos de niños y niñas mientras juegan a representar.

## MEDIACIÓN

¿Qué es lo que más te llamó la atención al ver esta película?

¿Qué juegos recordaste al ver la película? ¿Has jugado a representar?

¿Puedes compartir cómo eran esos juegos y lo que sentías al jugarlos con tus compañeros?

## ACTIVIDADES INTRODUCTORIAS

La película se centra en la potencia del juego para educar con imaginación y creatividad:

- Pregunta a tus padres, abuelos o familiares adultos por canciones o juegos de su época escolar. Si gustas, puedes grabar un audio con el celular mientras cantan esas canciones o describiendo esos juegos.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

En esta actividad te proponemos que juegues a representar, como lo hacen los niños y niñas que aparecen en la película:

- Imagina que eres una cometa, una araña, la semilla de una planta u otro ser de tu preferencia. ¿Cómo serán sus movimientos? ¿Conoces una canción que la pueda acompañar? Graba un video con un celular en el que se te vea representando al objeto que has elegido.
- También puedes imaginar los movimientos de los oficios que conoces: ¿cuáles son los movimientos de un zapatero, de una agricultora, de un albañil, de una costurera, entre otros oficios? ¿Conoces alguna canción relacionada a estos oficios? Graba un video con un celular en el que se vea a uno de tus compañeros representando el oficio que has elegido.

## TE INVITO A JUGAR

Nora de Izcue

